

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 германо-романской филологии и иноязычного образования

Михель Ксения Владимировна

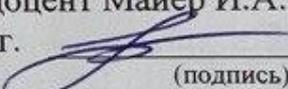
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У ОБУЧАЮЩИХСЯ
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С
ПОМОЩЬЮ ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО
КОНТЕНТА GENIAL.LY

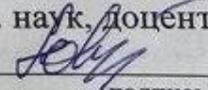
Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями
подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык и
иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
зав. кафедрой, канд. пед. наук,
доцент Майер И.А.

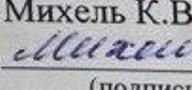
«4» 06 2024 г. 
(подпись)

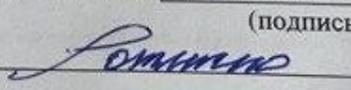
Руководитель: Лукиных Ю.В.
канд. пед. наук, доцент

«4» 06 2024 г. 
(подпись)

Дата защиты «15» 06 2024 г.

Обучающийся Михель К.В.

«3» 06 2024 г. 
(подпись)

Оценка 

Красноярск, 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	2
1. Теоретические основы обучения лексике на уроках английского языка в начальной школе с помощью интерактивного контента.....	6
1.1. Лексический навык: сущность и этапы формирования	6
1.2. Дидактический потенциал интерактивных игровых платформ при обучении лексике английского языка	12
Выводы по главе 1	21
2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию лексических навыков у обучающихся начальной школы на уроках английского языка с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly	22
2.1. Психолого-педагогические особенности обучения иностранному языку в начальной школе	22
2.2. Разработка и проведение уроков по формированию лексических навыков у обучающихся начальной школы с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly.....	216
2.3. Результаты опытнo-экспериментальной работы	34
Выводы по главе 2	39
Заключение.....	40
Список использованных источников	42
Приложение А	46
Приложение Б	48
Приложение В	55
Приложение Г	57

Введение

В современном мире навыки владения иностранным языком, в частности английским, становятся базовыми наряду с другими дисциплинами, требующими своего овладения для разностороннего развития индивидуума. Такая острая необходимость обусловлена процессом глобализации английского языка в России и во всем мире и требует изучения английского языка с самых низших ступеней образовательной системы.

В государственном образовательном стандарте по иностранным языкам в качестве цели обучения выступает овладение коммуникативной компетенцией, то есть способностью и готовностью осуществлять иноязычное общение и добиваться взаимопонимания с носителями иностранного языка.

Актуальность темы работы заключается в том, что лексический компонент в системе языковых средств является важнейшим компонентом речевой деятельности и работа над ним является первостепенной, поскольку именно овладение лексическим навыком дает возможность выполнять разные виды речевой деятельности. Кроме того, актуальность объясняется и тем, что в современном образовании урок иностранного языка отходит от традиционных форм занятий, поэтому внедрение в него игровой деятельности с помощью интерактивных ресурсов для отработки лексического материала способствует лучшему его усвоению. Поскольку современные реалии предоставляют возможность использования интернет ресурсов на уроках, применение игр в онлайн формате делает процесс обучения еще более занимательным и эффективным.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку в начальной школе.

Предметом исследования является платформа для создания интерактивного контента Genial.ly как способ формирования лексических навыков у обучающихся на уроках английского языка.

Цель исследования: теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность применения онлайн-платформы для создания интерактивного контента Genial.ly для формирования лексических навыков обучающихся начальной школы на уроках английского языка.

Для достижения цели исследования необходимо решить ряд **задач**:

1. Рассмотреть сущность и этапы формирования лексического навыка.
2. Раскрыть дидактический потенциал игр и интерактивных игровых платформ при обучении лексике английского языка.
3. Разработать комплекс игр на онлайн платформе Genial.ly для развития лексического навыка у обучающихся 4 класса начальной школы.
4. Опытно-экспериментальным путем доказать эффективность применения игр, разработанных на онлайн платформе Genial.ly, для развития лексического навыка у обучающихся 4 класса начальной школы на уроках английского языка.

Методы исследования: анализ методической, психолого-педагогической и научной литературы; сравнение; обобщение.

Теоретическую базу исследования составили труды российских ученых, таких как Е.И. Пассов [Пассов, 2007], Н.Д. Гальскова [Гальскова, 2004], С.Г. Тер-Минасова [Тер-Минасова, 2004], А.А. Миролубов [Методика обучения..., 2010], Д.Б. Эльконин [Эльконин, 1999], М.Ф. Стронин [Стронин, 2005], Е.Н. Соловова [Соловова, 2010] и другие.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что в работе проанализирован, обобщен и систематизирован материал по вопросам развития лексических навыков, а также обобщен педагогический опыт ученых в преподавании лексики на уроках английского языка в начальной школе.

Практическая значимость данной работы обусловлена тем, что в ходе исследования были разработаны игровые онлайн-задания на интерактивной платформе для овладения лексическим навыком, которые в дальнейшем могут быть использованы на уроках английского языка в начальной школе.

База исследования: работа выполнена по заявке МАОУ СШ № 157 г. Красноярска на базе МАОУ СШ №17 г. Красноярска.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

Во введении определяется актуальность исследования, его цели и задачи, объект и предмет, методологическая основа, а также теоретическая значимость и практическая ценность исследования.

В первой главе рассматриваются теоретические аспекты лексического навыка, его понятие, сущность, этапы формирования лексического навыка, а также дидактический потенциал интерактивных игровых платформ.

Во второй главе разработаны и проведены уроки по развитию лексических навыков у обучающихся начальной школы с помощью игр, созданных на интерактивной онлайн платформе Genial.ly и сделаны выводы по опытно-экспериментальной работе.

В заключении описываются полученные результаты в ходе опытно-экспериментальной работы.

1. Теоретические основы обучения лексике на уроках английского языка в начальной школе с помощью интерактивного контента

1.1. Лексический навык: сущность и этапы формирования

Общеизвестно, что при изучении иностранных языков лексический компонент считается одним из важнейших, так как именно лексика является «двигателем» речевого общения, с помощью которого люди имеют возможность выражать свои мысли, идеи, задумки. Именно способность непринужденно говорить на иностранном языке расширяет границы возможностей человека в разных направлениях его деятельности.

Всё вышперечисленное объясняет тот факт, почему современный процесс обучения английскому языку является краеугольным камнем формирования коммуникативной компетенции обучающихся. Под коммуникативной компетенцией ученые-методисты подразумевают овладение совокупностью речевых знаний и умений, позволяющих ориентироваться в культурно-речевом поле.

Для того чтобы успешно поддерживать коммуникацию, у обучающихся необходимо формировать лексический навык, то есть синтезированное действие по выбору лексической единицы адекватно ее замыслу и правильному сочетанию с другими, обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы и служащее одним из условий выполнения речевой деятельности. Именно так определяет лексический навык российский лингвист Е.И. Пассов и именно это является одной из главных целей современного обучения иностранному языку [Пассов, 2007].

Обратимся к новому словарю методических терминов и понятий Э.Г.Азимова и А.Н. Щукина. В нем говорится, что лексический навык – это автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и

ассоциирование со значением в рецептивной речи [Азимов, Щукин, 2009, с. 121].

Иными словами, приобретая лексический навык, человек способен выражать ту или иную объективную реальность в той мере, в какой владеет набором лексики, которая формирует его словарный запас.

Действительно, совершенствование лексического навыка требует обогащения словарного запаса языка обучающихся, поскольку именно богатый запас лексики делает речь человека более содержательно наполненной и помогает более точно выразить мысль.

В современной методике ученые призывают учителей производить «отбор» лексических единиц, учитывая современные тенденции в языке, его изменчивость. В связи с этим, существуют активный и пассивный словари.

Активный словарь включает слова, которые обучающиеся используют наиболее часто в устной и письменной речи, в то время как пассивный – лексику, которой обучающиеся не оперируют самостоятельно, но должны узнавать и понимать при чтении и слушании иноязычной речи [Соболева, Бабенко, 2021].

Очевидно, что овладение лексикой, то есть лингвистическим компонентом, невозможно без других, не менее важных аспектов изучения иностранного языка, которые и делают процесс изучения целостным. Выделяют такие основные компоненты, как методический, который включает в себя приемы и методы реализации целей обучения, а также психологический – мотивы, которыми руководствуется обучающийся при отборе лексики, а также психологические особенности личности ученика, например, память [Там же].

Лексические единицы формируют речь, через которую они воспринимаются обучающимися на слух. Правильное произношение слов – залог их успешного восприятия, а также дальнейшего использования. Это обуславливает то, почему важно построение грамотного произношения,

изучение всего набора артикуляционных навыков с самого начала обучения иностранному языку.

Как было отмечено ранее, тренировка памяти, важнейшей составляющей психики человека, является предпосылкой качественного приобретения новых речевых навыков. Именно благодаря памяти, человек способен удерживать в голове большое количество слов, запоминать их надолго. Однако, слова нужны не только для того, чтобы их знать, а для того, чтобы владеть ими в речи и узнавать в различных контекстах, а потому важным принципом обучения лексике является ее опосредованное запоминание. Преподавателю необходимо обеспечивать такую тренировочную работу по усвоению слов, в которой лексические единицы используются не обособленно, а включены в соответствующий контекст. Только таким образом обучающиеся способны всецело оценить ситуации употребления лексем в английском языке в частности, так как многие из них полисемичны, то есть имеют несколько значений, и могут варьироваться, приобретая разные коннотации [Соболева, Бабенко, 2021].

Для самостоятельного же употребления новых слов в заданных ситуациях требуется интеграция в культуру страны изучаемого языка, овладение культурными фоновыми знаниями о мире изучаемого языка. Вот что пишет об этом известный филолог С.Г. Тер-Минасова: «Узнав новое иностранное слово, эквивалент родного, следует быть очень осторожным с его употреблением: за словом стоит понятие, за понятием – предмет или явление реальности мира, а это мир иной страны, иностранный, чужой, чуждый» [Тер-Минасова, 2004].

Другим не менее важным условием прочного закрепления лексического материала является вовлечение зрительного сопровождения и аудио сопровождения. Методы наглядности являются эффективным инструментом, поскольку помимо освоения слов на слух, подключается зрительный аппарат, который позволяет фиксировать лексические и грамматические единицы, и способствовать запоминанию. Аудиозаписи с речью носителей изучаемого

языка также облегчают обучение языку, так как обучающимся предоставляется возможность услышать аутентичную речь, интонации, тембры [Коваленко, Цатковская, 2020].

Кроме того, следует отметить, что процесс обучения лексике должен быть систематичным и логичным. Лексический материал следует подавать с учетом уровня сложности, в соответствии с изучаемой темой, в сочетании лексических единиц между собой. Учебный процесс для обучающихся в удовольствие, если занятия гармонично наполнены по содержанию, отсутствует барьер восприятия лексического материала. Для свободного поглощения новых слов необходимо обеспечить доступность поступающей информации. В кратковременной памяти может храниться только ограниченный объем информации (7 ± 2 единицы), тогда как в долговременной памяти информация может храниться всю жизнь. Это говорит о том, что лексический материал нужно правильно группировать, разбивать на порции, каждая из которых должна быть нормирована определенным количеством лексических единиц (не более девяти). В ходе такого системного подхода к освоению лексического компонента в процессе обучения иностранному языку лексические навыки формируются сознательно [Там же].

Сочетание всех вышеперечисленных организационных и методических принципов при обучении лексике иностранного языка и практическое совершенствование навыков говорения приводит к наибольшим результатам в учебной деятельности. А именно, реализует одну из главных целей обучения иностранному языку – овладение коммуникативной компетенцией в комплексе с глубоким изучением всех аспектов иностранного языка, в том числе лексического компонента.

Таким образом, на успех освоения иностранного языка влияет множество факторов. Для достижения поставленных целей в обучении преподавателю необходимо тщательно отбирать лексический материал, адекватно оценивать возможности его качественной подачи и отслеживать прогресс обучающихся в организованной им работе.

В методике обучения доказано, что лексический компонент в обучении иностранному языку является важнейшим компонентом речевой деятельности в системе языковых средств. Многие выдающиеся методисты в области преподавания иностранных языков, а также авторы работ по лингвистике и психологии считают, что лексический аспект иноязычной речи является коренным в структуре языковой способности обучаемых. Он выступает основой для осуществления продуктивной речевой деятельности, то есть для говорения и письменной речи, и рецептивной речевой деятельности, то есть аудирования и чтения [Никитенко, 2010].

Главной целью обучения лексике является формирование лексических навыков как центрального компонента продуктивных и рецептивных видов речевой деятельности. Если брать во внимание продуктивную речевую деятельность, то под ней подразумевается умение правильно, на интуитивном уровне образовать и употребить ту или иную лексическую единицу в соответствии с коммуникативной ситуацией в устной и письменной речи. Рецептивная, в свою очередь, предполагает приобретение навыков по узнаванию, пониманию и различению изученных слов при восприятии на слух или в тексте [Там же].

Для достижения поставленных перед преподавателями целей необходимо правильно организовать работу, принимая во внимание последовательность работы с лексикой. Ученые в области педагогики выделяют четыре этапа формирования лексических навыков:

- 1) введение лексических единиц;
- 2) автоматизация (тренировка) лексического навыка;
- 3) практическое применение лексических единиц в устной и письменной речи;
- 4) контроль сформированности лексического навыка.

На первом этапе предполагается введение новых лексических единиц и их семантизация. Обучающийся знакомится с обликом слова, его написанием, а также произношением. Важно задействовать разные виды памяти при

запоминании слова. Например, знакомя обучающихся со словом «orange», педагог может не только показать форму слова и произнести его, но и использовать осязательную и даже обонятельную виды памяти: потрогать и понюхать фрукт. Это также поможет определить семантизацию слова, не прибегая к прямому переводу. Помимо этого, существуют другие различные беспереводные методы определения значения слова: объяснение толкования, приведения синонимов или антонимов, примеры употребления слова в контексте и др. На этапе введения лексических единиц важно первичное закрепление [Барышникова, 2018].

Этап автоматизации лексического навыка подразумевает выполнение специальных лексических упражнений разного характера для максимального закрепления смысла лексемы и ее правильного употребления в контексте. Н.Д.Гальскова определяет лексическое упражнение как целенаправленные и взаимосвязанные действия, предлагаемые учащимся в порядке нарастания языковых трудностей с целью формирования лексических навыков [Гальскова, 2021].

Среди лексических упражнений выделяется несколько видов:

- 1) имитативные (обучающиеся, опираясь на слуховой образец, по примеру имитируют реплику учителя);
- 2) подстановочные (обучающиеся делают подстановку лексических единиц в предложения по смыслу);
- 3) трансформационные (обучающиеся используют новые лексические единицы в новых собственных контекстах, предложениях).

Кроме того, применяются лексические упражнения, направленные на: нахождение необходимых лексических единиц в словосочетании, предложении, в связном тексте; на подбор примеров, иллюстрирующих изучаемые лексические единицы; на группировку изучаемых лексических единиц; на нахождение и исправление лексических ошибок [Там же].

Третий этап заключается в воспроизведении изучаемых лексических единиц на репродуктивном и продуктивном уровнях. Преподаватель

организует деятельность с использованием различных ситуаций, диалогов, письменных заданий для того, чтобы обучающиеся могли использовать лексические единицы в устной или письменной форме [Там же].

Последний этап связан с контролем освоения лексического навыка. Он особенно важен в первые несколько дней после изучения лексических единиц и может быть представлен в разных формах.

Таким образом, лексический навык является важнейшим навыком при обучении иностранному языку. Он подразумевает не только освоение отдельных лексических единиц, но и включение в культурный и межкультурный процесс коммуникации индивидуумов. Процесс обучения лексическим навыкам сопряжен с методическим компонентом обучения. Он включает в себя важнейшие принципы при обучении лексической составляющей языка, а также этапы формирования лексических навыков.

1.2. Дидактический потенциал интерактивных игровых платформ при обучении лексике английского языка

На начальном и последующих этапах обучения иностранному языку развитие стимула и мотивации у обучающихся к его изучению является одной из главных задач педагога. Педагог, оценивая увлечения и склонности обучающихся, делает свой выбор в пользу тех или иных методов и приёмов обучения, которые смогут помочь ему добиться наибольшей эффективности на занятиях.

Многие известные педагоги и методисты заслуженно обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В частности, А.С. Макаренко считал, что «хорошая игра» обеспечивает высокую эффективность любой деятельности и вместе с тем способствует гармоничному развитию личности, так как обязательно содержит в себе усилие (физическое, эмоциональное, интеллектуальное или духовное),

доставляет радость (радость творчества, победы или эстетическую), а кроме того, налагает ответственность на ее участников [Приводится по: Петричук, 2008].

В методике под игрой принято понимать активность индивида, направленную на условное моделирование деятельности. Поскольку игра связана с воображением, она начинается с трёх лет – возраста, когда ребенок начинает намеренно фантазировать. М.Ф. Стронин определяет игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Стронин, 2005]. Таким образом, на уроках в школе игру стоит начинать применять с самых ранних лет обучающихся – с начальной школы.

Известный советский педагог Д. Б. Эльконин, создавший одну из самых стройных психологических теорий игры, характеризовал игру как деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми [Эльконин, 1999].

Через игру обучающиеся выражают свою индивидуальность, своё творчество – именно в игре ребенок раскрепощается, раскрывает свой потенциал, развивает критическое мышление и, что самое важное, самостоятельность. Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщённую модель формирования самостоятельности человека – собирания своего «я».

Как метод игра способствует выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения речевого материала;

- тренировке обучающихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще [Скопенко, 2016].

Кроме того, целевыми ориентациями игры являются также расширение кругозора, развитие таких умений, как сотрудничество, взаимовыручка и взаимопомощь, работа в коллективе с разными личностями, творческих способностей и прочее.

Игра помогает добиться как образовательной цели, которую учитель ставит на каждом уроке, так и развивающей цели. Игра активно применяется педагогами, потому что через игру учитель стимулирует обучающихся к познавательной деятельности, создает комфортную для учеников обстановку. Кроме того, игра подразумевает вовлечение всех учеников, потому позволяет затрагивать каждую отдельную личность в целом, а также обратить внимание на сильные стороны всех обучающихся. Процесс игры бывает разным – есть возможность предусмотреть различные формы работы в классе: индивидуальную, групповую, коллективную. Наконец, методические приемы, при помощи которых создается ситуация игры, ориентированы на стимулирование обучающихся к учебной деятельности, повышение мотивации к изучению английского языка, чего в традиционных условиях добиться не всегда удается [Белышева, 2017].

В игре формируются и совершенствуются все группы универсальных учебных действий: личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные.

Что касается личностных учебных действий, игра благоприятствует повышению интереса к предмету, развитию способностей к самооценке, самоопределению, формированию позитивного отношения к учению.

Вдобавок, игра учит принимать и сохранять учебную задачу, самостоятельно действовать и принимать решения, контролировать свою деятельность, адекватно оценивать себя и окружающих. Такие учебные действия относятся к регулятивным.

Кроме того, игра формирует основу познавательной деятельности обучающихся, поскольку пробуждает в учениках стремление оценивать, анализировать, сравнивать и исследовать закономерности различных процессов. Игровые состязания в особенности способствуют развитию мыслительных операций: внимания, памяти, рефлексии, творчества, воображения, синтеза, работы с информацией и т.д. Все перечисленные действия в результате выводят обучающихся на устные и письменные высказывания.

В конце концов, игра напрямую способствует созданию продуктивной коммуникации между ее участниками и между учениками и учителем. Игровая деятельность учит взаимодействовать в коллективе: поддерживать партнеров по команде, уважать мнение каждого из партнеров и считаться с ним, находить общие пути решения задач. В этом заключается сущность коммуникативных УУД [Приходько, 2020].

Безусловно, каждый вид игры осваивается в определенный возрастной период. Что касается, например, младшего школьного возраста, ученые отмечают, что дети очень непосредственны и эмоциональны, потому не возникает трудностей с вхождением в роль или образ, а также с организацией игры, в которую они достаточно быстро вовлекаются и легко взаимодействуют в любой игре с предметами и игрушками [Зайцев, 2019].

В игровой модели учебного процесса в начальной школе создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане [Петричук, 2008].

Для того чтобы игра была контролируемой, обучающиеся играют по правилам, которые выдвигаются учителем перед началом игры. Важно, чтобы игровой процесс был добровольным, а не принужденным. Каждый, кто вступает в игру, играет в своем темпе и ритме. Если игра предполагает соревнования команд, то учителю следует объединять участников с различной

подготовкой, чтобы создать равную конкуренцию. Игровая обстановка трансформирует позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия [Петричук, 2008].

В завершение игры учитель и ученики подводят итоги, которые выступают в двух видах. Один из них игровой итог, в ходе которого ребята обсуждают саму игру, её соотношение с реальностью. На данном этапе обучающиеся способны проанализировать развитие событий игры, её успешность или не успешность, а также поделиться своими впечатлениями. Помимо этого, подводится итог игры как учебно-познавательный результат, в ходе которого проводится «игровая рефлексия», которая полезна как для учителя в возможности выявления пробелов, так и для учащихся в освоении нового материала и овладении большей уверенностью в своих знаниях и умениях [Там же].

Место игр в учебном процессе нужно рассматривать в каждом отдельном случае в зависимости от изучаемой темы, степени подготовки обучающихся, поставленных целей урока, условий проведения урока и т.д. Игры стоит тщательно продумывать для каждого их внедрения в занятие, от темы до сценария, для достижения качественного результата. Также, преподавателю следует помнить, что злоупотребление играми снижает их эффективность и привлекательность, поэтому необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия [Бельшева, 2017].

Изначально учитель прибегает к внедрению игры в образовательный процесс с точки зрения дидактических целей. Порой обучающимся очень сложно преодолеть коммуникативный барьер, они стесняются своей речи на английском языке, или же им не хватает хорошей лексической и грамматической базы для составления монолога и диалога. Как утверждают методисты, назначением игры должно быть овладение разными видами речевой деятельности как средством общения и развитие языковых навыков обучающихся.

Для многих обучающихся английскому языку игра может послужить отличным стимулом для приобретения и совершенствования навыков говорения. Поскольку игра разряжает обстановку и делает ее более неформальной для учеников, ребятам становится существенно проще изложить свои мысли. Речевые игры должны строиться таким образом, чтобы в них присутствовали элементы-опоры, с помощью которых обучающиеся смогут составлять собственные монологические высказываниями, давать реакцию на происходящее, ориентироваться в речи в диалоге, совершать действия приветствия, вопроса, ответа, приглашения и т.д. Обучающиеся с удовольствием принимают участие в инсценировках и драматизациях, в которых демонстрируют весь свой речевой потенциал. Сюда же можно отнести не только умение обучающегося построить связное высказывание, но и формирование навыков аудирования, чтения и письма. В этом случае, игра становится полезным инструментом в обучении всем аспектам речевой деятельности, если преподаватель ее тщательно продумывает и включает различные задания [Белышева, 2017].

Таким образом, игра выполняет множество функций в плане развития речи:

- формирует мотивацию к процессу говорения;
- воспитывает внимание к речевому оформлению мыслей;
- пополняет и активизирует словарь;
- развивает звуковую культуру речи: артикуляционную моторику, правильное звукопроизношение и т.д.;
- совершенствует грамматический строй речи, монологическую и диалогическую формы речи;
- воспитывает культуры речевого общения.

Одновременно с этим, разрабатывая игру, учитель задает ориентир на развитие языковых навыков обучающихся – навыков, которые могут вызывать их затруднение, в том числе и на выходе в речь. Данная работа посвящена одному из этих навыков – лексическому, который успешно совершенствуется

в формате игры. Внедряя лексические игры на уроке английского языка, учитель реализует следующие цели:

- активизирует речемыслительную деятельность обучающихся;
- развивает речевую реакцию обучающихся;
- тренирует обучающихся употреблять лексику в ситуациях, приближенных к реальным;
- знакомит обучающихся с сочетаемостью лексических единиц [Там же].

За последние несколько лет развития информационных технологий игра приобрела новый характер. Если раньше для уроков английского языка разрабатывались игры со множеством самодельных материалов в виде карточек, игрушек, фишек, настольных игр и т.д., то в условиях современных реалий любую игру можно представить в онлайн формате. Такая возможность появилась благодаря большому количеству интерактивных онлайн-ресурсов, на которых можно создавать любой игровой контент для обучающихся разных возрастов.

Интерактивный контент – это такой контент, который побуждает не только смотреть и потреблять, но и активно участвовать и взаимодействовать с ним. Взаимодействуя с контентом, потребители контента кликают, крутят, выполняют задания, собирают какую-то информацию. Благодаря такой возможности, интерактивный контент привлекает большее количество пользователей нежели пассивный [Копылов, 2021].

Как уже было сказано ранее, игра – это один из методов развития лексических навыков, которые делает обучение более насыщенным и разнообразным. Интерактивная онлайн-игра способствует повышению мотивации в обучении в десятикратном объеме. Чем же так привлекательны интерактивные (онлайн) игры?

Во-первых, внедрение в учебный процесс интерактивных игр стимулирует активную деятельность обучающихся. Игровые онлайн платформы для создания интерактивных игр предоставляют огромный выбор

локаций, тематик, звуковых спецэффектов, которые погружают обучающихся еще больше в атмосферу игры. Они буквально окунаются в мультфильм и ощущают себя реальными персонажами. Поскольку младшие школьники хорошо владеют умениями пользоваться смартфоном и интернетом, им легко удерживать внимание и с интересом выполнять задания.

Во-вторых, применение интерактивных онлайн игр способствует активизации зрительной памяти обучающихся, что в свою очередь, положительно влияет на освоение лексического материала. Вместо того, чтобы читать черно-белое слово в учебнике или рабочей тетради, обучающиеся видят различные анимации, GIF изображения, которые еще и могут оживать и как следствие быстрее усваивают лексические единицы и в дальнейшем легче ассоциируют слова с их значениями.

В-третьих, так же, как и в обычных играх, в интерактивных существуют определенные правила, которые изначально и делают игру интересной. Например, на такой платформе как Bamboozle, обучающиеся могут сыграть в лексическую игру по группам, соревнуясь между собой. Обучающимся предлагается открывать карточки и угадывать слова, но также разработчик платформы придумал различные режимы игры, в которых попадаются дополнительные карточки с заданиями/эмоциями/очками, которые делают игру насыщенной и веселой.

Наконец, интерактивные онлайн игры разных форматов отличны в применении на онлайн-занятиях. Поскольку в нынешнее время все чаще случаются ситуации, когда занятия вынуждены проводиться онлайн, такого рода интерактивный контент для детей – это прекрасная возможность раскрыть весь потенциал обучающихся, несмотря на нетрадиционный формат работы. Кроме того, с помощью интерактивных заданий и мини-игр можно провести контрольные тесты, инфографика и видеоролики позволят наглядно представить учебный материал, а онлайн-доски пригодятся для групповой работы. Такой вид работы расслабит учеников и сделает выполнение теста или итоговой работы более приятным событием [Копылов, 2021].

Если говорить об использовании игровых онлайн платформ на уроках с младшими школьниками для развития лексических навыков, то наиболее популярными и удобными в организации платформами являются: Wordwall, LearningApps и Genial.ly.

Wordwall – это платформа по созданию интерактивного контента в форме игр в более чем 30 разных форматах. Это такие виды игр, как: «Викторина», «Найти пару», «Кроссворд», «Сортировка», «Виселица», «Поиск слов», «Квиз с изображениями», «Лабиринт» и многие другие. Один из самых новых «Image Quiz» постепенно проявляет картинку на экране, а обучающиеся должны нажать на кнопку «Stop», как только догадаются, что изображено. Сделать это необходимо за самое наименьшее количество времени и открытых полей картинки. Формат работы на этой платформе очень удобный, поскольку форматы заданий платформа может менять сама – нет необходимости переделывать задание под другой формат. У педагогов есть также возможность распечатать задания.

LearningApps – платформа интерактивных заданий и мини-игр, одна из первых появившаяся на просторах интернета. Возможности вариаций заданий схожи с предыдущей платформой, но некоторые из них уникальные, поскольку позволяют встраивать аудио и видео контент.

Genial.ly – это онлайн-платформа, которая позволяет преобразовывать презентации по любой теме и для любой аудитории в интерактивные слайды и анимированный контент. Это принципиально новый сервис, в котором есть возможность создавать онлайн настольные игры, а также целые сетки из заданий, полноценных готовых разработок по одной тематике.

Таким образом, игра как метод обучения лексике, был всегда очень востребованным и признаваемым среди ученых и педагогов, поскольку способствовал комплексному, ситуативному развитию лексических навыков наряду с базовыми УУД. Кроме того, с быстрым развитием интерактивных технологий, спрос на игровой формат интерактивных заданий вырос.

Обучающиеся начальной школы еще с большим интересом готовы учиться с помощью такого формата, поскольку он интересен и захватывает.

Выводы по главе 1

Подводя итоги, необходимо отметить, что овладение лексическими навыками, начиная с самых ранних этапов обучения, является необходимым в обучении младших школьников английскому языку. Обладая лексическим навыком, имея как активный, так и пассивный словарный запас, обучающиеся способны выстраивать и поддерживать коммуникацию на английском языке. Кроме того, ученые-методисты призывают использовать такой вид деятельности как игра для развития лексических навыков. Он способствует выполнению важных методических задач, помогает добиться как образовательных, так и развивающих целей, а также расширить кругозор. В современных реалиях интерактивные онлайн игры служат высокоэффективным методом в достижении результатов усвоения лексического материала. Количество разных интерактивных платформ, таких как Genial.ly, wordwall, learningapps и др. помогают достигать успехов в разных форматах онлайн игр.

2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию лексических навыков у обучающихся начальной школы на уроках английского языка с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly

2.1. Психолого-педагогические особенности обучения иностранному языку в начальной школе

Первым, кто обратил внимание на возрастные особенности обучающихся в учебно-воспитательной работе был Я.А. Коменский. В своем труде «Великая дидактика» чешский педагог выдвинул и обосновал принцип природосообразности, согласно которому воспитание и обучение детей должны происходить в соответствии с возрастными этапами развития [Бельшева, 2017].

Под младшими школьниками мы подразумеваем детей в возрасте от 6-7 до 10-11 лет. В этом возрасте у детей ведущей деятельностью является обучение в начальной школе. Вступая на порог школы, ребенок вступает в новые социальные отношения с такими же детьми, как он, а также со взрослыми. Ребенок приобретает новый статус «ученика», который безусловно влияет на его психику. Новая учебная деятельность воздействует на мышление, память, внимание и поведение ребенка [Там же].

При обучении детей младшего возраста необходимо учитывать психические (когнитивные) процессы, протекающие в этом возрасте. Так как они (память, мышление, внимание, воображение и т. д.) отвечают за восприятие окружающего мира, нельзя недооценить их протекание при организации занятий обучения лексике [Приходько, 2020].

У обучающихся в возрасте от 6 до 9 лет основной характеристикой когнитивных процессов является произвольность. При подаче нового лексического материала преподаватель должен обеспечить яркость его подачи, а также эмоциональную окраску, поскольку это очень привлекает восприятие младших школьников: они запоминают очертания, образы, цвета,

а самое главное слово, которое впоследствии ассоциируют с той картинкой, которая отложилась в их сознании. Это говорит о произвольности запоминания – когда обучающийся запоминает то, от чего получает больший эмоциональный отклик или то, что привлекло большее внимание, например, в связи с интересами ребенка. Одновременно с этим, детям начальной школы свойственна неустойчивость внимания – они не способны удерживать его в течение долгого времени, их концентрации хватает на несколько минут [Там же].

Младшим школьникам также сложно воспринимать длительные монологические высказывания учителя, потому рекомендуется общаться с ними в формате беседы. Работоспособность учеников младшей школы ниже, чем учеников старшей школы. Первые гораздо быстрее устают, и наблюдается снижение внимания и интереса к учебной деятельности [Магомедова, Горбунова, 2018].

В младший школьный период у обучающихся происходит активное развитие мышления. На первом этапе развития мышления, когда обучающиеся находятся в начале обучения (1-2 классы), мыслительная деятельность представлена простыми умозаключениями, которые дети делают исходя из реальной действительности, реальных бытовых знаний, без весомой аргументации. В таком возрасте при обучении младших школьников активно используется метод наглядности, поскольку дети мыслят образами и преобладающей системой имеют сигнальную.

Вторым этапом развития считают 3 и 4 классы. На данном этапе обучающиеся учатся классифицировать предметы, работать не только с наглядными опорами, но и со связанными текстами. В текстах школьники уже способны выделять главное, разбивать на части, искать только нужную информацию. Благодаря данным навыкам, в дальнейшем, к концу обучения в начальной школе обучающиеся способны делать обобщение изученного материала с помощью анализа и синтеза [Буя, 2001].

Умственные способности современных младших школьников все больше и больше расширяются, дети становятся еще более любопытными и требуют разных объяснений многим процессам. Постепенно наряду с конкретно-образным мышлением развиваются простейшие приемы отвлеченного мышления. Так, к концу младшего школьного возраста благодаря развитию теоретического мышления ученики становятся способны к рефлексии [Там же].

Все перечисленные выше особенности когнитивных процессов школьников начальной школы требуют внедрения таких методов обучения лексическому материалу, с помощью которых учителю удалось бы организовать более увлекательную образовательную деятельность, чтобы она способствовала наиболее эффективному овладению лексикой - строительным материалом для осуществления устно-речевого общения.

Согласно Примерной программе начального общего образования по английскому языку, лексический минимум для школьников 2-4 классов должен составлять 500 лексических единиц при освоении их в ситуациях, простейших устойчивых словосочетаниях, репликах-клише, отражающих культуру англоговорящих стран [Коваленко, Цатковская, 2020].

Многие ученые, которые исследуют проблему лексического навыка в рамках овладения иностранным языком, отмечают его структурированность. Например, И.Н. Дмитрусенко выделяет три основных компонента лексического навыка: 1) вызывание лексической единицы из памяти; 2) сочетание лексической единицы с предыдущими и последующими единицами; 3) определение соответствия выбора лексической единицы контексту [Дмитрусенко, 2012].

В зону ближайшего развития обучающихся включены следующие лексические навыки:

- узнавать простые словообразовательные элементы;
- опираться на языковую догадку в процессе чтения и аудирования (интернациональные и сложные слова) [Коваленко, Цатковская, 2020, с. 23].

Принимая это во внимание, в цель обучения лексики иностранного языка включают три следующих операции:

- 1) обеспечение вхождения изученной лексики в долговременную память обучающихся;
- 2) обучение умению вызывать из памяти в определенной ситуации и актуализировать их;
- 3) побуждение к употреблению изученной лексики в речи.

Современный социальный заказ общества в области обучения иностранным языкам предъявляет задачу полной реализации воспитательно-образовательно-развивающего потенциала каждого учебного предмета, в том числе иностранного языка. Обучение лексическому аспекту в начальной школе включает в себя несколько видов задач, а именно:

- 1) Обучающие – усвоение и углубление знаний учащихся по основным разделам лексики; формирование умения работать со словарем; формирование умений адекватно употреблять лексемы.
- 2) Развивающие – обогащение словарного запаса языка обучающихся; развитие интереса к изучаемому языку; развитие мышления, памяти, умения сравнивать и анализировать.
- 3) Воспитательные – воспитание осознанной потребности в знаниях, чуткости и внимательности к слову; воспитание нравственных качеств [Деменченков, 2012].

Таким образом, учитывая многогранность процесса обучения иностранным языкам, преподаватель должен ориентироваться на следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования по английскому языку, которые устанавливает ФГОС:

- узнавать в письменном и устном тексте изученные лексические единицы, в том числе словосочетания, в пределах тематики на уровне начального образования;
- оперировать в процессе общения активной лексикой в соответствии с коммуникативной задачей;

– восстанавливать текст в соответствии с решаемой учебной задачей.

В зону ближайшего развития обучающихся включены следующие лексические навыки:

– узнавать простые словообразовательные элементы;

– опираться на языковую догадку в процессе чтения и аудирования

(интернациональные и сложные слова) [ФГОС НОО, 2021].

2.2 Разработка и проведение уроков по формированию лексических навыков у обучающихся начальной школы с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly

Опытно-экспериментальная работа была проведена на базе МАОУ «Средняя школа №17» г. Красноярск. Реализация идеи применения комплекса интерактивных игр, разработанных с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly для развития лексического навыка прошла в 4 классе обучающихся начальной школы. Для того, чтобы отследить результат, были выбраны обучающиеся двух подгрупп– экспериментальной и контрольной, в каждой из которых по 12 человек. Уровень владения английским языком у обучающихся в обеих группах примерно одинаковый. Целью опытно-экспериментальной работы являлось определение влияния разработанных интерактивных игр на формирование лексического навыка на уроках английского языка.

Для проведения опытно-экспериментальной работы мы взяли за основу и проанализировали учебник «Spotlight» 4 класса, авторы Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова и В. Эванс. Издательство Express Publishing (UK) и «Просвещение» (Россия).

Данное учебное пособие допущено к использованию при реализации программ начального образования. Отличительной особенностью УМК является модульность построения учебника, наличие аутентичного материала о России, заданий, соответствующих требованиям международных экзаменов,

готовящим постепенно к итоговой аттестации обучающихся за курс начальной школы.

В рамках темы нашего исследования мы проанализировали учебник на наличие такого компонента в методике обучения, как игры. По результатам анализа мы обнаружили, что в данном пособии на каждый учебный модуль авторами учебника разработана одна или две игры. Представленные в данном учебнике игры ограничиваются одной картинкой или фотографией, которую нужно описать, используя изученный лексический материал, или которая только отражает тематику игры. Например, в модуле 3 с лексическим материалом по теме «Pirate's fruit salad!» приведена игра под названием «Fruit Salad», суть которой называть изученные лексические единицы по порядку. Детальных правил игры не представлено, потому каждый учитель может сам сформулировать ее назначение. Или, например, игра в модуле 4 с лексическим материалом по теме «Funny animals» предполагает, что обучающиеся называют поочередно, какое животное умеет бегать/прыгать и т.д. На наш взгляд, данная игра не носит развлекательного характера, что в эпоху развития информационных технологий является одной из важнейших функций игры. Игра на современных уроках – это игра, которая захватывает и надолго оставляет впечатления.

Таким образом, несмотря на то, что учебник в своей части отвечает требованиям и стандартам, а также имеет ряд небольших игр, такие игры не всегда способны заинтересовать современных детей в полной мере, поскольку не носят соревновательного характера, не представляют разных тематических ролей и не изобилуют наглядными иллюстрациями, что, как мы выяснили ранее, очень важно для школьников младшей школы. Кроме того, прохождение учебного модуля по одной теме рассчитано на 4-5 уроков. На такое количество занятий недостаточно иметь в арсенале одну игру.

Следовательно, на основе данного учебно-методического комплекса в рамках нашей опытной работы был разработан ряд игр на интерактивной платформе Genial.ly, направленный на автоматизацию и закрепление

определенных лексических единиц. Данный комплекс игр позволяет дополнить уже имеющийся учебный материал и расширить знания обучающихся.

Интерактивная платформа Genial.ly – это платформа для создания интерактивного контента в виде презентаций, квизов, игр, интерактивных изображений, карт, инфографик и т.д. Данная платформа представляет огромное количество шаблонов различных интерактивных заданий, которые можно использовать в индивидуальных целях. На платформе представлен конструктор, с помощью которого можно добавлять свои изображения, аудио/видеоматериалы, анимационный контент для создания полноценной разработки. Поскольку мы используем Genial.ly в целях освоения лексического материала на уроках английского языка в младших классах, на платформе мы применяем шаблоны интерактивных игр, которые помогут не просто сформировать лексические навыки у младших школьников, но и сделать это наглядно и увлекательно.

Итак, для определения результатов эксперимента по внедрению интерактивных игр в образовательный процесс для развития лексического навыка обучающихся, нами было проведено первичное тестирование в экспериментальной (группа 1) и контрольной (группа 2) группах до применения разработанных интерактивных игр, чтобы по окончании опытно-экспериментальной работы сравнить, какой эффект имело внедрение игр на сформированность лексических навыков.

За основу первичного тестирования был взят Module 3 с лексическим материалом по теме «Food». Тестирование проводилось на третьем уроке модуля после первичного знакомства с новыми лексическими единицами и их отработки. Вся работа по освоению лексического материала проводилась по методическим рекомендациям из книги учителя, разработанной авторами УМК. В тестирование было включено 3 лексических упражнения. Некоторые упражнения были выбраны нами из УМК и на наш взгляд, были наиболее направленными на развитие лексического навыка. Некоторые задания

тестового формата были разработаны нами на основе лексического материала данной темы.

Так, первым заданием в рамках тестирования мы выбрали задание из рабочей тетради данного УМК на стр. 22 упр. 1 (см. Приложение А). Обучающимся обеих групп были предложены слова и картинки, между которыми нужно было установить соответствия: к каждому лексическому компоненту подобрать соответствующую букву, под которой было дано изображение. Каждое из 12 заданий оценивалось в 1 балл. На выполнение данного задания обучающимся обеих групп понадобилось всего 7 минут. Однако, в экспериментальной группе только один обучающийся выполнил его с точностью в 83% и 3 человека с точностью в 66%. Большинство обучающихся (8 человек) показали неудовлетворительные результаты.

В контрольной группе один ученик справился с заданием с точностью в 75%, один показал результат в 66%, а оставшаяся часть групп выполнили задание правильно только на половину (50%) или хуже. Результаты выполнения упражнения 1 отражены в табл. 1.

Таблица 1 – Результаты выполнения упражнения 1 в ходе промежуточного тестирования

Результаты выполнения упражнения 1				
Группа 1 (экспериментальная)		Группа 2 (контрольная)		Мак кол-во баллов за задание
Кол-во учеников	Кол-во баллов	Кол-во учеников	Кол-во баллов	
1 ученик	10	1 ученик	9	12
3 ученика	8	3 ученика	8	12
4 ученика	6	5 учеников	6	12
4 ученика	4	3 ученика	4	12

Вторым заданием в рамках промежуточного тестирования стало задание множественного выбора (см. Приложение Б), разработанное нами на основе лексических единиц модуля, в котором обучающимся предложены краткие описания предметов еды. Обучающиеся должны по описанию догадаться, о чем идет речь и из представленных вариантов выбрать верный. Каждое из 7 заданий оценивалось в 1 балл. На выполнение данного задания у обучающихся

ушло 12 минут, однако не все обучающиеся отлично справились с данным упражнением. В экспериментальной группе только один ученик показал результат с 85% правильностью выполнения, в то время как большинство обучающихся выполнили упражнение правильно на 57% и ниже. В контрольной группе один обучающийся справился с заданием на 71%, в то время как остальная часть группы неудовлетворительно выполнили задание. Результаты выполнения упражнения 2 отражены в табл. 2.

Таблица 2 – Результаты выполнения упражнения 2 в ходе промежуточного тестирования

Результаты выполнения упражнения 2				
Группа 1 (экспериментальная)		Группа 2 (контрольная)		Мах кол-во баллов за задание
Кол-во учеников	Кол-во баллов	Кол-во учеников	Кол-во баллов	
1 ученик	6	1 ученик	5	7
2 ученика	4	3 ученика	4	7
5 учеников	3	5 учеников	3	7
4 ученика	2	3 ученика	2	7

Наконец, третьим упражнением мы выбрали упражнение из рабочей тетради данного УМК на стр. 24 упр. 1 (см. Приложение В). Данное упражнение направлено на расширение знаний по лексической теме «Еда», так как касается второй подтемы, в которой обучающиеся знакомятся не просто с едой, но и с упаковками, в которых еду можно встретить. Обучающимся необходимо для каждого продукта выбрать подходящую упаковку из двух предложенных вариантов. Каждое из 5 заданий оценивалось в 1 балл. На выполнение данного задания у обучающихся ушло 5 минут. В экспериментальной группе всего один из обучающихся показал результат в 80% правильности выполнения упражнения, трое обучающихся имеют 60% правильно выполненных заданий, и оставшееся большинство обучающихся (8 человек) показали неудовлетворительный результат в виде 40% правильности выполнения заданий. В контрольной группе двое обучающихся справились хорошо (80%), в то время как оставшаяся часть группы показала результат 60% и ниже. Самым низким результатом оказался результат в 20%

правильности выполнения. Результаты выполнения упражнения 3 отражены в табл. 3.

Таблица 3 – Результаты выполнения упражнения 3 в ходе промежуточного тестирования

Результаты выполнения упражнения 3			
Группа 1 (экспериментальная)		Группа 2 (контрольная)	
Кол-во учеников	Кол-во баллов	Кол-во учеников	Кол-во баллов
1 ученик	4/5	2 ученика	4/5
3 ученика	3/5	4 ученика	3/5
8 учеников	2/5	5 учеников	2/5
		1 ученик	1/5

Таким образом, результаты промежуточного тестирования обучающихся показали низкие проценты усвоения материала по лексическому блоку «Еда», что говорит об отсутствии динамики в развитии лексического навыка у обучающихся. Исходя из полученных нами результатов, можно сделать вывод о том, что использование только традиционных методов при обучении лексике недостаточно для его глубокого и качественного усвоения и что учителям необходимо прибегать к альтернативным, современным методам обучения, таким как интерактивные игры.

После проведения первичного тестирования мы внедрили разработанные нами на платформе Genial.ly интерактивные игры в процесс обучения лексике на следующие 5 уроков. Комплекс разработанных игр охватил не только Module 3 с лексической темой «Food», но и Module 4 с лексическим материалом по теме «Animals», а также Module 2 «Work and play» с лексической темой «Hobbies».

Разработанные игры представлены в различных интерактивных форматах. Обучающимся был проведен инструктаж и объяснены правила игр, используемых на уроках.

Игра №1 «Food Quiz».

Игра разработана по теме «Food», 3 модуль «Tasty Treats».

Описание: Игра представлена в формате квиза. Обучающимся предлагается множественный выбор ответа, в котором их задача выбрать

верный продукт, догадавшись по описанию. За каждый правильный ответ на экране появляется часть бургера, который в итоге обучающиеся «достроят», ответив на все вопросы верно. Также, тип вопросов чередуется с выбором одного из двух по представленному изображению. Если обучающиеся отвечают на все верно, они получают целый набор (виртуальный) с фастфудом (Приложение Б).

Игра №2 «Chaotic Kitchen Escape».

Игра была разработана по теме «Food», 3 модуль «Tasty Treats».

Описание: Игра представлена в формате сюжетной игры, которая предполагает, что родители ушли из дома и оставили детям записку, что они могут приготовить себе на обед. Чтобы выполнить каждый пункт записки, необходимо правильно отвечать на вопросы. Данная игра направлена на отработку лексического материала по подтеме «Containers» в теме «Food». В игре представлено несколько вариаций заданий: выбор одного из нескольких правильных ответов, выбор нужного изображения к словосочетанию, а также выбор правильного словосочетания к данному изображению. По итогам игры обучающиеся получают полноценный (виртуальный) обед (Приложение Б).

Игра №3 «Food Classification».

Игра была разработана по теме «Food», 3 модуль «Tasty Treats».

Описание: Игра представлена в виде колеса фортуны, на котором имеются позиции с разной стоимостью очков. Чем больше очков, тем сложнее вопрос. Данная игра направлена на умение классифицировать лексические единицы на группы: dairy, meat, fruit, vegetables. Открывая вопрос, обучающимся необходимо выбирать нужную категорию для каждого продукта. Результатом игры, при условии, что все вопросы решены верно, является виртуальный подарок на выбор (из трех) для обучающихся (Приложение Б).

Игра №4 «Animal Race».

Игра разработана по теме «Funny Animals», 4 модуль «At the zoo».

Описание: Игра представлена в виде настольной игры – поля с фишками. Обучающимся предлагается разделить на четыре команды и выбрать фишку с животным, за которого они будут играть. В игре встроен интерактивный кубик, который учитель будет бросать мышкой. Обучающиеся ходят по полю и попадают либо на пустые поля, либо на поля с заданиями по теме «Funny Animals». Задания представлены в четырех видах и направлены на идентификацию лексических единиц:

- отгадать животного по описанию внешности, действий;
- назвать животного по картинке;
- отгадать животного по силуэту;
- отгадать животного по звуку, который он издает.

Побеждает та команда, которая первая доберется до финиша (Приложение Б).

Игра №5 «Double: Animals».

Игра разработана по теме «Funny Animals», 4 модуль «At the zoo».

Описание: Игра представлена в виде двух окошек с различными животными внутри. Только одно животное повторяется в обоих окошках. Задача учеников как можно скорее (в игре встроен таймер) найти животного, которое повторяется в обоих окошках и вслух назвать животное на английском языке. Учитель в этот момент может нажать на верного животного. Если условия класса позволяют, возможен такой вариант, чтобы каждый ребенок подходил и выбирал правильный ответ. Также, в данную игру можно сыграть на телефонах в парах. Такая разработка совершенствует лексические навыки и быстроту реакции поиска картинки и вспоминания слова одновременно (Приложение Б).

Игра №6 «WHATivore?».

Игра разработана по теме «Funny Animals», 4 модуль «At the zoo».

Описание: Игра представлена в форме интерактивного квиза по второй подтеме модуля про животных. Она направлена на отработку лексического материала и классификацию животных на три группы: omnivore, carnivore,

herbivore. Цель обучающихся выбирать правильный вариант из предлагаемых для каждого животного (Приложение Б)

Игра №7 «Swimming Quiz».

Игра разработана по модулю 2 «Work and play»

Описание: Игра представлена в форме квиза, в котором правильные ответы помогут пловцам добраться до финиша. В данной игре осуществляется совершенствование лексических навыков по теме «Hobbies, sport». Обучающимся предлагается выбирать правильные названия видов спорта по картинкам, а также отгадать их по описанию.

Применение разработанных интерактивных игр на платформе Genial.ly осуществлялось на различных этапах уроков, что мы отразили в технологических картах уроков, проведенных в ходе опытно-экспериментальной работы (Приложение Г).

2.3. Результаты опытно-экспериментальной работы

После внедрения в уроки комплекса интерактивных игр мы провели итоговое контрольное тестирование. В ходе тестирования обучающимся предлагалось выполнить похожие лексические упражнения на те, что были проделаны в ходе первичного тестирования, взятые нами частично из УМК.

Первым заданием в рамках итогового тестирования мы выбрали задание из книги тестов к данному УМК на стр. 23 упр. 1 (см. Приложение В). Обучающимся было предложено задание, в котором им необходимо было исправить лексические ошибки, ориентируясь на картинки. Каждое из 10 заданий оценивалось в 1 балл. На выполнение данного задания обучающимся понадобилось 10 минут. Исходя из полученных результатов, в экспериментальной группе, в которой уроки проводились с применением интерактивных игр, $\frac{1}{4}$ группы выполнила упражнение на отлично, половина показали результат в виде 80% точности ответов, а оставшаяся часть группы также успешно выполнила задание, с точностью выполнения 70%.

Неудовлетворительных результатов не наблюдалось. Проанализировав результаты контрольной группы, которая продолжала заниматься традиционно по лексическим упражнениям, рекомендуемым методическим комплексом УМК, мы заметили, что результаты только некоторых учеников (1/4 группы) были 70% и выше, в то время как большая часть обучающихся не смогли показать хороший результат. Результаты выполнения упражнения 1 отражены в табл. 4.

Таблица 4 – Результаты выполнения упражнения 1 в ходе итогового тестирования

Результаты выполнения упражнения 1				
Группа 1 (экспериментальная)		Группа 2 (контрольная)		Мак кол-во баллов за задание
Кол-во учеников	Кол-во баллов	Кол-во учеников	Кол-во баллов	
3 ученика	10	1 ученик	8	10
6 учеников	8	3 ученика	7	10
3 ученика	7	5 учеников	6	10
		3 ученика	5	10

Вторым заданием в рамках контрольного тестирования стало задание на соотнесение, взятое из книги тестов для данного УМК на стр. 24 упр. 2 (см. Приложение В), в котором обучающиеся должны подобрать верную упаковку к каждому продукту. Данный аспект внутри лексической темы рассматривался и отрабатывался в ходе интерактивных игр. Каждое из 8 заданий оценивалось в 1 балл. На выполнение данного задания у обучающихся ушло 5 минут. Исходя из полученных результатов в экспериментальной группе, половина обучающихся (50%) выполнили данное упражнение с результатом «отлично», не допустив ни одной ошибки. Только трое учеников ошиблись единожды, показав результат с 80% правильностью выполнения, и лишь трое не до конца усвоили материал и показали результат 60% и ниже. Что касается контрольной группы, работавшей по традиционным методам, количество обучающихся, справившихся на «отлично» гораздо меньше (1 ученик), а количество не справившихся или плохо справившихся с заданием учеников больше (8 человек). Результаты выполнения упражнения 2 отражены в табл. 5.

Таблица 5 – Результаты выполнения упражнения 2 в ходе итогового тестирования

Результаты выполнения упражнения 2				
Группа 1 (экспериментальная)		Группа 2 (контрольная)		Мах кол-во баллов за задание
Кол-во учеников	Кол-во баллов	Кол-во учеников	Кол-во баллов	
6 ученика	8	1 ученик	8	8
3 учеников	7	3 ученика	6	8
2 ученика	5	5 учеников	5	8
1 ученик	4	3 ученика	4	8

Третьим упражнением мы выбрали упражнение из дополнительных источников (см. Приложение В). Целью данного упражнения является развитие лексических навыков и навыков чтения. Обучающимся необходимо прочитать небольшие тексты о составе обеда каждого ребенка и выбрать для каждого верную картинку. Каждое из 4 заданий оценивалось в 1 балл. На выполнение данного задания у обучающихся ушло 7 минут. По результатам выполнения заданий в экспериментальной группе, 1/3 группы справилась хорошо, допустив лишь одну ошибку, в то время как большинство группы на «отлично» справились с упражнением. В контрольной группе лишь половина обучающихся справились на отлично, и двое обучающихся только на половину верно выполнили задание. Результаты выполнения упражнения 3 отражены в табл. 6.

Таблица 6 – Результаты выполнения упражнения 3 в ходе итогового тестирования

Результаты выполнения упражнения 3				
Группа 1 (экспериментальная)		Группа 2 (контрольная)		Мах кол-во баллов за задание
Кол-во учеников	Кол-во баллов	Кол-во учеников	Кол-во баллов	
8 учеников	4	6 учеников	4	4
4 ученика	3	4 ученика	3	4
		2 ученика	2	4

Таким образом, внедрение в образовательный процесс интерактивных игр положительно сказалось на успеваемости обучающихся и усвоении ими

лексических компонентов модуля. После обработки результатов стало ясно, что усвоение лексического материала с помощью интерактивных игр происходит с большей эффективностью, нежели выполнение традиционных упражнений для отработки лексических единиц. Для сравнения полученных результатов мы представили графики успеваемости обучающихся по итогам проведения тестирований, с которыми можно ознакомиться на рис. 1, рис. 2, рис.3 и рис. 4.

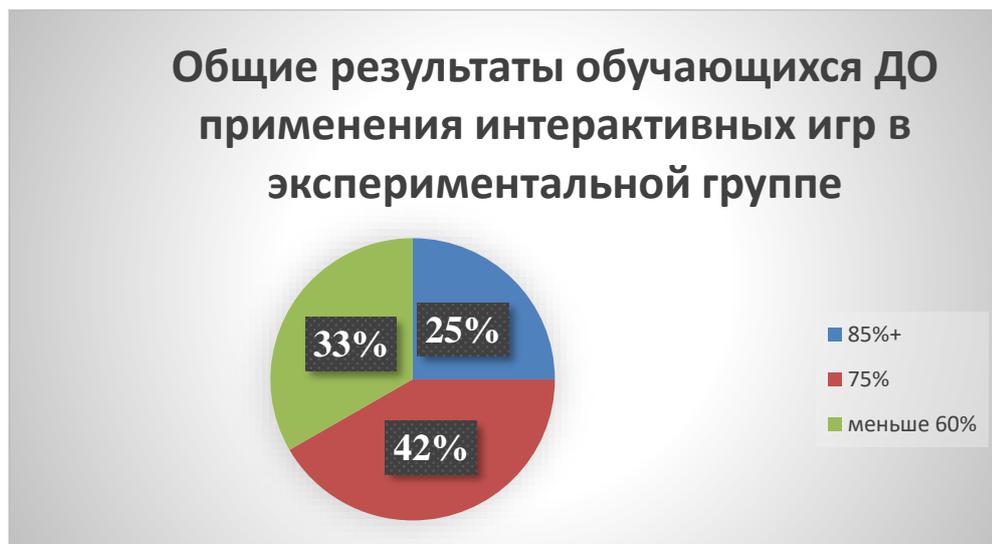


Рисунок 1 – Общие результаты обучающихся до применения интерактивных игр

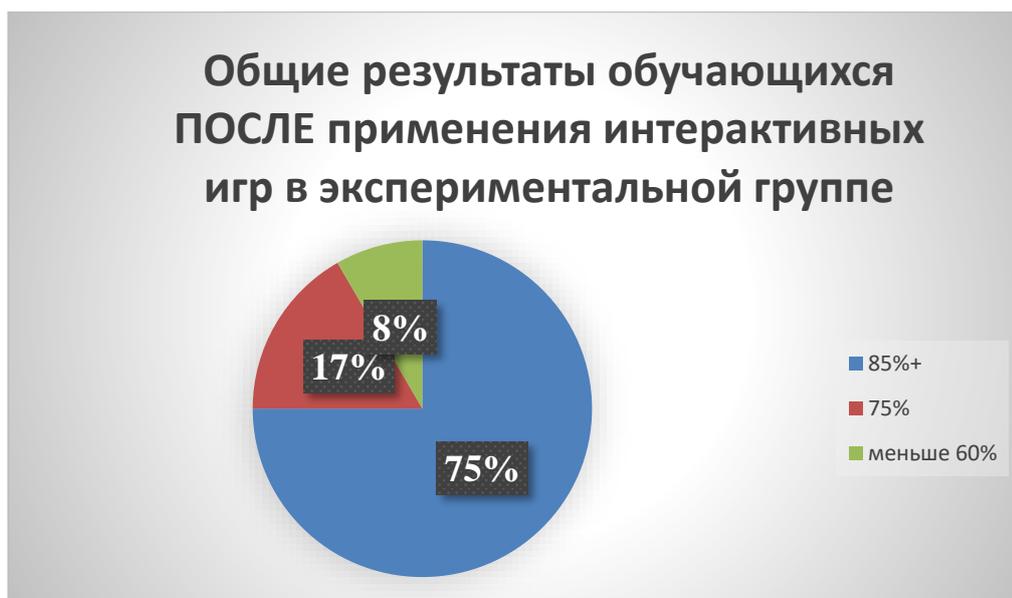


Рисунок 2 – Общие результаты обучающихся после применения интерактивных игр в экспериментальной группе

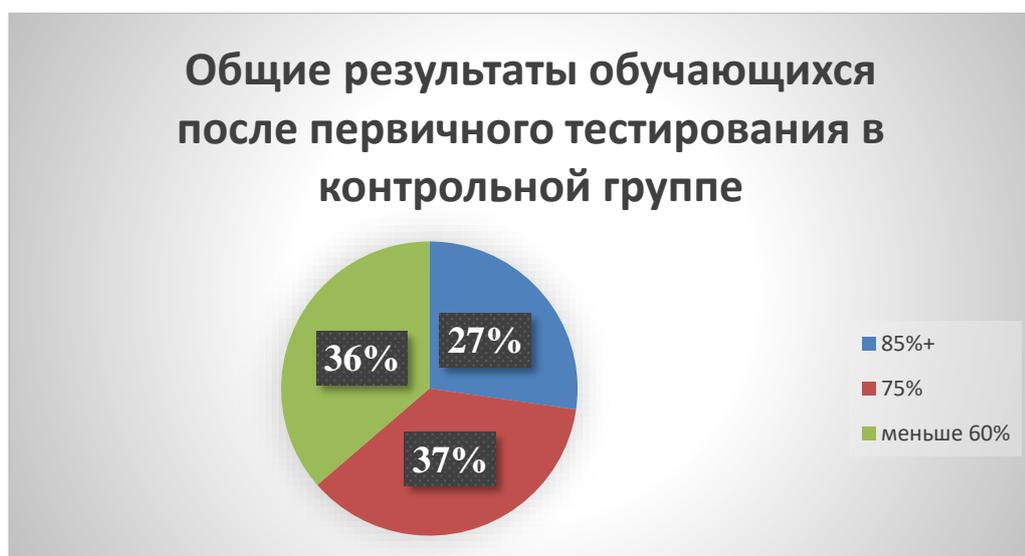


Рисунок 3 – Общие результаты обучающихся после первичного тестирования в контрольной группе

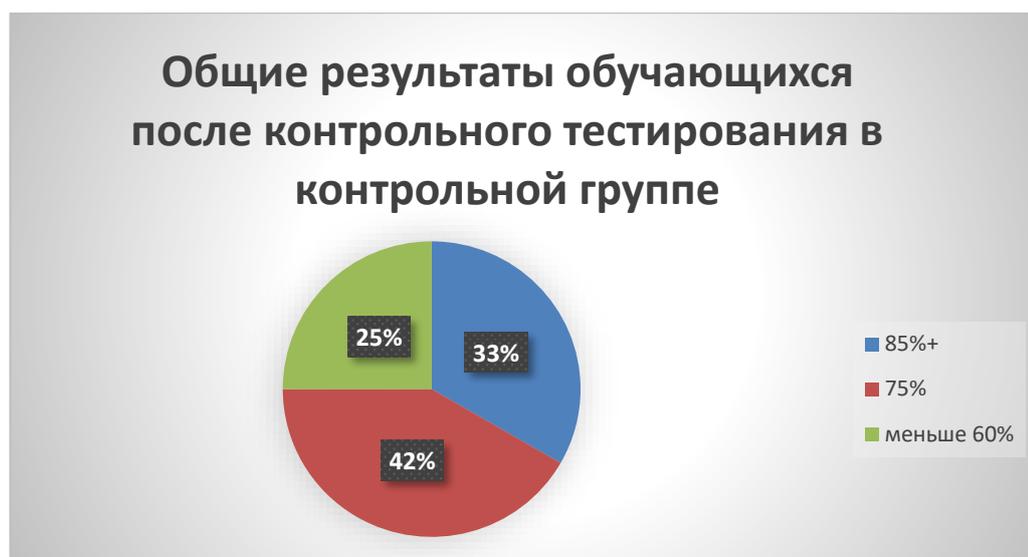


Рисунок 4 – Общие результаты обучающихся после контрольного тестирования в контрольной группе

На представленных диаграммах можно отследить, что в экспериментальной группе у большинства обучающихся наблюдается повышение процента успешно выполненной работы. Лишь 8% обучающихся не смогли улучшить свои навыки в процессе использования интерактивных игр, в то время как 75% и 17% обучающихся контрольной группы на «отлично» и «хорошо» справились с упражнениями после внедрения интерактивных игр. Это дает право делать вывод, что использование игр на

занятиях дало положительный результат. Что касается контрольной группы, здесь также наблюдается повышение успеваемости обучающихся, но большую часть учеников составляют те, чьи знания оцениваются на «хорошо», а также $\frac{1}{4}$ всех обучающихся показали результаты меньше 60% правильности.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что применение традиционных методов обучения способствует усвоению лексического материала, однако в ходе опытно-экспериментальной работы также удалось доказать эффективность применения интерактивных игр, разработанных с помощью онлайн-платформы Genial.ly, для развития лексического навыка. Исследование показало, что на уроках с использованием данных разработок успеваемость обучающихся повышается еще больше.

Выводы по главе 2

Таким образом, при обучении младших школьников английскому языку важно учитывать психологические особенности каждого в отдельности, поскольку особенности когнитивных процессов школьников начальной школы требуют внедрения таких методов обучения лексическому материалу, с помощью которых учителю удалось бы организовать более увлекательную образовательную деятельность, чтобы она способствовала наиболее эффективному овладению лексикой - строительным материалом для осуществления устно-речевого общения.

Исходя из вышесказанного, нами был разработан комплекс интерактивных игр с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly, применение которых доказало свою эффективность. Мы провели два тестирования в двух группах: экспериментальной, на уроках которой и применяли игры, и контрольной, которая продолжила работать по традиционным методам обучения. В результате, те ученики, на уроках которых применялись интерактивные игры, существенно повысили уровень владения лексическим материалом по заявленной нами теме.

Заключение

Таким образом, в ходе исследовательской работы мы выяснили, что лексический навык является важнейшим навыком при обучении иностранному языку. Он подразумевает не только освоение отдельных лексических единиц, но и включение в культурный и межкультурный процесс коммуникации индивидуумов. Процесс обучения лексическим навыкам сопряжен с методическим компонентом обучения. Он включает в себя важнейшие принципы при обучении лексической составляющей языка, а также этапы формирования лексических навыков.

Безусловно, овладение лексическими навыками, начиная с самых ранних этапов обучения, является необходимым в обучении младших школьников английскому языку. Обладая лексическим навыком, имея как активный, так и пассивный словарный запас, обучающиеся способны выстраивать и поддерживать коммуникацию на английском языке.

Кроме того, ученые-методисты призывают использовать такой вид деятельности как игра для развития лексических навыков. Он способствует выполнению важных методических задач, помогает добиться как образовательных, так и развивающих целей, а также расширить кругозор. В современных реалиях интерактивные онлайн игры служат высокоэффективным методом в достижении результатов усвоения лексического материала. Количество разных интерактивных платформ, таких как Genial.ly, wordwall, learningapps и др. помогают достигать успехов в разных форматах онлайн игр.

Для проведения опытно-экспериментальной работы мы разработали комплекс интерактивных игр на платформе Genial.ly, которые впоследствии внедрили в уроки английского языка на базе 4 класса. По результатам работы, обучающиеся, занимающиеся на уроках с использованием интерактивных игр улучшили свою успеваемость в рамках совершенствования лексического навыка. Исходя из этого, можно сделать вывод, что применение таких игр

эффективно при работе с младшими школьниками для развития лексических навыков. Данные интерактивные игры могут являться отличным дополнением к УМК и применяться на уроках в начальной школе.

Список использованных источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. Приказ Минобрнауки России от 31.05.2021 №286 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400807193/?ysclid=lv3nx3xm6k221319426> (дата обращения 24.04.2024).
2. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР, 2009. 448 с.
3. Алиева М. И. Психологические особенности обучения английскому языку детей младшего школьного возраста. //Актуальные вопросы лингводидактики и методики преподавания иностранных языков, 2018. С. 351 – 354.
4. Английский язык: 4 – й класс: учебник в 2 частях / Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс. 18-е изд., перераб. Москва.: Express Publishing: Просвещение, 2023. (Английский в фокусе). 168 с.
5. Барышникова Е.В. Психология детей младшего школьного возраста: учебное пособие Челябинск: Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2018. 174 с.
6. Бельшева Н.В. Методические рекомендации по использованию игр на уроках иностранного языка. Бирск. 2017. [Электронный ресурс]. URL: <https://multiurok.ru/files/mietodichieskiie-riekomendatsii-po-ispol-zovani-6.html?> (дата обращения: 03.05.2024).
7. Буя Т.А. Игра в эстетическом воспитании младшего школьника.// Начальная школа. 2001. №2. С. 40-43.
8. Гальскова Н.Д. Теория и практика обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: Учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учебных заведений / Н.Д. Гальскова. М.: Академия, 2004.
9. Гальскова Н.Д., Василевич А.П., Коряковцева Н.Ф., Акимова Н.В. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие. М.: КНОРУС, 2017. 390 с.

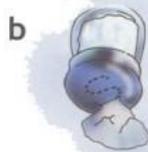
10. Деменченко О.М. Обучение лексике как важнейшему компоненту речевой деятельности на уроке иностранного языка на начальном этапе. 2012. [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2012/06/20/obuchenie-leksike-kak-vazhneysheму?> (дата обращения: 27.04.2024).
11. Дмитрусенко И.Н. Критерии оценки сформированности лексического навыка // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: лингвистика. 2012. №25. С. 126-127.
12. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. 23 с.
13. Коваленко Е.Г., Цатковская Ю.С. Принципы формирования лексических навыков младших школьников на уроках английского языка // The scientific heritage. 2020. №45-7. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsiipy-formirovaniya-leksicheskikh-navykov-mladshih-shkolnikov-na-urokakh-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 12.03.2024).
14. Колокольникова З.У. Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020. 164 с.
15. Копылов А. 10 идей интерактивного контента // Комьюнити. 2021. [Электронный ресурс]. URL: <https://timeweb.com/ru/community/articles/vidy-interaktivnogo-kontenta-i-interesnye-primery> (дата обращения: 08.05.2024).
16. Магомедова А.К., Горбунова Е.Н. Обучение лексике на начальном этапе изучения иностранного языка. Формирование лексических навыков // Языковые и культурные контакты: Лингвистический и Лингводидактический аспекты. 2018. Саратов. С 297-301.
17. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / Под ред. А. А. Мирянова. Обнинск: Титул, 2010. 464 с.

18. Никитенко З.Н. Специфика предмета «Иностранный язык» в системе начального общего образования (в рамках единой образовательной области «Филология») // Иностранные языки в школе. 2010. № 4. С. 92-97.
19. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению М., 2007. 254 с.
20. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка. Ростов н/Д: Феникс. М: Глосса-Пресс, 2010. 640 с.
21. Петричук И.И. Еще раз об игре // Иностранный язык в школе. 2008. № 2. С. 37-42.
22. Приходько М.В. Игра как средство формирования универсальных учебных действий младших школьников на уроках английского языка в рамках ФГОС: методическая разработка. 2020. [Электронный ресурс]. URL: https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=https%3A%2F%2Fnsportal.ru%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F2020%2F01%2F17%2Fopyt_raboty.docx&wdOrigin=BROWSELINK (дата обращения: 19.02.2024).
23. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
24. Селиванов В.С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания. М.: Академия, 2007. 336 с.
25. Скопенко М.Ю. Игровые технологии на уроках иностранного языка. 2016. [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/doklad-igrovie-tehnologii-na-urokah-inostrannogo-yazika-1014547.html> (дата обращения: 10.02.2024).
26. Соболева В.Ю., Бабенко Н.А. Особенности обучения младших школьников лексике на уроках английского языка // Молодежь и научно-технический прогресс. 2021. Губкин-Старый Оскол. С.480-484.
27. Соколова А.С. Психолого–педагогические особенности обучения иностранному языку младших школьников // Новые вопросы в современной науке. Уфа: Научно-издательский центр «Мир науки», 2017. 401 с.
28. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс лекций. М.: АСТ, 2010. 272 с.

29. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя/ М.Ф. Стронин. М.: Просвещение, 2005.
30. Тер-Минасова С. Г. Язык и межкультурная коммуникация. М.: МГУ, 2004. 624 с.
31. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

Приложение А

Материалы для первичного тестирования

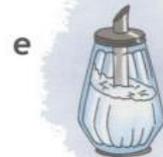


1 pineapple

k

7 mango

.....



2 coconut

.....

8 lemon

.....

3 beans

.....

9 tomato

.....



4 salt

.....

10 pepper

.....

5 flour

.....

11 sugar

.....

6 olive oil

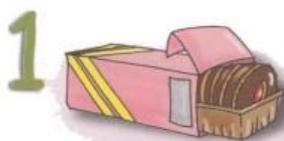
.....

12 butter

.....



1 Read and circle.



a tin/ packet
of biscuits



a carton/loaf
of bread



a bottle/jar
of Coke



a bar/kilo of
potatoes



a carton/jar
of jam



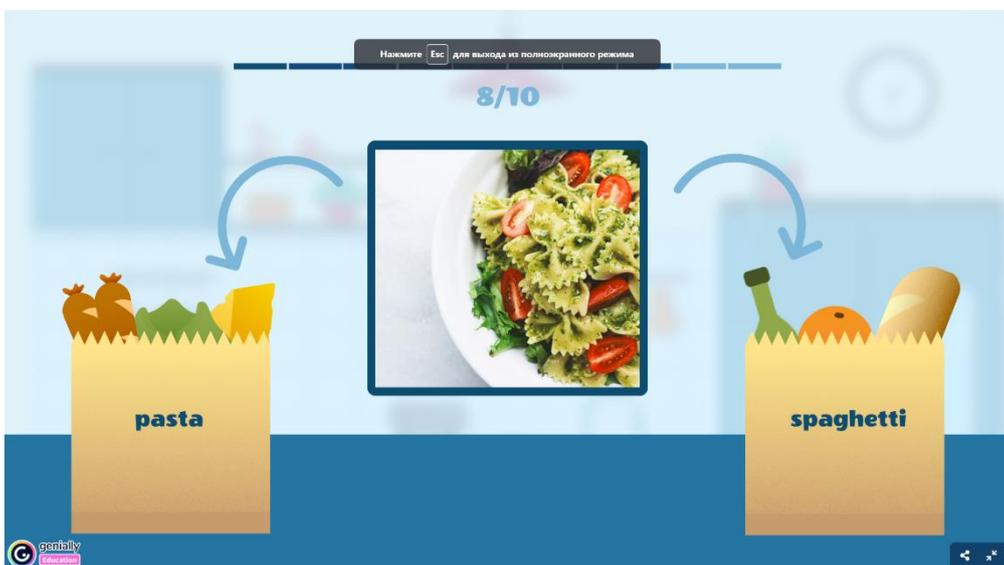
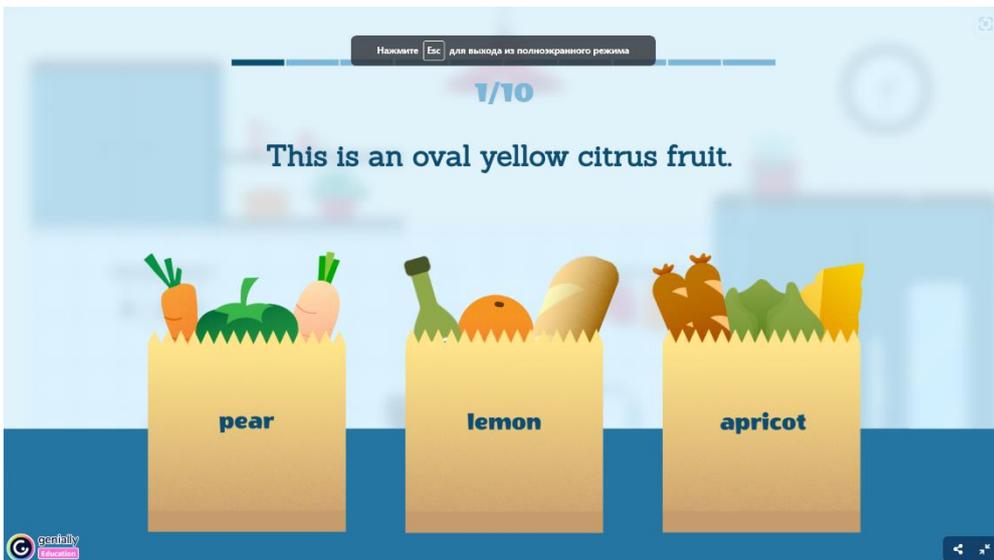
a bar/tin of
chocolate

Окончание приложения А

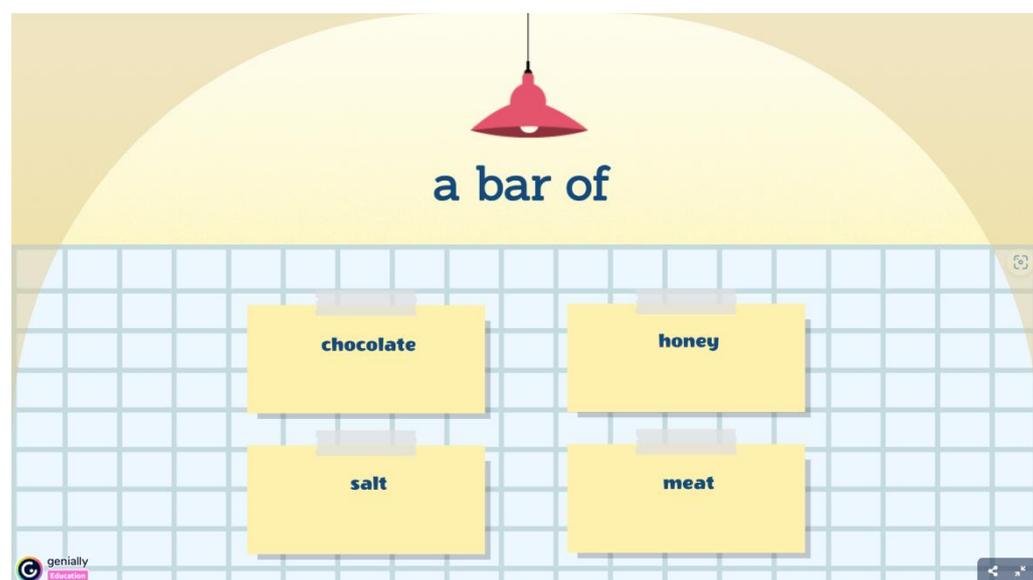
1. What is the name of a yellow citrus fruit?
a) Beans b) Lemon c) Butter
2. What is the name of the brown fruit that has tasty milk?
a) Mango b) Pineapple c) Coconut
3. What do people put in the food to make it sweet?
a) Salt b) Flour c) Sugar
4. Which cooking oil is made from olives?
a) Olive oil b) Butter c) Coconut oil
5. What is the name of a red vegetable that people like eating in the salad?
a) Pepper b) Tomato c) Beans
6. What is the name of a tropical fruit that is yellow inside and brown outside?
A) Mango b) Pineapple c) Coconut
7. What is the name of the food made from milk that people put on the sandwich?
a) sausage b) cheese c) yoghurt

Приложение Б

Игровые материалы



Продолжение приложения Б



Продолжение приложения Б



Spin the wheel!

Choose
DAIRY, MEAT, FRUIT OR VEGETABLE

Look at the pictures and choose the right group for each food item.

The wheel is divided into 12 segments with the following values: 100, 200, 300, 50, 150, 75, 100, 50, 250, 100, 50, 250. A hand is shown spinning the wheel.

genially



The wheel is divided into 12 segments with the following values: 100, 200, 300, 50, 150, 75, 100, 50, 250, 100, 50, 250. A hand is shown spinning the wheel.

genially

0 POINTS

FOR 25 POINTS

yogurt

dairy

meat

fruit

genially



The wheel is divided into 12 segments with the following values: 100, 200, 300, 50, 150, 75, 100, 50, 250, 100, 50, 250. A hand is shown spinning the wheel.

genially

25 POINTS

FOR 100 POINTS

beef

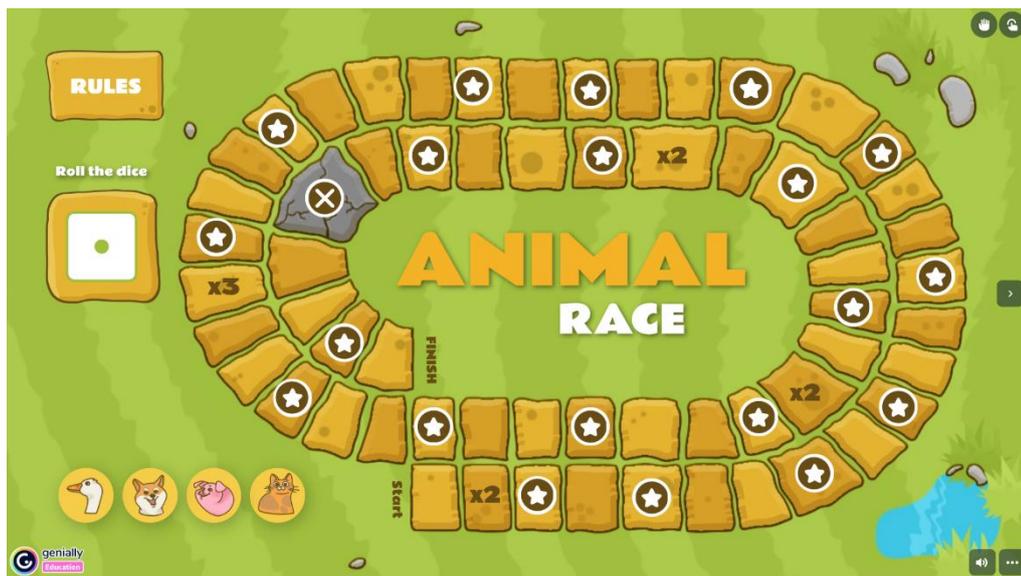
fruit

dairy

meat

genially

Продолжение приложения Б



Продолжение приложения Б

Find the double as soon as possible!

DOUBLE: ANIMALS

PLAY



genially Education

DOUBLE: ANIMALS ☆☆☆☆☆

00:00:05



genially Education

☆☆☆☆☆

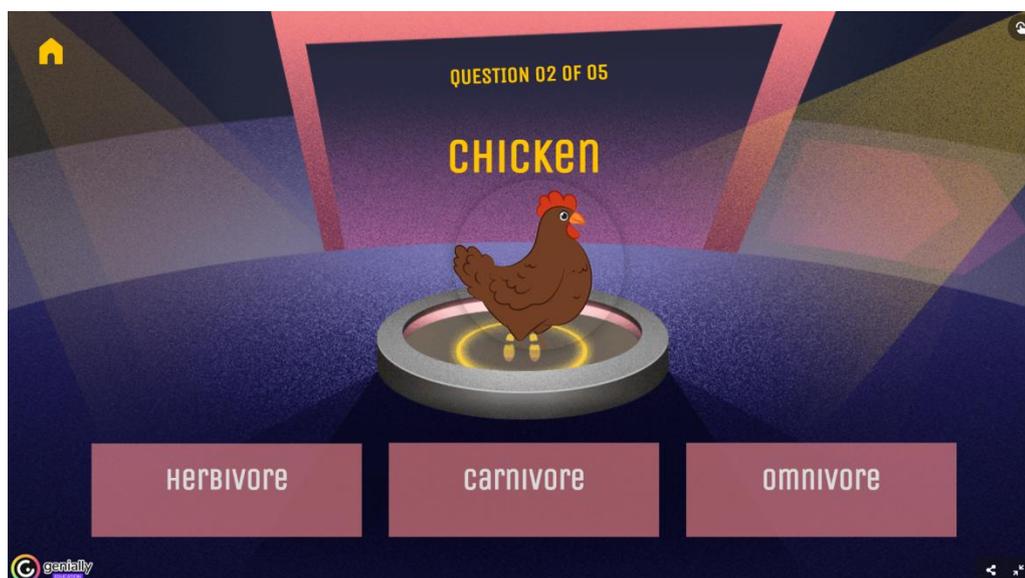
CONGRATULATIONS!
You time was:

00:01:05

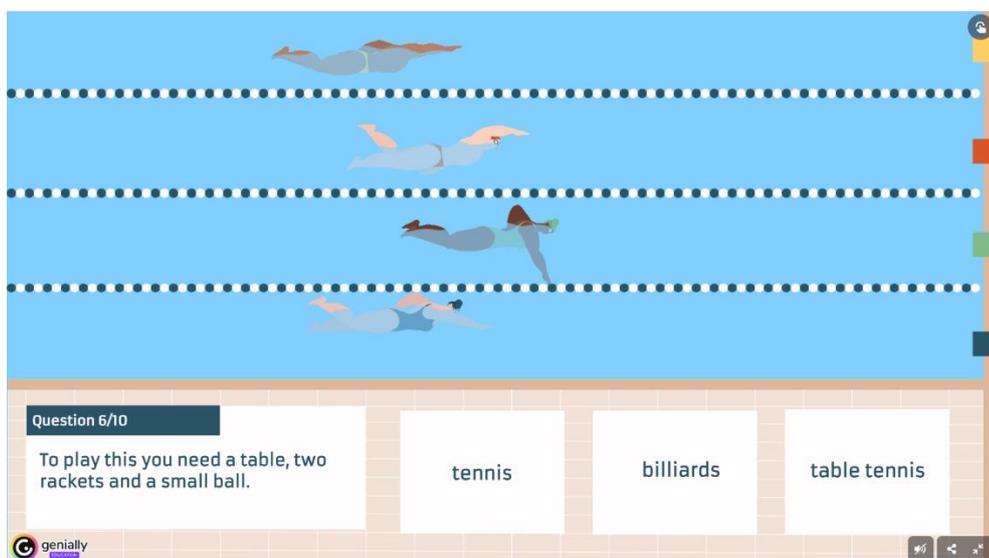
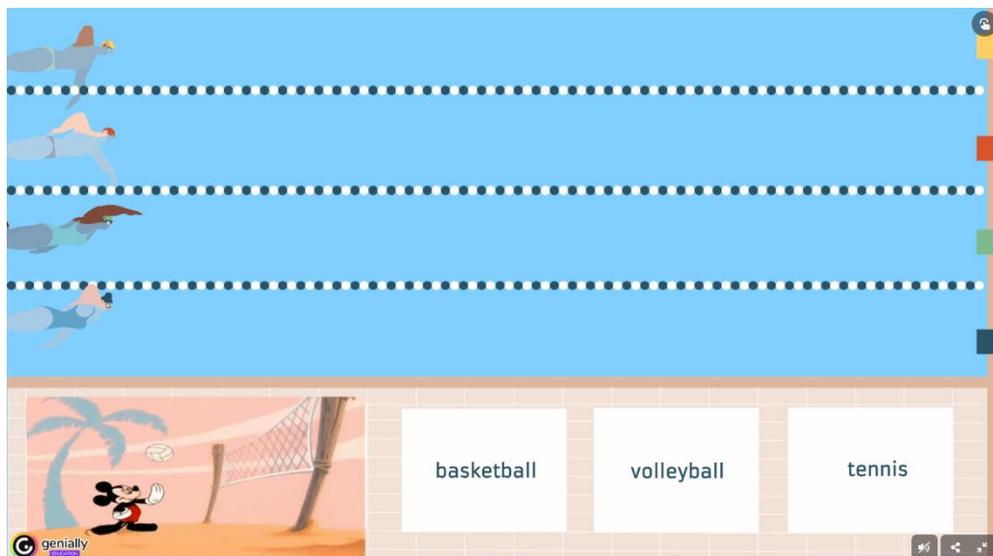
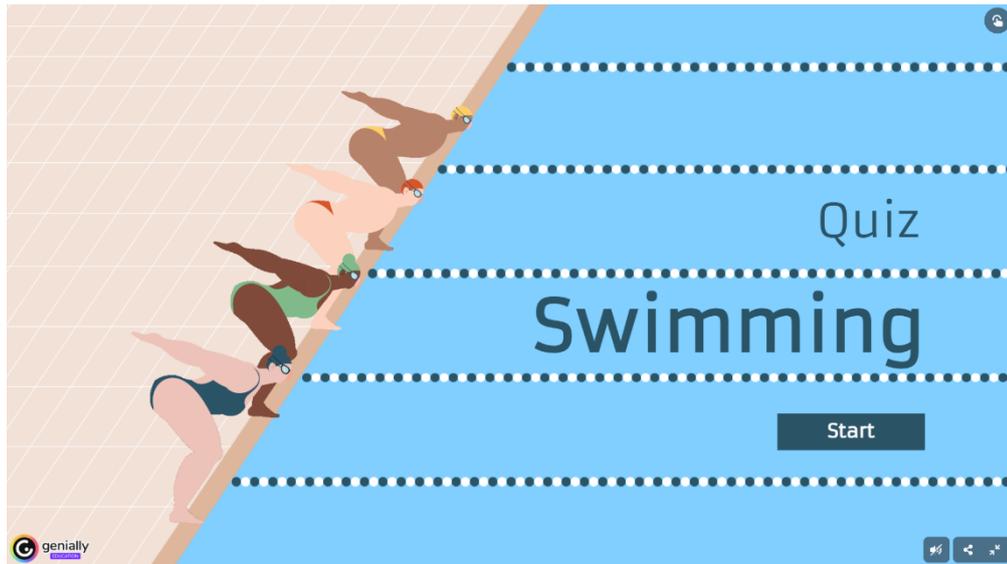
START OVER?

genially Education

Продолжение приложения Б



Окончание приложения Б



Приложение В

Материалы УМК для контрольного тестирования

1. Correct if necessary.



1. banana — apple



2. egg — _____



3. coconut — _____



4. flour — _____



5. potato — _____



6. salt — _____



7. olive oil — _____



8. cheese — _____



9. milk — _____



10. sugar — _____

2. Match and fill in the table.

1. A carton of

a) bread

A)



2. A bar of

b) milk

B)



3. A tin of

c) biscuits

C)



4. A kilo of

d) jam

D)



5. A packet of

e) chocolate

E)



6. A loaf of

f) potatoes

F)



7. A bottle of

g) coke

G)



8. A jar of

h) beans

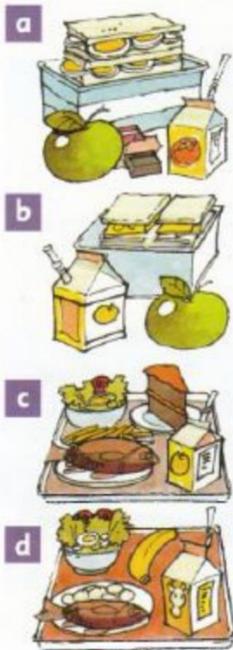
H)



1	2	3	4	5	6	7	8
b							
F							

Окончание приложения В

12 Read and match.



My name's Jason. I have lunch at 12.30. I have a packed lunch. I eat sandwiches – chicken sandwiches or cheese sandwiches. And I eat fruit – an apple or a banana. I drink apple juice.

Hi! I'm Arran. I have lunch at school at 12 o'clock, in the dining hall. I eat meat or fish, with potatoes and salad. For pudding I eat cake or fruit. And I drink milk.

I'm Kylie. I don't like school food! I have a packed lunch. I eat cheese sandwiches or egg sandwiches. And I eat an apple and some chocolate. I drink orange juice.

My name's Holly. I have lunch in the dining hall at 12.30. I have pizza or fish, with chips and salad. I don't eat fruit – I don't like it! I eat cake for pudding. I drink apple juice.

miro

Приложение Г

Технологическая карта урока английского языка с игрой «Food quiz»

Дата: 10.10.2023

Класс: 4

Тема урока: Pirate's Fruit Salad

Учитель: Михель Ксения Владимировна

Базовый учебник: УМК «Spotlight» 4 класса, авторы Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова и В. Эванс. Изд. Express Publishing и «Просвещение»

Время реализации урока: 40 минут

Тип урока: урок изучения нового.

Цель: организовать деятельность учащихся по освоению новых знаний по теме «Pirate's Fruit Salad».

Задачи:

- 1) **образовательная:** формировать общеучебные умения и навыки (умение сравнивать, обобщать, делать выводы, анализировать), расширять словарный запас обучающихся посредством знакомства с новыми словами;
- 2) **развивающая:** развивать коммуникативные навыки сотрудничества с другими учащимися, совершенствовать навыки письма, чтения, говорения и произношения изученных слов; способствовать развитию умений обучающихся обобщать полученные знания, выделять главное и характерное.
- 3) **воспитательная:** содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка, содействовать повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения.

Формы работы обучающихся: фронтальная, индивидуальная, коллективная, групповая, в парах.

Оборудование: компьютер с выходом мультимедиа, учебник, презентация, аудиокурс к УМК, раздаточный материал, онлайн-ресурсы.

Цель этапа	Содержание урока		Формируемые УУД	Примечания
	Деятельность учителя	Деятельность ученика		
Мотивационно - вступительная часть (5 мин)				
1.1 Подготовить обучающихся к работе на уроке	1.1 The teacher greets the children! - <i>Good afternoon, my dear students!</i>	The students greet the teacher.	<u>Личностные:</u> формирование мотивации к учению, умение адаптироваться к ситуациям.	1 минута
1.2 Провести разминку перед началом работы	1.2. The teacher organizes a warming-up activity - <i>Please, catch the ball if you hear the fruit and throw it back if you hear the vegetable.</i>	The students play with the teacher, catch and throw the ball.	<u>Коммуникативные:</u> участвовать в диалоге; слушать и слышать вопрос, понимать его, идентифицировать нужную еду	2 минуты
1.3 Обеспечение мотивации учебной деятельности	1.3 The teacher asks students to look at the presentation - <i>There's the silhouette of the food that you know. Try to guess what it is.</i> After that, the teacher asks students to predict what they are going to talk about today, what is the topic of the lesson.	The students look at the presentation and guess the word.	<u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов. <u>Коммуникативные:</u> умение выразить свою точку зрения.	2 минуты
Операционно-познавательная часть (25 мин)				
2.1 Обогащение словаря, работа над произношением	2.1 The teacher turns on the audiotrack with new words and asks to listen and repeat. (SB p. 42 ex. 1) - <i>Listen and repeat.</i>	The students listen and repeat. The students read the words all together.	<u>Личностные:</u> развитие доверия и внимательности к окружающим.	4 минуты

2.2 Закрепление словаря, формирование навыков орфографии	<p><i>Now, let's repeat all together.</i></p> <p>2.2 The teacher turns on the game «Food quiz» and the children try to guess the words by pictures and definition.</p> <p>-Read and choose the write answer and you'll get your lunch.</p>	The students work all together, look at the screen and complete an exercise.	<p><u>Познавательные:</u> анализ, подведение под понятие новых лексических единиц.</p> <p><u>Личностные:</u> формирование готовности к сотрудничеству, внимательности к окружающим.</p> <p><u>Регулятивные:</u> умение контролировать процесс и результаты своей деятельности.</p>	4 минуты
2.3 Разминка	<p>2.3 The teacher asks children to stand up and sing the song and dance a little bit.</p> <p><i>-Let's sing a song and move our body!</i></p>	The students stand up, sing the song and dance.	<p><u>Коммуникативные:</u> умение договариваться.</p> <p><u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.</p>	2 минуты
2.4 Формирование грамматических навыков	<p>2.4 The teacher shows the students a picture of much different food and asks to look and ask each other how much food there is.</p> <p><i>-Look at the picture, look at the example and ask each other.</i></p>	The students ask questions in pairs «How many mangoes are there?», «How much sugar is there?».	<p><u>Личностные:</u> формирование готовности к сотрудничеству, внимательности к окружающим.</p> <p><u>Познавательные:</u> умение структурировать знания.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> умение оформлять мысль в устной форме</p>	3 минуты
2.5 Формирование навыков поискового прослушивания,	2.5 The teacher asks the listen to the dialogue and write the food that Larry's got in the salad.	The students listen to the text and find out the information. The students read the text all together.	<p><u>Познавательные:</u></p>	4 минуты

<p>Чтения, анализа искомой информации</p> <p>2.6 Разминка</p> <p>2.7 Формирование навыков письма</p> <p>2.8 Формирование и закрепление навыков говорения</p>	<p><i>-What food has Larry got in the salad? Listen and write. (SB p. 43 ex. 3)</i></p> <p>Then the teacher asks to listen and repeat the text, then read the text all together.</p> <p>2.6 The teacher asks to show the part of the body which they hear. <i>-Ears! Eyes! Mouth! etc.</i></p> <p>2.7 The teachers asks students to work in small groups of 3, each group is given a picture of a plate on which they have to draw the food they have and write how much food they've got. <i>-You are to draw the food and write about how much you have.</i></p> <p>2.8 The teacher asks each group to present their dish. <i>-Please, come out to the whiteboard and tell all others about your plate</i></p>	<p>The students listen carefully and show.</p> <p>The students work in groups and write their ideas.</p> <p>The students present their ideas together.</p>	<p>анализ, синтез искомой информации, выстраивание логических связей.</p> <p><u>Регулятивные:</u> способность к организации самостоятельной работы.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> построение высказываний с четким формулированием мнения.</p> <p><u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.</p> <p><u>Познавательные:</u> умение осознанно строить речевые высказывания в письменной форме.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> умение уважать точку зрения другого, взаимодействовать в группе.</p> <p><u>Познавательные:</u> умение структурировать знания, построение логической цепочки рассуждений.</p>	<p>35 секунд</p> <p>4 минуты</p> <p>5 минут</p>
--	--	--	---	---

			<u>Коммуникативные:</u> умение оформлять свою речь в устной форме.	
<i>Рефлексивно – оценочный (5 мин)</i>				
2.9 Подведение итогов занятия формирование личной ответственности за результаты деятельности	The teacher draws a mindmap of the lesson on the whiteboard and asks to brush up as much new as they can.	The students share their knowledge.	<u>Личностные:</u> формирование интереса к учению, повышение мотивации <u>Регулятивные:</u> умение объективно оценить себя и урок.	2 минуты
	The teacher explains what the homework for the next lesson is. <i>-By the next lesson you are to read the text and be ready to read out aloud, learn the words and do ex. 1 p. 33 WB.</i>	The students write down their homework.		2 минуты
	At the end of the lesson, the teacher asks everyone to give the lesson a point – 10 is maximum and explain why using only one adjective (interesting, funny, boring etc)	The students evaluate the lesson and give the explanation.		1 минута
	The teacher says goodbye to the students. <i>-Thank you for the lesson! Goodbye, see you next time!</i>	The students say goodbye to the teacher.		

Продолжение приложения Г
Технологическая карта урока английского языка с игрой «Chaotic Kitchen»

Дата: 18.10.2023

Класс: 4

Тема урока: Pirate's Fruit Salad. Make a meal of it!

Учитель: Михель Ксения Владимировна

Базовый учебник: УМК «Spotlight» 4 класса, авторы Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова и В. Эванс. Изд. Express Publishing и «Просвещение»

Время реализации урока: 40 минут

Тип урока: урок закрепления новых знаний.

Цель: организовать деятельность учащихся по повторению и закреплению лексической темы «Food».

Задачи:

- 1) **образовательная:** формировать общеучебные умения и навыки (умение сравнивать, обобщать, делать выводы, анализировать), расширять словарный запас обучающихся посредством знакомства с новыми словами;
- 2) **развивающая:** развивать коммуникативные навыки сотрудничества с другими учащимися, совершенствовать навыки письма, чтения, говорения и произношения изученных слов; способствовать развитию умений обучающихся обобщать полученные знания, выделять главное и характерное.
- 3) **воспитательная:** содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка, содействовать повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения.

Формы работы обучающихся: фронтальная, индивидуальная, коллективная, групповая, в парах.

Оборудование: компьютер с выходом мультимедиа, учебник, презентация, аудиокурс к УМК, раздаточный материал, онлайн-ресурсы.

Цель этапа	Содержание урока		Формируемые УУД	Примечания
	Деятельность учителя	Деятельность ученика		
Мотивационно - вступительная часть (5 мин)				
1.1 Подготовить обучающихся к работе на уроке	1.1 The teacher greets the children! - <i>Good afternoon, my dear students!</i>	The students greet the teacher.	<u>Личностные:</u> формирование мотивации к учению, умение адаптироваться к ситуациям.	1 минута
1.2 Провести разминку перед началом работы	1.2. The teacher organizes a warming-up activity - <i>Listen to the description of the food and tell me what it is.</i>	The students play and guess the words.	<u>Коммуникативные:</u> участвовать в диалоге; слушать и слышать вопрос, понимать его, идентифицировать нужную информацию	2 минуты
1.3 Обеспечение мотивации учебной деятельности	1.3 The teacher asks students to look at the presentation - <i>There's the silhouette of the food that you know. Try to guess what it is.</i> After that, the teacher asks students to predict what they are going to talk about today, what is the topic of the lesson.	The students look at the presentation and guess the word.	<u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов. <u>Коммуникативные:</u> умение выразить свою точку зрения.	2 минуты
Операционно-познавательная часть (25 мин)				
2.1 Закрепление лексики с прошлого урока	2.1 The teacher asks students to open their workbooks and complete ex. 1 p. 22 - <i>Open your workbooks and write the food you can see.</i>	The students work in the workbooks and revise the words.	<u>Познавательные:</u> анализ, подведение под понятие новых лексических единиц. <u>Познавательные:</u> анализ, подведение под понятие новых лексических единиц.	4 минуты

2.2 Закрепление навыков орфографии	<p>2.2 The teacher divides children into groups and writes one word on the sheet of paper for each group.</p> <p><i>-Now you should write as many food items as you can to complete the crossword.</i></p>	The students work all together and write the words.	<p><u>Личностные:</u> формирование готовности к сотрудничеству, внимательности к окружающим.</p> <p><u>Регулятивные:</u> умение контролировать процесс и результаты своей деятельности.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> умение договариваться.</p>	4 минуты
2.3 Разминка	2.3 The teacher asks children to name as many food items as they can for 1 minute jumping.	The students stand up, jump and name the food.	<p><u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.</p>	2 минуты
2.4 Закрепление грамматических навыков	<p>2.4 The teacher asks students to complete ex. 3 p. 46 in Student's books.</p> <p><i>-Do exercise 3 and then we check your partner.</i></p>	<p>The students do exercise and check their partners.</p> <p>The students read the text and then read it outaloud.</p>	<p><u>Личностные:</u> формирование готовности к сотрудничеству, внимательности к окружающим.</p> <p><u>Познавательные:</u> умение структурировать знания.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> умение оформлять мысль в устной форме</p> <p><u>Познавательные:</u></p>	3 минуты
				4 минуты

2.5 Закрепление навыков чтения	2.5 The teacher asks to read the dialogue in SB p. 43 ex. 3 in pairs and then in the class.		анализ, синтез искомой информации, выстраивание логических связей. <u>Регулятивные:</u> способность к организации самостоятельной работы. <u>Коммуникативные:</u> построение высказываний с четким формулированием мнения.	
2.6 Разминка	2.6 The teacher asks to stand up and jump at a place while they hear the food items.	The students listen carefully and jump.	<u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.	35 секунд
2.7 Совершенствование лексических навыков	2.7 The teacher asks students to sit down and listen to some extra words and repeat (SB p. 46 ex. 1)	The students listen and repeat.	<u>Познавательные:</u> умение осознанно строить речевые высказывания в письменной форме. <u>Коммуникативные:</u> умение уважать точку зрения другого, взаимодействовать в группе.	4 минуты
2.8 Закрепление лексических навыков и навыков говорения	2.8 The teacher asks to play «Chaotic Kitchen» on the computer and choose the right containers. Then make up sentences using much/many/a lot of.	The students play and speak.	<u>Личностные:</u> развитие доверия и внимательности к окружающим. <u>Коммуникативные:</u> умение оформлять свою речь в устной форме.	5 минут

<i>Рефлексивно – оценочный (5 мин)</i>				
2.9 Подведение итогов занятия формирование личной ответственности за результаты деятельности	The teacher draws a sun and a cloud on the board and asks students to stick their names to the sun if they feel nice and to the cloud if they feel not very nice after the lesson.	The students share their knowledge.	<i>Личностные:</i> формирование интереса к учению, повышение мотивации <i>Регулятивные:</i> умение объективно оценить себя и урок.	2 минуты
	The teacher explains what the homework for the next lesson is.	The students write down their homework.		2 минуты
	The teacher says goodbye to the students. <i>-Thank you for the lesson! Goodbye, see you next time!</i>	The students say goodbye to the teacher.		1 минута

Продолжение приложения Г
Технологическая карта урока английского языка с игрой «Chaotic Kitchen»

Дата: 23.10.2023

Класс: 4

Тема урока: Pirate's Fruit Salad. Make a meal of it!

Учитель: Михель Ксения Владимировна

Базовый учебник: УМК «Spotlight» 4 класса, авторы Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова и В. Эванс. Изд. Express Publishing и «Просвещение»

Время реализации урока: 40 минут

Тип урока: урок закрепления новых знаний.

Цель: организовать деятельность учащихся по повторению и закреплению лексической темы «Food».

Задачи:

- 1) **образовательная:** формировать общеучебные умения и навыки (умение сравнивать, обобщать, делать выводы, анализировать), расширять словарный запас обучающихся посредством знакомства с новыми словами;
- 2) **развивающая:** развивать коммуникативные навыки сотрудничества с другими учащимися, совершенствовать навыки письма, чтения, говорения и произношения изученных слов; способствовать развитию умений обучающихся обобщать полученные знания, выделять главное и характерное.
- 3) **воспитательная:** содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка, содействовать повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения.

Формы работы обучающихся: фронтальная, индивидуальная, коллективная, групповая, в парах.

Оборудование: компьютер с выходом мультимедиа, учебник, презентация, аудиокурс к УМК, раздаточный материал, онлайн-ресурсы.

Цель этапа	Содержание урока		Формируемые УУД	Примечания
	Деятельность учителя	Деятельность ученика		
Мотивационно - вступительная часть (5 мин)				
1.3 Подготовить обучающихся к работе на уроке	1.1 The teacher greets the children! - <i>Good afternoon, my dear students!</i>	The students greet the teacher.	<u>Личностные:</u> формирование мотивации к учению, умение адаптироваться к ситуациям.	1 минута
1.4 Провести разминку перед началом работы	1.2. The teacher organizes a warming-up activity - <i>Look at the word on the board and make up your own using the letters from it.</i>	The students play and make up the words.	<u>Коммуникативные:</u> участвовать в диалоге; слушать и слышать вопрос, понимать его, идентифицировать нужную информацию	2 минуты
1.3 Обеспечение мотивации учебной деятельности	1.3 The teacher asks students to sing the song (SB p. 48 ex.2) - <i>Let's sing together!</i>	The students sing all together.	<u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.	2 минуты
Операционно-познавательная часть (25 мин)				
2.1 Закрепление лексики с прошлого урока	2.1 The teacher asks students to name the food items they hear from the song and write them in the copybooks. - <i>Open your copybooks and write the food you can hear.</i>	The students work in the copybooks and revise the words.	<u>Познавательные:</u> анализ, подведение под понятие новых лексических единиц. <u>Познавательные:</u> анализ, подведение под понятие новых лексических единиц.	4 минуты

2.2 Закрепление лексических навыков	2.2 The teacher asks students to do the quiz about food around the world (SB p. 47 ex. 4)	The students work in workbooks and do the quiz.	<u>Личностные:</u> формирование готовности к сотрудничеству, внимательности к окружающим. <u>Регулятивные:</u> умение контролировать процесс и результаты своей деятельности.	4 минуты
2.3 Разминка	2.3 The teacher asks children to name as many food items as they can for 1 minute jumping.	The students stand up, jump and name the food.	<u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.	2 минуты
2.4 Развитие навыков чтения	2.4 The teacher asks students to classify all the food they learnt: dairy, meat, fruit and vegetables. (SB p. 49 ex. 3)	The students read and classify.	<u>Познавательные:</u> структурировать знания. умение	3 минуты
2.5 Развитие навыков чтения	2.5 The teacher asks students to read a text about cooking pudding. Then, in pairs name the ingredients. (SB p. 53 ex.1)	The students read the text and then read it out loud.	<u>Познавательные:</u> анализ, синтез информации, логических связей, выстраивание искомой информации, выстраивание логических связей. <u>Регулятивные:</u> способность к организации самостоятельной работы.	4 минуты

2.6 Разминка	2.6 The teacher asks to stand up and jump at a place while they hear the food items.	The students listen carefully and jump.	<u>Личностные:</u> развитие познавательных интересов, учебных мотивов.	35 секунд
2.7 Совершенствование навыков говорения	2.7 The teachers asks students to divide into 3 groups, choose the dish from ex. 2 p. 53 and tell about the ingredients, using grammar constructions (much, many, a lot)	The students work in groups and present their ideas to the class.	<u>Познавательные:</u> умение осознанно строить речевые высказывания в устной форме. <u>Коммуникативные:</u> умение уважать точку зрения другого, взаимодействовать в группе.	6 минут
2.8 Закрепление лексических навыков	2.8 The teacher asks to play «Food classification wheel» and distribute the food to the right group.	The students play and speak.	<u>Личностные:</u> развитие доверия и внимательности к окружающим. <u>Коммуникативные:</u> умение оформлять свою речь в устной форме.	3 минуты
<i>Рефлексивно – оценочный (5 мин)</i>				

2.9 Подведение итогов занятия формирование личной ответственности за результаты деятельности	The teacher asks students to evaluate the lesson from 0-5 points (0=boring, 5=interesting)	The students evaluate the lesson on the stickers and share with the teacher.	<i>Личностные:</i> формирование интереса к учению, повышение мотивации <i>Регулятивные:</i> умение объективно оценить себя и урок.	2 минуты
	The teacher explains what the homework for the next lesson is.	The students write down their homework.		2 минуты
	The teacher says goodbye to the students. <i>-Thank you for the lesson!</i> <i>Goodbye, see you next time!</i>	The students say goodbye to the teacher.		1 минута



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Михель Ксения Владимировна
Самоцитирование
рассчитано для: Михель Ксения Владимировна
Название работы: Формирование лексических навыков у обучающихся начальной школы на уроках английского языка с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

СОВПАДЕНИЯ	23.89%	СОВПАДЕНИЯ	23.89%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	73.21%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	73.21%
ЦИТИРОВАНИЯ	2.9%	ЦИТИРОВАНИЯ	2.9%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 07.06.2024

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 07.06.2024 12:39

Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.2-42
Модули поиска: Перефразирования по СПС ГАРАНТ: аналитика; Интернет Плюс*; Переводные заимствования (RuEn); Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Шаблонные фразы; Цитирование; СМИ России и СНГ; Коллекция НБУ; Издательство Wiley; ИПС Адилет; Переводные заимствования*; Патенты СССР, РФ, СНГ; Публикации eLIBRARY; IEEE; Диссертации НББ; Библиография; Кольцо вузов; Переводные заимствования по Интернету (EnRu); Перефразирования по коллекции издательства Wiley; Медицина; СПС ГАРАНТ: аналитика; Перефразирования по Интернету (EN); Публикации РГБ; Перефразирования по коллекции IEEE; Переводные заимствования IEEE; Переводные заимствования издательства Wiley; СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация; Сводная коллекция ЭБС; Перефразированные

Работу проверил: Лукиных Юлия Валерьевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

7.06.24

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу
Михель Ксении Владимировны
на тему: «Формирование лексических навыков у обучающихся начальной школы на уроках английского языка с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly»

Тема выпускной квалификационной работы посвящена проблеме формирования лексических навыков у обучающихся начальной школы на уроках английского языка. Изложение работы последовательно, логично, имеет большое количество примеров. Выводы являются обоснованными и соответствующими содержанию работы.

В первой главе рассмотрены теоретические основы обучения лексике на уроках английского языка в начальной школе с помощью игр и интерактивного контента, а именно игровых платформ Wordwall, LearningApps и Genial.ly.

Во второй главе рассмотрены психолого-педагогические особенности обучения иностранному языку в начальной школе; представлены разработки уроков по формированию лексических навыков у обучающихся начальной школы с помощью платформы для создания интерактивного контента Genial.ly и продемонстрированы результаты опытно-экспериментальной работы.

Работа выполнена по заявке МАОУ «Средняя школа № 157 г.Красноярска на базе МАОУ «Средняя школа №17» г. Красноярска. Разработанный комплекс игр на вышеозначенной платформе и его внедрение в процесс обучения английскому языку в 4 классе, а также проведенная диагностика до и после эксперимента, позволили автору сделать вывод о существенном повышении уровня владения лексическим материалом на уроках английского языка в начальной школе. Автор подчеркивает, что разработанные им интерактивные игры могут являться отличным дополнением к УМК и применяться на уроках в начальной школе.

Уровень подготовки студентки к самостоятельной практической деятельности можно высоко оценить. В ходе работы она проявила любознательность и целеустремленность. Ксения Владимировна демонстрирует высокий уровень сформированности основных профессиональных компетенций бакалавра педагогического образования.

Выпускная квалификационная работа Михель К.В. по содержанию и оформлению соответствует требованиям к работам подобного рода, а ее автор заслуживает присвоения искомой квалификации.

Научный руководитель:

к.пед.н., доцент

кафедры германо-романской филологии

и иноязычного образования

КГПУ им. В.П. Астафьева

Лукиных Ю.В.

СОГЛАСИЕ

на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Михель Ксения Владимировна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

на тему:

Формирование лексических навыков у обучающихся начальной школы на уроках английского языка с помощью платформ для создания интерактивного контента Beal.Ty

(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elib.kspu.ru](http://elib.kspu.ru), таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

« 06 » мая 2024 г.
(дата)

Михель
(подпись)