

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

Факультет иностранных языков  
Кафедра английской филологии

Солошенко Анастасия Александровна

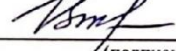
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ  
ФОРМИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ 3  
КЛАССА НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА


Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык (английский язык)


ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ  
Зав. кафедрой, канд. филол. наук,  
доцент Битнер И.А.

« 04 » мая 2026 г.   
(подпись)

Руководитель:  
канд. пед. наук, доцент Смирнова А.В.

« 04 » мая 2026 г.   
(подпись)

Дата защиты « 10 » июня 2026 г.

Обучающийся Солошенко А.А.  
« 04 » мая 2026 г.   
(подпись)

Оценка 

Красноярск 2026

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в процессе изучения лексики на уроках английского языка в начальной школе</b> .....	7
1.1. Понятие «игровые технологии», их виды и классификации .....	7
1.2. Обучающие игры: понятие, классификация и требования к использованию обучающей игры на уроке .....	11
1.3. Лексический навык: понятие, этапы и особенности его формирования у младших школьников .....	16
1.4. Использование лексических игр при обучении иноязычной лексике .....	25
<b>Выводы по первой главе</b> .....	28
<b>Глава 2. Практические основы применения обучающей игры как инструмента игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся 3 класса</b> .....	29
2.1. Анализ УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 3) в лексическом аспекте обучения .....	29
2.2. Методическая разработка упражнений с применением лексических игр, направленных на формирование лексического навыка обучающихся на уроке английского языка в 3 классе .....	32
2.3. Практическое применение лексических игр на уроках английского языка в 3 классе .....	38
2.3.1. Диагностический этап опытно-экспериментальной работы .....	39
2.3.2. Формирующий этап опытно-экспериментальной работы .....	42
2.3.3. Контрольный этап опытно-экспериментальной работы .....	52
<b>Выводы по второй главе</b> .....	56
<b>Заключение</b> .....	58
<b>Список использованных источников</b> .....	59
<b>Приложение А</b> .....	63
<b>Приложение Б</b> .....	64
<b>Приложение В</b> .....	65
<b>Приложение Г</b> .....	66
<b>Приложение Д</b> .....	67

## Введение

В начальной школе большая часть учебного времени на уроке английского языка затрачивается на формирование навыков: произносительных, графических, орфографических, лексических и грамматических. Лексический аспект иноязычной речи имеет важное значение наряду с грамматикой и фонетикой. Стоит отметить, что лексический навык является значимым компонентом речевых умений и может использоваться в разных видах речевой деятельности, поэтому роль и значение формирования лексического навыка трудно переоценить.

Лексика – основной строительный материал нашей речи, ее содержательная сторона. Владение лексикой является важной предпосылкой развития речевых умений. Ребенок учит слова не для того, чтобы знать их, а для того, чтобы использовать их для общения. Поэтому обучение лексической стороне речи неразрывно связано с формированием и развитием лексических навыков.

По мнению психологов обучение лексике на начальном этапе обучения создает на практике проблемы, связанные с запоминанием и употреблением слов в речи. Обучающиеся младшего школьного возраста в силу своих возрастных психолого-физиологических особенностей быстро запоминают лексический материал и так же быстро его забывают.

В связи с этим в современной методике происходит постоянный поиск наиболее эффективных методов, которые можно было бы использовать в процессе обучения иноязычной лексике. Помимо эффективности, такие методы должны отвечать и другим требованиям, а именно: повышать мотивацию к изучению предмета, активизировать деятельность обучающихся на уроке, развивать мышление и память, моделировать ситуации практического применения полученных знаний, умений и навыков. Всем этим требованиям соответствуют игровые технологии – именно они удачно

подходит для младших школьников в силу их возрастных и психологических особенностей.

*Актуальность* работы обусловлена тем, что в настоящее время в школах лексический материал нередко изучается путем его многократного повторения, которое становится однообразным и утомительным для обучающихся, а игровые технологии, наоборот, повышают мотивацию и интерес к изучению иностранного языка, обеспечивают естественную необходимость многократного повторения лексики и психологическую готовность обучающихся к речевому общению. С их помощью учебный материал запоминается глубоко и надолго, так как происходит воздействие на память, внимание и восприятие обучающихся.

*Объектом* исследования являются игровые технологии как способ формирования лексического навыка у обучающихся на уровне начального общего образования.

*Предметом* исследования является обучающая игра как инструмент игровых технологий, применяемая в процессе формирования лексического навыка учащихся 3 класса на уроке английского языка.

*Цель* исследования – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность применения обучающей игры как инструмента игровых технологий, используемого для формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся на уроке английского языка в 3 классе.

Для достижения цели необходимо выполнить следующие *задачи*:

1. Рассмотреть понятие «игровые технологии», их виды и классификации.
2. Изучить понятие, классификацию обучающих игр и требования использования игры на уроке.
3. Определить понятие «лексический навык», выделить этапы и принципы формирования иноязычного лексического навыка в начальной школе.

4. Рассмотреть лексические игры в аспекте обучения иноязычной лексике.

5. Проанализировать УМК «Spotlight – 3» и определить возможности использования обучающей игры на уроке для формирования иноязычного лексического навыка.

6. Разработать дидактический материал с использованием лексических игр, направленных на формирование иноязычного лексического навыка у учащихся 3 класса и опытно-экспериментальным путем проверить его эффективность в учебном процессе.

*Теоретической базой* исследования являются труды ведущих ученых и методистов, которые занимались изучением игр: Э.Г. Азимов, Л.С. Выготский, Н.Д. Гальскова, В.В. Давыдов, П.Ф. Каптерев, А.В. Коньшева, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, Е.И. Пассов, П.И. Пидкасистый, Г.К. Селевко, О.Е. Сергеева, Е.Н. Соловова, М.Ф. Стронин, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский, А.Н. Щукин, Д.Б. Эльконин и др.

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

*Теоретическая значимость* данной работы состоит в систематизации материала по теме исследование и в расширении знаний о возможностях применения игровых технологий на уроке английского языка для формирования лексического навыка.

*Практическая значимость* исследования заключается в разработке комплекса дидактических средств, составленных с применением лексических игр, направленных на формирования иноязычного лексического навыка, и апробации дидактического материала в учебном процессе среди обучающихся 3 класса на базе МАОУ «КУГ № 1 - Универс» г. Красноярск.

*Структура* работы определяется ее исследовательскими задачами. Работа включает введение, теоретическую и практическую главы,

заключение и список использованных источников. Во введении обосновывается актуальность исследования, определяются объект и предмет, цели и задачи исследования, теоретическая и методическая база исследования, его теоретическая и практическая значимость. В первой главе освещаются основные теоретические проблемы исследования, рассматривается понятие и виды игровых технологий, понятие и классификация обучающих игр, требования к использованию игры на уроке, определяется понятие «лексический навык», этапы и особенности его формирования у младших школьников, описывается использование лексических игр в учебном процессе. Во второй главе представлен анализ УМК «Spotlight – 3» на наличие игровых заданий по формированию лексического навыка, представлена разработка дидактического материала с использованием лексических игр, а также результаты его апробации посредством опытно-экспериментальной работы.

# **Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в процессе изучения лексики на уроках английского языка в начальной школе**

## **1.1. Понятие «игровые технологии», их виды и классификации**

В начальной школе эффективным способом познания для обучающихся является игра, так как именно игровые методы помогают учащимся адаптироваться в учебном процессе, создают условия для их всестороннего развития и способствуют закреплению знаний, формированию умений и навыков, развитию творческих способностей обучающихся [Хлебникова, 2023]. Поэтому использование игровых технологий в образовательном процессе в начальной школе имеет важное значение.

Действительно, игра – наиболее доступный и интересный для ребенка вид деятельности, способ усвоения полученных из окружающего мира знаний. Игра для ребенка как поле деятельности, где он вступает в общение со сверстниками. Детей объединяет общая цель и совместные усилия к ее достижению. В игре все равны, и даже слабый ученик имеет возможность проявить себя. Игра способствует усвоению языкового материала, и при этом у ребенка появляется чувство удовлетворения, повышается самооценка и мотивация к учению [Яковлев, Волконская, 2015].

П.И. Пидкасистый описывает игровую технологию как «обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр» [Пидкасистый, Хайдаров, 1996, с. 17].

По определению Г.К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Также стоит отметить, что игровые технологии – это современные образовательные (педагогические) технологии, которые основаны на интенсификации и активизации

деятельности учащихся.

Важно подчеркнуть, что в педагогике существует достаточное количество игровых технологий и много способов классифицировать игры в зависимости от ключевых параметров, которые взяты за основу [Кунская, 2023].

Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по параметрам игровых технологий по:

- области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- предметной области (математические, музыкальные, трудовые, физкультурные, обществоведческие и др.);
- игровой среде: без предметов, с предметами; настольные, комнатные, уличные, на местности; компьютерные, телевизионные, ТСО; технические, со средствами передвижения [Селевко, 1998].

Н.А. Васильева и О.С. Макарова выделяют 3 вида игровых технологий:

1. Короткие игры (для поддержания интереса во время занятий, для развития умений определенных видов деятельности; сюда относятся предметные, сюжетно-ролевые игры и др.)
2. Игровые оболочки (на целое занятие или на несколько занятий, в качестве погружения для более полного понимания темы)
3. Длительная развивающая игра (длительность – от недели до целого учебного года. Цель – воспитательная) [Приводится по: Кунская, 2023].

По мнению А.К. Колеченко, игровые технологии делятся на:

1. Развлекательные (поддерживают интерес, повышают мотивацию).
  2. Дидактические (в обучающих, воспитательных и развивающих целях; как правило, используются в образовательных учреждениях).
  3. Диагностические (выявление проблем и нахождение способов их решения, диагностика отклонений).
  4. Коррекционные (для решения разнообразных проблем)
- [Приводится по: Кунская, 2023].

Исследователи А.В. Конышева и О.Е. Сергеева классифицируют игры по критериям: цель (языковые, речевые); способ выполнения (устные, письменные, ролевые, имитационно-моделирующие и др.); уровень сложности (репродуктивные, творческие); количество участников (индивидуальные, групповые, парные, фронтальные); тип задач (оперативные, тактические, стратегические). По характеру игровой методики игры делятся на предметные; сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации [Конышева, 2007].

Необходимо отметить, что классификации игр довольно разнообразны, поэтому сложно выделить четкие группы. Каждая игра имеет свои особенности, которые могут быть и в других играх. Однако из всего многообразия игр можно условно выделить следующие:

- ✓ Подвижные игры – естественные действия человека, направленные на развитие физического состояния (бросание мяча, ловля мяча и предметов, ходьба, бег и т.п.).
- ✓ Игры-соревнования, главный элемент которых – соперничество. В таких играх участники самоутверждаются, показывают свои способности и навыки.
- ✓ Драматические игры – ролевые и сюжетные игры, в которых участники переживают эмоции и мысли персонажа. Это могут быть пьесы и диалоги, продолжительные по времени.
- ✓ Хороводные игры, в которых участвует большое количество

человек. Участники читают стихи или поют песни. Как правило, хороводные игры проводят для улучшения настроения, получения ярких впечатлений, чтобы разрядить обстановку.

- ✓ Групповые игры, во время которых класс делится на небольшие группы. Здесь допустимо соперничество, соревнование.

- ✓ Командные игры, где соперничество и соревнование является обязательным элементом. Здесь соревнуются 2-3 команды, есть капитан, задача которого – обеспечивать порядок в команде и распределять роли.

- ✓ Игры-эстафеты, в которых необходим инвентарь (мячи, обручи, кегли и др.), жюри и имеет значение скорость выполнения упражнений.

- ✓ Подражательные игры, которые помогают раскрыть потенциал обучающихся и позволяют в игровой форме проявить творческие способности и артистизм. К таким играм относятся пантомимы, имитации.

- ✓ Игры на развитие внимания, которые проводятся для концентрации внимания и активизации деятельности.

- ✓ Учебные игры, которые довольно просты в использовании и позволяют качественно зафиксировать учебный материал. Они способствуют закреплению и активизации полученных знаний, переосмыслению уже известного материала, восполнению пробелов.

- ✓ Комбинаторные игры, где работа выполняется с языковыми знаками (словами). В них ребенок учится просчитывать варианты, выбирать ходы и активизировать свой лексикографический запас. К таким играм относятся кроссворды, ребусы, шарады, головоломки.

- ✓ Аналитические игры помогают учащемуся сформировать навык свободного, корректного анализа, научиться находить и различать закономерности, отличия, основание и следствие.

- ✓ Ассоциативные игры формируют в ребенке чутье, свободный отбор без конкретного метода, также способствуют развитию ассоциативного мышления.

- ✓ Контекстные игры учат ребенка правильно понимать,

смысловые связи, воспринимать то, что явно не выражено. Игры такого вида развивают готовность к глубокой интерпретации слов и выражений, к исчерпывающему осознанию данных сведений.

✓ Дидактические игры содержат определенные правила, специально создаваемые для эффективного обучения и воспитания детей. Структура дидактической игры: педагогические и игровые цели; содержание; сюжет (сценарий); правила; средства; игровые действия; оценка; результат. К дидактическим играм относятся упражнения: «Что общего?», «Слова-перевертыши», «Последовательность событий», «Лото», «Объедини», «Соотнеси» и др. В рамках дидактической игры реализуются образовательные, развивающие, воспитательные и диагностические цели [Кунская, 2023].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что игровые технологии представляют собой современные педагогические технологии и совокупность методов и приемов, используемых для активизации деятельности учащихся в форме различных педагогических игр. Игровые технологии можно классифицировать по разным основаниям, поэтому сложно определить для них единую классификацию. Как правило, игры классифицируются по определенному критерию, который взят за основу. Далее будут рассмотрены обучающие игры, которые являются основным инструментом и формой реализации игровых технологий.

## **1.2. Обучающие игры: понятие, классификация и требования к использованию обучающей игры на уроке**

Игра является предметом многих исследований, поскольку она используется как одно из важнейших средств обучения и воспитания детей. Особенно это касается детей дошкольного и младшего школьного возраста, потому что в этом возрасте игра все ещё остается ведущим видом деятельности [Жданова, 2014]. Необходимо отметить, что среди психолого-

педагогических технологий обучения особое место занимают обучающие игры. Они получили свое распространение в качестве метода в 70-е годы 20 века. Сейчас существуют разные модификации обучающих игр в зависимости от сферы их использования [Базарова, 2020].

Обучающая игра – это ситуативное упражнение, особым образом организованное на занятиях по языку, при выполнении которого появляется возможность для многократного повторения речевого образца в ситуациях, приближенных к условиям реального речевого общения [Азимов, Щукин, 2009]. Обучающая игра специально предназначена для целей обучения, она представляет собой состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями для достижения определенной цели. Обучающие игры интересны для учащихся, они развивают мышление, внимание, наблюдательность и имеют воспитательное значение, поскольку способствуют развитию целеустремленности, самостоятельности, чувства коллективизма и учат действовать в соответствии с нормами поведения [Вишнякова, 1999].

Обучающая игра выполняет следующие функции: инструментальная (формирование умений и навыков), гностическая (формирование знаний и мышления обучающихся) и социально-психологическая (развитие коммуникативных навыков) [Базарова, 2020].

Причем определенной функции соответствует определенный вид игры. Например, для реализации инструментальной функции подходят игровые упражнения, для гностической – дидактические игры, а для социально-психологической подходят ролевые игры.

Необходимо отметить, что обучающая игра должна включать в себя несколько этапов:

1. Создание игровой атмосферы (определение задач игры, психологическая подготовка учащихся к игре)
2. Организация игры (инструктаж и распределение ролей)

3. Проведение игры (на данном этапе необходимо реализовать задачи игры)
4. Подведение итогов (анализ игры) [Базарова, 2020].

Что касается классификации обучающих игр, необходимо обратить внимание на классификацию А.В. Конышевой. Она предложила классифицировать игры, используемые при обучении иностранному языку, по типу игровой ситуации и выделила следующие виды:

1. Языковые – игры, направленные на формирование и отработку различных языковых навыков (лексических, грамматических, фонетических и т.д.).
2. Речевые – игры, целью которых является формирование умений в определенном виде речевой деятельности (в аудировании, чтении, говорении и письме).
3. Ролевые – игры, которые направлены на формирование и развитие речевых умений и навыков, в условиях, приближенных к ситуациям реального общения.
4. Деловые – игры, направленные на моделирование ситуаций, связанных с профессиональной деятельностью [Конышева, 2007].

Любой из вышеперечисленных видов обучающих игр может быть по-своему полезен в процессе воспитания ребенка. О пользе игр говорили многие выдающиеся ученые. Например, Н.К. Крупская считала, что польза игры для ребенка состоит в том, что в игре ребенок моделирует взрослый мир и взаимоотношения в нем, вырабатывает способы взаимодействия со сверстниками. А.С. Макаренко придавал большое значение игре в воспитании детей. По его мнению, в процессе игры ребенок демонстрирует как он может проявить себя в труде. Игра для ребенка как для взрослого работа, и именно в игре формируются важнейшие качества, которые в будущем пригодятся в работе. Необходимо отметить, что К.Д. Ушинский считал, что игра представляет собой сильное воспитательное средство, и

основная задача профессионального педагога – подбирать те игры, которые будут не только увлекать ребенка, но и обучать и всесторонне развивать его [Приводится по: Головнева, Перепелицина, 2015].

В связи с этим стоит также обратить внимание на классификацию обучающих игр М.Ф. Стронина, поскольку эта классификация является наиболее полной и позволяет обучать всем аспектам языка. Согласно Стронину, обучающие игры делятся на подготовительные (для формирования языковых навыков) и творческие (для дальнейшего развития и совершенствования речевых умений и навыков).

В свою очередь, подготовительные игры подразделяются на лексические, грамматические, фонетические и орфографические. Стоит рассмотреть эти виды игр подробнее.

Лексические игры нацелены на то, чтобы тренировать лексический материал в естественной обстановке, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию и знакомить учащихся с сочетаемостью слов. В данной работе лексические игры будут рассмотрены более подробно.

Грамматические игры необходимы для того, чтобы обучить учащихся употреблять речевые образцы, которые содержат в себе определенные грамматические трудности и создать естественную среду для тренировки определенного речевого образца.

Фонетические игры необходимы для учащихся для тренировки произнесения английских звуков и формирования фонетического слуха. Имитационные фонетические упражнения становятся основой для формирования фонетического навыка.

Орфографические игры нужны для того, чтобы практиковать написание английских слов, тренировать память и способствовать запоминанию орфографического образа слова.

Однако, стоит отметить, что, выбирая какой-либо вид игры для урока, учитель должен обязательно учитывать определенные требования, чтобы

игра была действительно эффективной и позволила учащимся достичь успеха в обучении. Среди изученных требований можно выделить следующие:

- учитель не должен навязывать игру учащимся, а должен пробудить желание к игре;

- каждый ребенок должен четко понять суть игры, ее содержание и правила, смысл ролей;

- игра должна развивать у учащихся эмоционально-волевую, интеллектуальную и физическую сферы;

- игра не должна быть слишком объемной по содержанию и в ней не должно быть слишком много информации;

- нельзя организовывать азартные игры и игры, опасные для здоровья [Жданова, 2014];

- место игры на уроке и время, отводимое на игру необходимо выбирать в зависимости от уровня подготовки учеников, изучаемого материала, целей и условий урока;

- если игра используется на этапе первичного закрепления, то на игру нужно выделить 15-20 минут урока, а в дальнейшем можно уделять игре 3-5 минут урока, используя ее для повторения материала;

- игру можно использовать на разных этапах урока, но нужно знать меру, иначе игра не будет производить желаемый эффект;

- игра должна быть организована на основе ситуации, соответствующей реальной ситуации общения, чтобы ученики смогли на практике применить изучаемые конструкции;

- при проведении игры необходимо использование наглядности;

- игра должна соответствовать возрастным особенностям детей и теме урока;

- при обсуждении результатов игры учитель должен проявить такт, поскольку плохие оценки могут демотивировать учеников [Тагина, 2017].

Таким образом, становится понятно, что существуют разные классификации обучающих игр, учитывая то, какой аспект взят за основу. Зная основные функции, разновидности и требования к обучающим играм можно успешно применять их на уроке для формирования и совершенствования различных языковых навыков и умений.

### **1.3. Лексический навык: понятие, этапы и особенности его формирования у младших школьников**

В процессе обучения лексике исходным понятием является лексическая единица (слово, словосочетание, речевое клише).

Лексические единицы – это единицы языка, которые имеют самостоятельное лексическое значение и могут выполнять функции единиц речи [Щукин, 2008, с. 133]. Лексическая единица имеет форму, содержание и может сочетаться с другими компонентами языка. Форма – это письменная и устная «оболочка» слова. Значение отвечает за содержательный и понятийный аспект, а сочетаемость отвечает за средства связи между языковыми единицами [Гальскова, 2017, с. 129].

К числу важнейших понятий относится лексический навык. Н.Д. Гальскова определяет лексический навык как способность автоматизированно вызывать слово, словосочетание или фразу из долговременной памяти и использовать их согласно коммуникативной задаче в письменной и устной речи. Н.Д. Гальскова отмечает, что лексические навыки делятся на рецептивные (в чтении и аудировании) и продуктивные (в письме и говорении) [Гальскова, 2017, с. 130].

По мнению Е.И. Пассова лексический навык – это умение осуществлять адекватное речевой задаче синтезированное действие по вызову лексической единицы и ее правильному сочетанию с другими, обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы в качестве одного из условий речевой деятельности. Е.И. Пассов выделяет несколько компонентов лексического навыка, среди них:

1. Слуховые и речевые следы от слова в их взаимосвязи (с их помощью осуществляется слуховой контроль правильности слова).

2. Соотнесение слуховых и речедвигательных следов слова с представлением и зрительным образом предмета.

3. Ассоциации данного слова с другими словами. В речи это проявляется в свободных, устойчивых словосочетаниях.

4. Связи слова, которые составляют его смысл. Таких связей может быть много. Каждая связь формируется в процессе речевой деятельности и с учетом тех условий, в которых эта деятельность осуществляется [Пассов, 1991].

5. Соотнесенность слова с ситуацией, в которой взаимодействуют собеседники.

Кроме того, в методике выделяются уровни сформированности лексического навыка, а именно:

1. Активный словарь (лексика, которую человек постоянно использует в устной речи)

2. Пассивный словарь (лексика, которую человек узнает в чтении и аудировании, но, как правило, не употребляет или испытывает трудности с ее употреблением в устной речи)

3. Потенциальный словарь (он возникает на основе самостоятельной семантизации учащимся неизученной лексики при чтении и складывается на основе слов, состоящих из знакомых элементов).

С лексическим навыком также связано понятие лексическая компетенция. При отсутствии этой компетенции человек лишен возможности адекватного общения, его словарный запас беден, он не может выразить свою мысль и понять собеседника. Лексическая компетенция – это понимание значения словарного состава языка, в который входят лексические и грамматические элементы и способность их применения в речи [Гальскова, 2017, с. 130].

К лексической компетенции относится способность определять значение слова и сравнивать его объем в двух языках, выявлять специфические черты данного языка. При таком подходе формирование лексического навыка сводится к тому, чтобы научить учащихся производить различные лингвистические операции со словом (определение значения слова, его сочетаемости с другими словами и его синтаксической функции) и практически использовать словарный состав языка. Формирование у школьников лексической компетенции является основной целью обучения лексической стороне иноязычной речи. Осуществление этой цели подразумевает овладение учащимися определенным количеством слов, выражений и клише, и формирование навыка их использования в разных видах речевой деятельности [Гальскова, 2017, с. 130].

К задачам обучения лексике в рамках рецептивной речевой деятельности относятся: узнавание и вычленение лексических единиц в речевом потоке или в тексте; различение и понимание лексики, обозначающей быт страны изучаемого языка и этикетные формулы; распознавание и понимание омонимов, однокоренных и интернациональных слов и т.д. При обучении письму и говорению школьники осваивают такие лексические операции как правильный выбор слова и словосочетания с учетом коммуникативной задачи; правильное сочетание слов в предложении; выбор необходимых лексико-тематических ассоциаций; умение осуществлять перефразирование при необходимости. Также большое значение имеет развитие языковой догадки [Гальскова, 2017, с. 133].

Работа над лексическим значением иноязычной речи имеет важное значение, потому что в процессе усвоения лексики учащиеся знакомятся с новыми способами обозначения изученных в прошлом понятий, таким образом перед учащимися открывается новая языковая картина мира. Изучение новых способов обозначения понятий становится стимулом к более глубокому изучению материала. Более того, через освоение лексики в каком-

то смысле происходит погружение учащихся в язык и культуру страны изучаемого языка [Гальскова, 2017, с. 134].

Почти на каждом уроке учитель вводит новые слова, а обучающиеся заучивают и усваивают эти слова для того, чтобы их знать. Знать лексическую единицу значит иметь представление о нескольких ее характеристиках: внешняя «оболочка» (написание и произношение), семантическое значение, сочетаемость с другими словами, производные формы, синонимы и антонимы, ассоциации и др.

В методике обучения иностранным языкам выделяют четыре этапа работы над формированием лексического навыка:

- 1) введение и семантизация нового слова;
- 2) автоматизация лексического навыка;
- 3) организация использования лексического навыка в устной и письменной речи;
- 4) контроль сформированности лексического навыка [Гальскова, 2017, с. 135].

Первый этап связан с презентацией слова. Он включает в себя три составляющие: предъявление слова, его семантизацию и первичное закрепление. При предъявлении слова учащиеся изучают его звуковую и графическую форму, а также грамматические и структурные особенности (при необходимости). В процессе ознакомления необходимо задействовать все виды памяти: зрительную, слуховую, моторную [Гальскова, 2017, с. 135].

Важно понимать, что подготовка педагога к объяснению новой лексики заключается в следующем: проводится анализ новой лексики для выявления возможных трудностей; определяется количество новых слов и форма ознакомления с ними; определяются способы семантизации лексики; подбираются иллюстрации и составляются комментарии; определяются типы упражнений и последовательность их выполнения. Этап ознакомления с лексикой важен, поскольку он определяет качество ее усвоения [Дмитриева, 2014].

Семантизация является самой ответственной и сложной частью в процессе формирования лексического навыка. Существует два способа семантизации: переводной и беспереводной, и у каждого из них есть свои плюсы и минусы. Переводной способ подразумевает подбор эквивалента на родном языке. Этот способ позволяет экономить время, он вполне универсален в применении, но увеличивает возможность межъязыковой интерференции. Чаще всего перевод используется при введении абстрактных понятий и сложных слов. Иногда перевод дополняют пояснениями. Беспереводной способ помогает развивать догадку, создает возможности для практического применения языка, создает опоры и ассоциации, но в данном случае необходимо больше времени, чем при переводном способе, и не всегда обеспечивается понимание. К беспереводному способу относятся вербальные (описание, опора на контекст, перечисление и др.) и невербальные средства (зрительная и моторная наглядность) [Гальскова, 2017, с. 135].

В начальной школе при формировании лексического навыка можно использовать такие беспереводные приемы как показ предмета, картинки или действия, догадка о значении, использование синонимов и антонимов, дефиниций и др. При использовании беспереводных способов проверку понимания лучше осуществлять без перевода, например, ответами (yes, no), показом предмета или действия с использованием раздаточного материала (ребенок может поднять и показать нужную картинку). Среди переводных приемов стоит применять перевод-толкование (если нет точного эквивалента в родном языке или требуется дополнительное пояснение) и самостоятельное ознакомление со словом в сносках или в словнике. Учащегося необходимо научить пользоваться примечаниями в текстах с новыми словами и словником для тех случаев, когда он забыл или не знает значение слова [Дмитриева, 2014].

Второй этап – автоматизация лексического навыка. Для усвоения нового слова нужно не просто понять его значение. Необходимо понять

особенности его употребления и многократно использовать его в подобных или измененных ситуациях. Основным видом деятельности на этом этапе является лексическое упражнение. Оно представляет собой целенаправленные и взаимосвязанные действия для нарастания языковых трудностей с целью формирования лексических навыков. Лексические упражнения включают в себя работу над словами и словосочетаниями. Существуют различные виды лексических упражнений. Среди них можно выделить:

1. Имитативные (составление фразы по модели с некоторым изменением контекста)
2. Подстановочные (выбор слова, заполнение пропусков)
3. Трансформационные (существенное изменение заданной фразы)
4. Упражнение «Найди лишнее слово».

При этом на всех этапах значимыми являются словообразовательные упражнения (словосложение, конверсия, аффиксация); на узнавание или идентификацию (найти слово в тексте, соединить слово со значением, сгруппировать слова и др.); расположение слов по определенному признаку; решение ребусов и кроссвордов и др. И лучше всего, если устные упражнения будут даваться в сочетании с письменными [Гальскова, 2017, с. 138].

Третий этап – окончательное формирование лексических навыков, применение лексических единиц в письменной и устной речи. Для формирования у школьников продуктивных лексических навыков необходимо использовать речевые упражнения, которые обеспечат устное и письменное общение и замотивируют учащихся создавать свои высказывания, используя свой активный словарь, читать и понимать на слух тексты с изученной лексикой [Гальскова, 2017, с. 138].

В начальной школе на этапе развития навыков и умений применения лексики в разных формах можно использовать следующие приемы: проговаривание слова, словосочетания и предложения за учителем

(упражнение на проговаривание проводится хором и индивидуально); повторение за диктором (для отработки звуковой формы); устное составление словосочетаний с новым словом; употребление слова в разных речевых образцах; зрительное восприятие слова, сочетание с другими словами и чтение (за учителем, за диктором и самостоятельно) – таким образом усваивается графическая форма слова; выполнение лексических упражнений с опорой на текст; запись слов; выполнение письменных заданий в классе и дома [Дмитриева, 2014].

Четвертый этап – контроль усвоения, и он не менее важен, чем предыдущие этапы. Проверку усвоения лексики можно провести различными способами, среди которых традиционные (диктант, тест, контрольная работа) и игровые упражнения (решение кроссворда, составление слов из букв и т.д.) [Гальскова, 2017, с. 139].

Стоит отметить, что при формировании лексического навыка необходимо учитывать возрастные особенности детей младшего школьного возраста. Дети в этом возрасте очень впечатлительные, восприимчивые и все новое, яркое, интересное, громкое вызывает у них реакцию. Они запоминают факты в подробностях (но не проводят глубокий анализ). В этом возрасте дети могут хорошо усваивать фонетические явления, но у них есть некоторые трудности с анализом, выделением главного и дифференцированием предметов и явлений. Самой главной проблемой для ребенка младшего школьного возраста становится необходимость удерживать внимание на конкретной деятельности, благодаря которой происходит запоминание материала. Важно помнить о том, что дети быстро отвлекаются, поэтому нужно переключать их внимание на разные виды деятельности. Память ребенка 6-7 лет произвольна: он легко запоминает то, что ему нравится и то, что ему интересно, но, если нужно просто запомнить учебный материал – с этим могут возникнуть трудности. У ребенка плохо развита оперативная память: должно пройти время, прежде чем он научится извлекать информацию из памяти и перейдет от узнавания единиц языка к их

осмысленному употреблению. Однако у детской памяти есть преимущества, которые может использовать учитель: ребенок может запомнить языковой материал целыми блоками, но это произойдет только если у ребенка есть четкая установка, и он понимает, что ему очень важно запомнить определенный материал. Кроме того, мышление младшего школьника – наглядно-образное, то есть оно опирается на наглядные представления, поэтому для запоминания слов ребенку нужны реальные предметы и изображения. Это позволяет сделать процесс запоминания материала более интересным и эмоциональным. Ребенок мыслит образами, поэтому при введении новой лексики учитель должен стараться показывать большие, яркие, необычные предметы. При этом новые слова нужно вводить последовательно. Также дети младшего школьного возраста любят рисовать и раскрашивать, и это может быть полезно при изучении лексики. Для экономии времени можно использовать заранее подготовленные трафареты и включать тематические аудиозаписи [Дмитриева, 2014].

При изучении литературы по теме исследования удалось выявить ряд принципов, на которые должен опираться учитель в процессе формирования лексического навыка:

1. Построение грамотного произношения.
2. Изучение лексических единиц в контексте.
3. Зрительное и аудиосопровождение.
4. Доступность информации и адекватный объем.
5. Группировка материала.
6. Системность.

Причем первые три принципа нацелены на то, чтобы обеспечить закрепление лексики в памяти учащегося. Оставшиеся принципы являются организационными – без них процесс обучения будет хаотичным и результат не будет гарантирован. Информация должна быть насыщена по содержанию и правильно сгруппирована, чтобы не допустить информационной нагрузки. Подобранный для урока материал должен соответствовать теме, уровню

сложности и грамматической составляющей, иначе материал не усвоится. Отсюда становится понятно, что в обучении крайне важна системность, потому что именно с ее помощью лексические единицы формируются сознательно. Если к названным аспектам добавить устную практику, то положительный результат может быть достигнут гораздо быстрее, и уровень владения навыками будет приближен к навыкам носителей языка [Коваленко, Цатковская, 2020].

Нельзя не отметить, что в процессе формирования лексического навыка могут возникнуть трудности, на которые учитель должен обращать внимание. Например, ученик может испытывать стеснение и бояться совершить ошибку. В этом случае преподавателю нужно попытаться создать дружелюбную атмосферу в классе. Также может возникнуть проблема нехватки языковых и речевых средств. Эту проблему можно решить, используя опоры (картинки, схемы, таблицы и др.) [Пронина, Молчанова, 2020]. Кроме того, можно выделить такие проблемы как: отсутствие речевой практики и необходимой языковой среды на уроке иностранного языка и отсутствие потребности у обучающихся общаться друг с другом на иностранном языке. Для предотвращения этих трудностей необходимо следовать некоторым рекомендациям. К ним относятся: тщательный отбор лексики для урока; применение лексических карточек, с помощью которых учащиеся смогут быстро освоить материал; использование интерактивной доски, аудио и видеоматериалов; показ мультфильмов на иностранном языке [Антонова, 2021]. Все эти рекомендации могут быть эффективны на уроках в начальной школе.

Таким образом, в процессе формирования лексического навыка учителю необходимо учитывать основные этапы, принципы его формирования, возрастные особенности младших школьников и возможные трудности, чтобы этот процесс был действительно эффективным и результативным. Успешный процесс формирования лексического навыка включает в себя знание семантики слова, его сочетаемости с другими

словами, звуковую и графическую форму слова, его особенности, а также использование эффективных способов, способствующих формированию лексического навыка.

#### **1.4. Использование лексических игр при обучении иноязычной лексике**

Игры занимают значимое место в обучении лексике, поскольку именно они помогают повысить мотивацию к обучению и сделать процесс освоения лексики более интересным и увлекательным. Игры предназначены для того, чтобы познакомить обучающихся с новыми словами и их сочетаниями, тренировать использование лексики в естественных ситуациях общения, активизировать речемыслительную деятельность обучающихся, развивать речевую реакцию, а также контекстуальную и языковую догадку. Свойственный игре соревновательный элемент и стремление одержать победу привлекают внимание учащихся. Все это помогает более прочно усвоить изучаемую лексику [Гальскова, 2017, с. 142].

Стоит отметить, что место игры на уроке и время, выделяемое на игру, как правило, условны, так как это зависит от нескольких аспектов, а именно от подготовленности учеников, от их языкового уровня, от целей урока и т.д. *В начале* урока игру стоит провести для того, чтобы ввести учащихся в учебный процесс, вспомнить пройденный материал, заинтересовать в изучении новой темы, погрузить в языковую среду. Однако если игра проводится в начале занятия, то оставшуюся часть урока нужно продумать и спланировать так, чтобы она была не менее интересна учащимся, чем игра. *В середине* урока можно использовать игру, чтобы дать учащимся возможность отдохнуть, устранить напряжение и с интересом продолжить изучение материала [Ведерникова, 2018]. *В конце* урока полезно применить игру если до перемены остается мало времени, и нет смысла начинать новую тему [Антонова, 2021].

Более того, игру можно применять на разных этапах изучения материала, например, на этапе ознакомления или закрепления и повторения

лексического материала, а также на этапе активизации материала в речи обучающихся [Антонова, 2021]. Игры можно успешно использовать как на традиционных, так и на нетрадиционных уроках (на уроке-путешествии, на интегрированном уроке и т.д.) и на внеклассных мероприятиях, например, при проведении викторин и конкурсов [Ведерникова, 2018].

Безусловно, игры можно применять при изучении лексического материала. Лексические игры – это игры, способствующие наиболее быстрому и продуктивному запоминанию большого количества новой лексики [Бычковская, Гончаренко, 2008].

Лексические игры делятся на языковые и речевые [Пассов, 1989, с. 276]. Цель языковых лексических игр состоит в овладении лексикой вне контекста и в усвоении всех системных признаков слова на иностранном языке. В такой игре процесс овладения лексикой четко определен. Учащиеся должны быть сосредоточены на воспроизведении изученного материала, их ошибки учитываются и фиксируются. А целью речевых лексических игр становится решение коммуникативных задач при помощи лексических средств. Здесь учащиеся должны сосредоточиться на содержании, а не на форме высказывания [Богуславская, Смирнова, 1991, с.86].

При этом важно помнить, что во время проведения лексических игр важную роль играет учитель. Он определяет место игры в учебном процессе, ее основную функцию, форму проведения, время, отведенное для игры на уроке. Важная задача педагога – вовлечь в игру как можно больше учащихся, а затем выйти из игры и взять на себя роль наблюдателя и помощника [Васильева, 2020].

Основная цель лексической игры – это овладение лексическими навыками в реальных ситуациях общения. Другой значимой целью является повышение мотивации у учащихся. Через игру процесс освоения лексики становится более эффективным и больше привлекает учащихся. Игры помогают создать благоприятную обстановку на уроке, и это положительно влияет на качество усвоения лексики [Антонова, 2021].

Лексические игры состоят из нескольких этапов, которыми учитель должен руководствоваться, включая игру в урок:

1. Введение в игру: для игры создается специальная атмосфера, а также определяются цели и задачи игры и происходит психологическая подготовка обучающихся к игре.

2. Организация игры: участникам объясняются правила и условия игры, происходит распределение ролей. На данном этапе педагог должен удостовериться, что все обучающиеся ознакомлены с правилами игры и все готовы в ней участвовать.

3. Проведение игры: учитель выполняет роль наблюдателя, ему необходимо понять и оценить, какой вклад внес каждый ученик, что ему удалось и какие «пробелы» нужно восполнить.

4. Подведение итогов: в конце игры преподаватель должен сказать учащимся об их результатах, отметить, что у них получилось, выделить сильных учеников, отметить положительные и отрицательные моменты [Занько, 1991].

Таким образом, лексические игры можно и нужно применять на занятиях по английскому языку в начальной школе. Они могут быть эффективны на любом этапе урока и на разных этапах изучения лексики. Причем важную роль при выборе и организации игры выполняет учитель. Включая игру в урок, учителю необходимо четко спланировать цели и этапы игры для того, чтобы игра была не просто интересна, но и результативна в процессе изучения иностранного языка.

## Выводы по первой главе

При изучении теоретического материала по теме исследования удалось проследить связь обучающих игр и игровых технологий. Стало понятно, что игры выступают основным инструментом и формой реализации игровых технологий.

Обучающие игры могут быть особенно полезны при формировании лексического навыка. Однако для того, чтобы игра действительно была эффективна в учебном процессе, учителю необходимо ответственно подходить к планированию и проведению игры на уроке.

Важно отметить, что для формирования и совершенствования лексического навыка учителю необходимо включать в урок именно лексические игры, поскольку они являются эффективным инструментом игровых технологий и способствуют расширению словарного запаса, автоматизации употребления новых слов и развитию языковой догадки и других навыков.

При этом важно понимать, что именно преподаватель играет ключевую роль в том, насколько результативной будет игровая деятельность на занятии. Для того, чтобы игра помогла добиться желаемых результатов, учителю необходимо учитывать этапы и требования к проведению игры, возрастные особенности младших школьников и трудности, которые могут возникнуть у обучающихся.

При использовании игры в процессе формирования лексического навыка необходимо учитывать этапы его формирования, его компоненты и уровни. Учитель должен знать, какие лексические игры и упражнения следует подбирать для учащихся, исходя из их возрастных и психологических особенностей, языкового уровня и некоторых других аспектов. Только так преподаватель сможет сделать игровую технологию действительно полезным инструментом учебного процесса.

## **Глава 2. Практические основы применения обучающей игры как инструмента игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся 3 класса**

### **2.1. Анализ УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 3) в лексическом аспекте обучения**

УМК «Spotlight – 3» разработан с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Примерной основной образовательной программы начального общего образования и Примерной программы по английскому языку. Кроме того, данный УМК соответствует Европейским стандартам по изучению иностранных языков и ориентирован на уровень А1. Согласно требованиям ФГОС, в УМК «Spotlight – 3» установлены требования к результатам освоения образовательной программы. Под результатами подразумевается формирование у учащихся личностных, предметных и метапредметных навыков, включая формирование универсальных учебных действий (УУД), а именно познавательных, регулятивных и коммуникативных УУД и овладение основными компетенциями.

Материал в УМК составлен так, что позволяет учащимся систематически повторять изученный материал и построен по принципу активного, холистического и гуманистического подходов.

УМК «Spotlight – 3» включает в себя следующие компоненты: учебник, рабочая тетрадь, языковой портфель, книга для учителя, контрольные задания, сборник упражнений для самостоятельной работы обучающихся, рабочая программа для 2-4 классов, раздаточный материал, книга для родителей, аудиокурс, DVD, материалы для интерактивной доски и сайт учебного курса.

Особый интерес представляет учебник (Student`s book). Авторы учебника предлагают различные задания, направленные на формирование лексических, грамматических, фонетических навыков и обучение разным

видам речевой деятельности, среди которых аудирование, чтение, письмо и говорение.

Что касается лексического аспекта, в ходе анализа удалось определить, что в основе изучения лексики лежит принцип наглядности и тематический подход. Темы в учебнике оформлены по модульному принципу и для каждой темы предложен определенный лексический материал. Данные представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Содержание лексического материала каждого модуля УМК  
«Spotlight – 3»

№	Название модуля	Лексический материал
1	Welcome back! (Стартовый модуль)	Лексика, изученная на предыдущем этапе обучения (2 класс)
2	School days!	School items, school subjects
3	Family moments!	Family members
4	All the things I like!	Food, drinks
5	Come in and play!	Toys, things in a room
6	Furry friends!	Animals, body parts, reptiles and mammals
7	Home, sweet home!	Rooms, things in a house
8	A Day off!	Activities, hobbies, seasons and months
9	Day by day!	Days of the week, time, parts of the day, everyday activities

Все вышеперечисленные темы полностью соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся.

Для освоения лексического материала авторы предлагают различные упражнения, которые можно разделить на языковые и речевые. Языковые упражнения делятся на имитационные, подстановочные и трансформационные. Ниже приведены примеры заданий на обучение лексике.

### 1. Языковые упражнения

#### ✓ Имитационные

В каждом модуле новая лексика вводится с помощью задания «Listen and repeat» или «Listen and point». Учащиеся повторяют новые слова за диктором. Кроме того, новая лексика вводится путем прослушивания стихотворений и песен «Listen and point. Then sing».

✓ Подстановочные

-Read the text and write the subjects (модуль 1 с. 23 № 5). Цель: закрепление лексики по теме «School subjects». Учащимся необходимо подставить соответствующие слова вместо рисунков в письме.

-Help Lulu finish the poem (модуль 5 с. 9 № 6). Цель: тренировка лексики по теме «Furry friends». Учащимся необходимо закончить строчки из стихотворения, используя слова из списка.

✓ Трансформационные

Put in plural (модуль 4 с. 64 № 3). Учащимся необходимо изменить предложения, поставив слова во множественное число.

## 2. Речевые упражнения

-Chit-chat. Talk with your classmate (модуль 1 с. 10 № 2). Учащиеся работают в парах, отвечая на вопросы друг друга по теме School items, например: -What`s this? -It`s a school bag.

-Read and answer the questions (модуль 7 с. 47 № 3). Учащиеся читают текст и отвечают на вопросы по содержанию текста.

При анализе учебника также удалось определить, что в нем представлены задания в игровой форме. Именно такие задания представляют интерес для данного исследования. Как отмечают авторы, младшие школьники должны иметь возможность играть на уроках, так как игра помогает легче и быстрее усвоить изучаемый материал и получить полезные навыки взаимодействия с окружающими. Рассмотрим некоторые игры, предложенные авторами:

**I spy.** Можно проводить в парах: один из учащихся загадывает слово, которое есть на картинке, например: I spy with my little eye something beginning with «с», а другой пытается отгадать слово, смотря на картинку. Можно задавать наводящие вопросы.

**Guess.** В учебнике представлено несколько заданий такого формата. Например, один из учащихся загадывает предмет, который есть у него в

комнате, показывает его жестами и спрашивает «What`s in my room?», а остальные должны угадать и назвать этот предмет (например, a bed).

**Code.** Учащимся необходимо закончить фразы I like..., I don`t like..., My favorite food is..., отгадав последние слова, которые зашифрованы большими буквами. Для того, чтобы расшифровать слова, учащимся нужно использовать схему с буквами.

**Where is Sam?** Игра проводится в парах. Один из учащихся «помещает» Сэма в любое место на картинке, а другой должен угадать, где находится Сэм, задавая вопросы: Is he under the chair? Is he in the train?

**Ted says.** Учитель произносит фразу «Ted says...» и называет действие, которое учащиеся должны выполнить. Выполнять можно только то действие, которое начинается со слов «Ted says...». Учащиеся, которые ошибаются – выбывают из игры. Игра продолжается, пока не останется один ученик.

Таким образом, УМК «Spotlight – 3» ориентирован на коммуникативный подход. Данный УМК содержит задания и игры, которые позволяют использовать лексику путем взаимодействия с одноклассниками. Также в учебнике часто встречаются стихотворения и песни, которые помогают ознакомиться с лексикой. Однако для проработки лексики, ее запоминания и закрепления могут понадобиться дополнительные задания. Разработка лексических игр, которые можно использовать на уроке английского языка, предложена в п. 2.2.

## **2.2. Методическая разработка упражнений с применением лексических игр, направленных на формирование лексического навыка обучающихся на уроке английского языка в 3 классе**

В этом параграфе представлен разработанный в ходе исследования комплекс упражнений с применением лексических игр, который можно использовать в качестве дополнения к УМК «Spotlight – 3», для того чтобы сделать учебный процесс более разнообразным.

Для разработки заданий был выбран Module 3 «All the things I like!». Выбор данной темы объясняется большим количеством лексического материала, который учащимся нужно усвоить при изучении темы. Также используемые в модуле лексические единицы часто используются в повседневной жизни при походе в магазин или кафе. В связи с этим необходимо довести данные лексические единицы до автоматизма.

Данный модуль включает в себя 32 задания, среди которых только 4 задания игрового характера. Этого недостаточно для того, чтобы процесс запоминания лексики был действительно интересным и эффективным для учащихся. Поэтому хотелось бы предложить упражнения, с помощью которых можно разнообразить содержание модуля.

### Игра «Match»

Цель: обеспечение понимания значения новой лексики, создание ассоциативных связей.

Ход работы: задание выводится на экран. Обучающимся необходимо соотнести каждое слово с соответствующей картинкой. Для проведения игры понадобится сайт Learningapps (Рисунок 1).



Рисунок 1 – Игра «Match»

## Игра «Bingo»

Цель: тренировка слухо-графического соответствия лексических единиц, развитие реакции, памяти и внимания.

Ход работы: каждому обучающемуся достается карточка с изображением продуктов (Рисунок 2). Учитель называет продукт и показывает картинку, а учащиеся закрывают этот продукт в своей карточке, если он есть. Побеждает тот, кто первым закроет все картинки в своей карточке и скажет «Bingo».

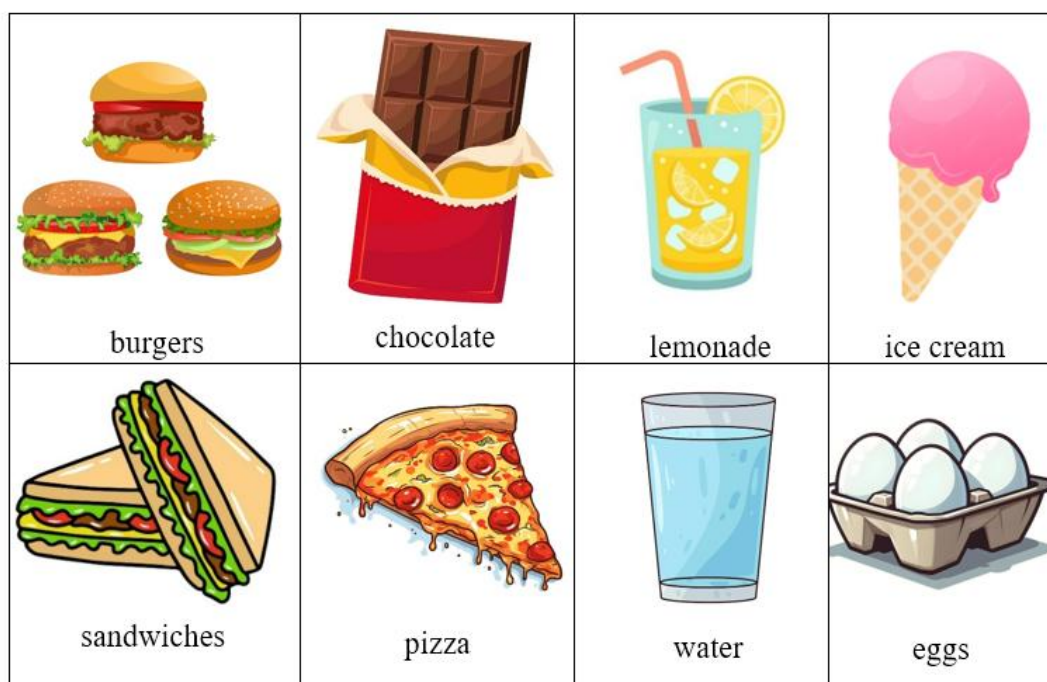


Рисунок 2 – Пример карточки для игры «Bingo»

## Игра «Chinese whispers»

Цель: запоминание звукового образа слова, отработка слухо-произносительных навыков.

Ход работы: класс делится на 2 команды. Начинает игру первая команда. Учитель шепотом говорит слово одному из учащихся, затем обучающиеся передают это слово друг другу по цепочке (шепотом), а последний ученик произносит слово, которое он услышал, вслух и показывает на соответствующую картинку на доске. Таким же образом игру продолжает вторая команда.

### **Игра «Crossword»**

Цель: формирование навыка написания слов без опоры на родной язык, развитие языковой догадки.

Ход работы: учащиеся делятся на команды. За отведенное время командам необходимо разгадать кроссворд из 8 слов (4 по вертикали и 4 по горизонтали) по описанию на английском языке и правильно вписать слова в соответствующее поле (Приложение А). Побеждает команда, которая разгадает кроссворд первой.

### **Игра «Anagram»**

Цель: тренировка навыка написания слов, развитие орфографических навыков.

Ход игры: обучающиеся работают в группах. Каждой группе достается карточка (Приложение Б), в которой необходимо составить из перепутанных букв слова и записать их в поле ответа. Всего в карточке 5 слов. Побеждает та группа, которая выполнит задание быстрее.

### **Игра «Sort it out: food and drinks»**

Цель: развитие умения классифицировать лексику по категориям.

Ход работы: задание выводится на экран. Обучающимся необходимо разделить слова на 2 группы: 1 – food, 2 – drinks. Для проведения игры понадобится сайт Learningapps (Рисунок 3).

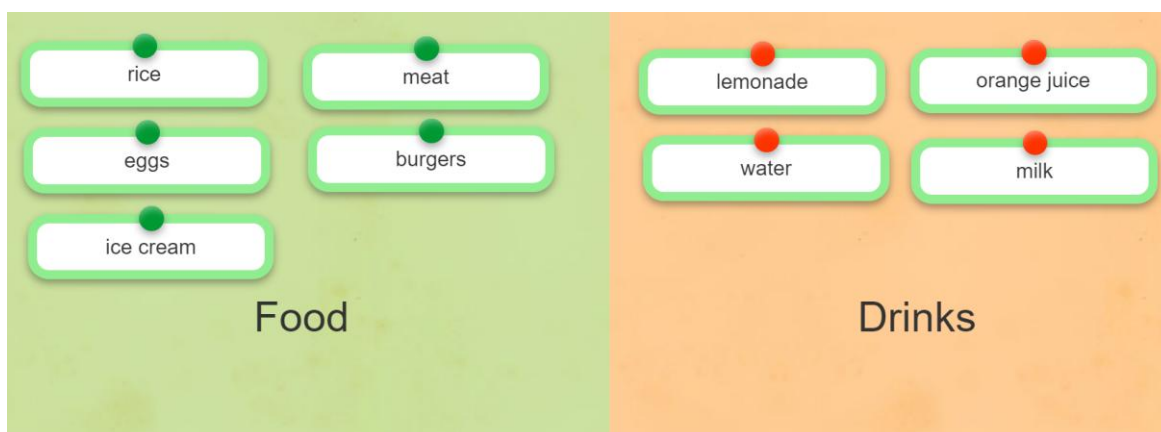


Рисунок 3 – Игра «Sort it out...»

### Игра «Odd one out»

Цель: формирование умения выделять общий признак и аргументировать свое мнение.

Ход игры: учитель размещает на доске (или раскладывает на столе) 4 карточки, одна из которых лишняя. Учащимся нужно найти лишнюю карточку и объяснить свой выбор. Например, даны карточки: apple, carrot, banana, orange (Рисунок 4). В этом случае ученик должен сказать: Carrot is extra, because it's a vegetable.

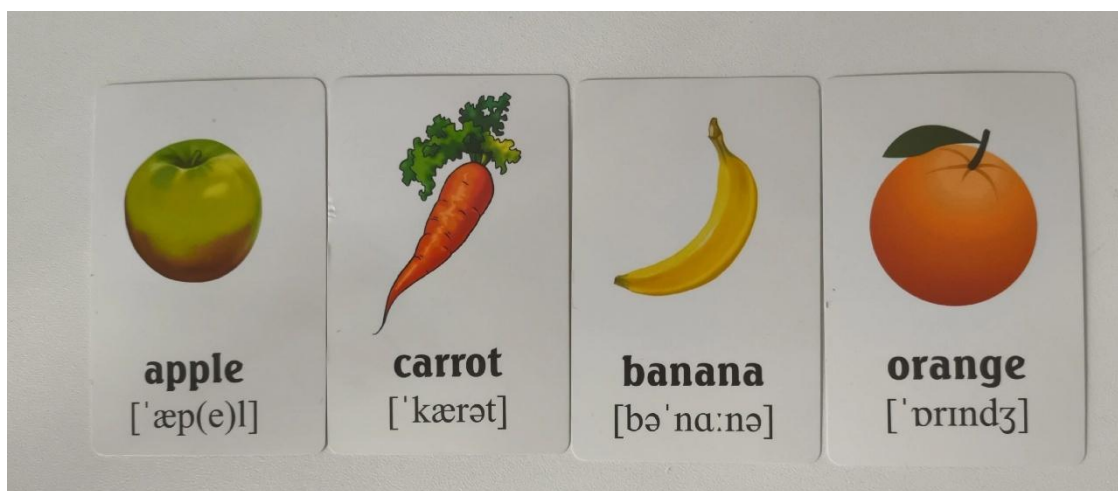


Рисунок 4 – Карточки для игры «Odd one out»

### Игра «Snowball»

Цель: развитие памяти и внимания, формирование умения строить связное высказывание.

Ход работы: один из обучающихся называет слово по теме «Food», другой повторяет его слово и называет свое и т.д. Например: pasta; pasta – sausages; pasta – sausages – cake. Можно составлять цепочку из слов, используя фразу «I like...». Например, один из учащихся говорит: I like chicken, другой повторяет и добавляет свое слово: I like chicken and eggs и т.д.

### Игра «Shop»

Цель: развитие коммуникативных навыков по изучаемой теме, применение изученной лексики в речи.

Ход игры: игра проводится в парах. Один из обучающихся – продавец, другой – покупатель. Пример диалога:

-Hello. Can I help you?

-Yes, please. Can I have some carrots and potatoes?

-Here you are.

-Thank you.

Для игры понадобятся карточки с изображением продуктов (Рисунок 5). Также можно расширить диалог, добавив вопрос про стоимость. В этом случае можно использовать монеты.

-Hello. Can I help you?

-Yes, please. Can I have some cheese and sausages?

-Here you are.

-Thank you. How much is it?

-It`s 4\$.

-Here you are.

-Thank you.



Рисунок 5 – Карточки для игры «Shop»

## **Игра «Quiz»**

Цель: проверить степень усвоения лексических единиц, используемых в контексте.

Ход игры: дано 7 утверждений. Учитель зачитывает утверждение, а учащимся нужно выбрать правильный вариант ответа: True – если утверждение верно, False – если утверждение не верно. Можно разделить учащихся на команды, дать время на обсуждение. По истечении времени команды должны поднять зеленую карточку, если считают, что утверждение верно или красную, если не верно. Победит та команда, которая даст больше правильных ответов за отведенное время.

Таким образом, предложенные игры можно использовать в качестве дополнения к УМК «Spotlight 3», чтобы разнообразить учебный процесс. Польза этих упражнений в том, что их можно использовать на разных этапах работы с лексическим материалом, а также их можно адаптировать для других изучаемых тем.

### **2.3. Практическое применение лексических игр на уроках английского языка в 3 классе**

Возможности применения обучающих игр в процессе формирования лексического навыка исследовались в ходе опытно-экспериментальной работы на базе МАОУ «КУГ № 1 – Универс». В рамках опытно-экспериментальной работы был проведен обучающий эксперимент.

Цель опытно-экспериментальной работы – подтвердить эффективность применения обучающих игр (как инструмента игровых технологий) при формировании лексического навыка у обучающихся 3 класса.

Для достижения цели исследования были выделены следующие задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Анализ учебно-методического комплекса по английскому языку «Spotlight» для 3 класса.

2. Разработка дидактического материала с использованием лексических игр для формирования иноязычного лексического навыка в 3 классе.

3. Проведение тестирования, направленного на определение уровня владения лексическим материалом по изученной теме.

4. Апробация разработанного дидактического материала с использованием игровых упражнений.

5. Сбор аналитической информации о результатах проделанной работы.

6. Подведение итогов.

Экспериментальную базу исследования составляла группа из 30 обучающихся: экспериментальная группа, 3 «Б» класс – 15 человек и контрольная группа, 3 «А» класс – 15 человек. Работа проводилась в естественных условиях с учетом программы по английскому языку для 3 класса.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в 3 этапа:

1. *Диагностический*: определение уровня владения лексическим навыком обучающимися в начале опытно-экспериментальной работы.

2. *Формирующий*: реализация разработанного комплекса упражнений с игровым элементом для формирования иноязычного лексического навыка.

3. *Контрольный*: оценка уровня усвоения лексического материала обучающимися после проведения опытно-экспериментальной работы, анализ полученных результатов.

### **2.3.1. Диагностический этап опытно-экспериментальной работы**

На первом этапе опытно-экспериментальной работы была проведена диагностика уровня сформированности иноязычного лексического навыка у обучающихся экспериментальной и контрольной групп путем проведения входного тестирования, составленного на основе лексического материала УМК «Spotlight – 3», Module 2: Family moments! Данный модуль включает в себя лексику по теме «Семья».

Входное тестирование (Приложение В) состоит из трех заданий лексической направленности. В первом задании необходимо заполнить

пропуски в словах недостающими буквами. Во втором задании нужно перевести слова с русского на английский. В третьем задании необходимо заполнить пропуски в тексте, используя картинку в качестве опоры. За каждый правильный ответ дается 1 балл. Критерии оценивания заданий представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Критерии оценивания входного тестирования

<b>Задание</b>	<b>Максимальное количество баллов</b>	<b>Комментарии</b>
№ 1	6	Если хотя бы 1 буква в слове написана неправильно – балл снимается.
№ 2	6	Если слово переведено неверно или перевод написан с ошибкой – балл снимается.
№ 3	5	Если подобрано неправильное слово или слово написано с ошибкой – балл снимается.

Таким образом, максимальное количество баллов – 17, что соответствует 100% выполнения заданий. Обучающийся получает оценку в зависимости от итогового результата. Соотношение полученных баллов и оценок представлено в таблице 3.

Таблица 3 – Соотношение баллов и оценок

<b>Кол-во баллов</b>	<b>Процентное соотношение</b>	<b>Оценка</b>
15-17	85-100%	Отлично (5)
12-14	70-85%	Хорошо (4)
9-11	50-70%	Удовлетворительно (3)
Меньше 9	меньше 50%	Неудовлетворительно (2)

Результаты оценивания входного тестирования, проведенного в экспериментальной и контрольной группах представлены на Рисунке 6.

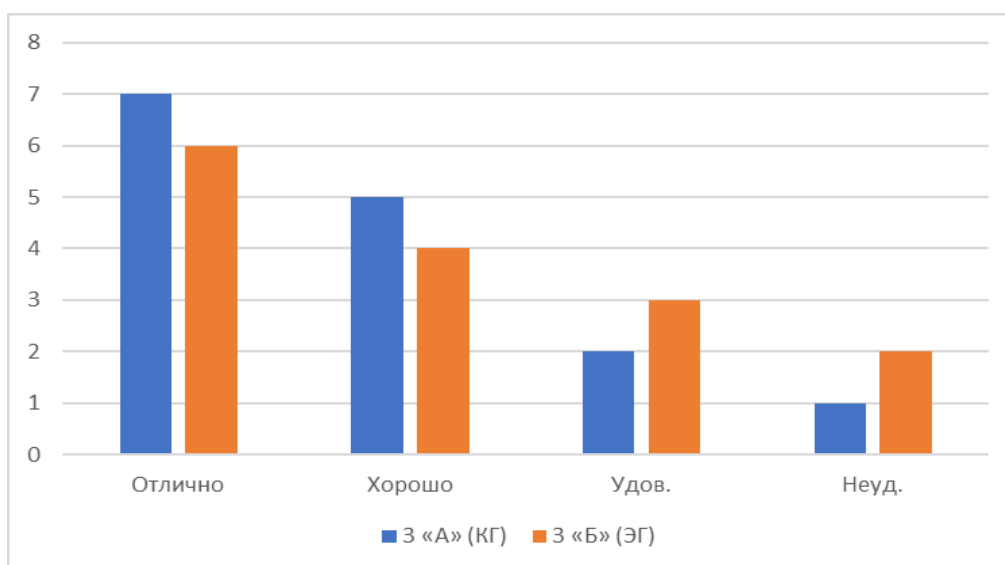


Рисунок 6 – Результаты входного тестирования обучающихся 3 «А» и 3 «Б» классов на начало опытно-экспериментальной работы

Исходя из полученных результатов, видно, что обучающиеся 3 «А» и 3 «Б» классов показали примерно одинаковые результаты на момент начала опытно-экспериментальной работы. Большая часть обучающихся в обеих группах получила оценку «отлично». В 3 «А» классе высокий уровень сформированности лексического навыка по темам «A new member!», «A happy family!» продемонстрировали 7 человек. Они успешно выполнили более чем 85% предложенных заданий и получили оценку «5». Кроме того, у 5 обучающихся уровень владения лексическим навыком оказался выше среднего. Они получили оценку «4». Результаты ниже среднего (оценка «3») показали 2 обучающихся и 1 ученик получил оценку «неудовлетворительно».

Обучающиеся 3 «Б» класса по итогам входного тестирования показали следующие результаты: 6 человек – оценка «отлично», 4 человека – оценка «хорошо», 3 человека – оценка «удовлетворительно» и 2 человека не справились с тестированием (оценка «неудовлетворительно»).

Стоит отметить, что с первым заданием большая часть обучающихся справилась успешно, а во втором и третьем заданиях некоторые обучающиеся не смогли вспомнить нужное слово или допустили ошибку в

написании (spelling). У обучающихся возникли трудности с сочетанием -th и с написанием длинных слов.

При этом только 10% обучающихся не справились с тестированием, получив оценку неудовлетворительно. Следовательно, можно сделать вывод, что большинство учащихся обеих групп в целом усвоило изученный лексический материал. Результаты тестирования свидетельствуют о том, что разница владения лексическим навыком незначительна, но наблюдается.

Учитывая полученные результаты, 3 «А» класс был определен как контрольная группа, а 3 «Б» класс – как экспериментальная. Такой выбор объясняется желанием улучшить результаты экспериментальной группы и сравнить их с результатами контрольной группы (или превзойти их) в качестве подтверждения эффективности применения лексических игр при обучении иноязычной лексике.

### **2.3.2. Формирующий этап опытно-экспериментальной работы**

В ходе опытно-экспериментальной работы обучение в 3 «А» (контрольная группа) и 3 «Б» (экспериментальная группа) классах осуществлялось на основе УМК «Spotlight – 3»: Module 3 «All the things I like!» (units 5, 6). Уроки в контрольной группе проводились в плановом режиме, а занятия в экспериментальной группе проводились с применением обучающих игр, которые направлены на формирование иноязычного лексического навыка.

В данном параграфе представлено описание методической организации процесса формирования лексического навыка обучающихся экспериментальной группы по теме «Food», которая состоит из двух частей: «He loves jelly!» (unit 5) и «In my lunch box!» (unit 6). Данная тема рассчитана на 4 академических часа (4 урока).

## LESSON 1. Unit 5 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

**Тема:** He loves jelly!

**Цель урока:** обеспечение запоминания новой лексики в рамках темы «All the things I like!», развитие слухо-произносительных и коммуникативных навыков по теме.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- познакомить обучающихся лексическими единицами по изучаемой теме и обеспечить их первичное закрепление;
- расширить словарный запас;
- развить навык восприятия лексики на слух и ее понимания в речи учителя и в аудировании.

*Развивающие:*

- формировать умение логически рассуждать;
- развивать фонематический слух, произносительные и коммуникативные навыки;
- развивать внимание и память.

*Воспитательные:*

- воспитать интерес к предмету, учению;
- сформировать умение работать в команде;
- воспитать уважительное отношение к одноклассникам и привить культуру общения на изучаемом языке.

**Формируемые УУД:**

*Познавательные (предметные):* научиться произносить новые слова, соблюдая правила произношения и интонацию; сформировать умение распознавать изучаемую лексику в аудировании и в речи; сформировать навык использования лексики в диалоге по теме.

*Коммуникативные:* участвовать в диалоге с учетом поставленной коммуникативной задачи.

*Регулятивные:* учитывать определенные учителем ориентиры и действия в новом учебном материале; развить умение работать в сотрудничестве, в составе группы и умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.

*Личностные:* развивать интерес к новому учебному материалу, рефлексивные умения и понимание границ «знаю – не знаю».

**Форма работы:** фронтальная, парная, групповая, индивидуальная

**Этап урока:** основной

1. Введение новой лексики

Обучающиеся знакомятся с лексикой с помощью презентации. Презентация выводится на экран. Учитель дает установку: «Repeat after me» и произносит слова: chicken, vegetables, ice cream, chocolate, water, lemonade, pizza, eggs, sandwiches, burgers. Обучающиеся повторяют слова за учителем (хором и индивидуально).

2. Игра «Match» (задание выводится на экран)

*Match the pictures with the words.* Игра проводится фронтально. Учащиеся называют получившиеся пары (слово – картинка). Всего должно получиться 10 пар (см. п.2.2., рис. 1).

3. Работа по учебнику

*-We are going to listen to the song. After the listening you need to answer the question: What this song is about?*

Учащиеся слушают песню первый раз и отвечают на вопрос учителя: It's about food.

*-What food is there in the song?*

Обучающиеся отвечают на вопрос учителя, называя продукты, которые им удалось услышать.

*-Open your books, please, on page 44. Look at exercise 1. Listen again and sing.* Затем обучающиеся слушают песню во второй раз и поют (вместе с учителем).

*-Look at exercise 2 on page 44. Talk with your partner as in the example: -What's your favorite food? -Pizza, yum! What about you?* Перед тем, как выполнять задание, учащиеся проговаривают фразы вместе с учителем.

#### 4. Игра «Chinese whispers»

Учитель размещает на доске 4 карточки по теме со словами: pizza, ice cream, chicken, burger. Класс делится на 2 команды. Перед проведением игры учитель дает установку:

*-Repeat after me: pizza, ice cream, chicken, burger.* Учащиеся повторяют слова за учителем. Затем учитель выбирает одно из слов и шепотом говорит его одному из участников первой команды. Ученики передают слово друг другу по цепочке (шепотом), а последний ученик произносит слово вслух и показывает на картинку. Пока участвует первая команда, вторая следит за ходом игры и фиксирует ошибки, если они есть. Затем таким же образом игра проводится для второй команды.

**Этап урока:** рефлексия

Задание: *Write down 3 new words that you remembered today. The first word is that you liked most today.* В конце урока обучающиеся сдают листочки учителю.

Игры, проведенные на первом уроке, оказались эффективными и способствовали запоминанию нового лексического материала. Недостатков выявлено не было.

## LESSON 2. Unit 5 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

**Тема:** He loves jelly!

**Цель урока:** активизация лексики по теме «All the things I like!», развитие навыка написания слов и навыка использования изученной лексики в речи.

**Задачи:**

*Образовательные:*

-активизировать изученную ранее лексику и обеспечить ее использование в устной речи с конструкцией I like;

-развить навык восприятия лексических единиц на слух и навык написания слов по теме;

-сформировать умение вести диалог-расспрос и отвечать на вопросы по теме.

*Развивающие:*

-развивать языковую догадку и логическое мышление;

-развивать коммуникативные навыки и навыки взаимодействия с одноклассниками при проведении опроса;

-развивать внимание, память, скорость реакции и умение строить связную речь.

*Воспитательные:*

-воспитать интерес к предмету, учению;

-сформировать умение работать в команде и уважать мнение одноклассников;

-воспитать уважительное отношение к вкусам и предпочтениям других людей.

**Формируемые УУД:**

*Познавательные (предметные):* развивать умения иноязычного общения средствами иностранного языка, формировать речевые умения: умение высказаться по модели, выразить свою позицию; развить лексические и грамматические навыки и способность использовать лингвистические знания при решении учебно-познавательных задач.

*Коммуникативные:* участвовать в диалоге-расспросе и ставить вопросы с учетом поставленной коммуникативной задачи.

*Регулятивные:* учитывать определенные учителем ориентиры и действия в новом учебном материале; развить умение работать в сотрудничестве, в составе группы и умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.

*Личностные:* развивать интерес к учебному материалу и понимание границ «знаю – не знаю».

**Форма работы:** фронтальная, групповая

**Этап урока:** организационно-мотивационный

**Игра «Bingo» (начало урока, актуализация знаний)**

Каждому обучающемуся достается карточка из 8 слов (см. п.2.2., рис. 2). Учитель называет слово по-английски и показывает карточку. Учащимся нужно закрыть это слово в своей карточке (если оно есть). Побеждает тот, кто первым закроет все картинки в своей карточке.

**Этап урока:** основной

**1. Игра «Anagram»**

*-Now you'll work in groups. Your task is to make 5 words from the letters and write them.*

Обучающиеся работают в группах: составляют слова из букв и записывают их в поле ответа. Всего должно получиться 5 слов. Побеждает та команда, которая выполнит задание первой.

**2. Работа по учебнику**

*-Open your books on page 46. Look at exercise 1. You need to find classmates who like chicken, vegetables, ice cream, etc.: ask them and fill in the table on page 46. For example: -Anna, do you like chicken? -Yes, I do.*

Обучающиеся задают вопросы друг другу и заполняют таблицу.

**3. Игра «Snowball»**

Один из учащихся говорит фразу, например: I like burgers. Другой повторяет его фразу и добавляет свое слово: I like burgers and pizza, следующий: I like burgers, pizza and chocolate и т.д. В качестве опоры на доске размещены картинки. Тот, кто не может вспомнить слово – выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вспомнить больше слов и сказать их в нужном порядке.

Упражнения, выбранные для второго урока, позволили развить у учащихся навыки написания слов по изучаемой теме и применения лексических единиц в речи. Ошибок и недочетов в организации урока выявлено не было.

### LESSON 3. Unit 6 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

**Тема:** In my lunch box!

**Цель урока:** обеспечение в ходе урока запоминания новой лексики по изучаемой теме и формирование умения вести диалог этикетного характера по теме.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- познакомить обучающихся с новыми лексическими единицами по изучаемой теме;
- расширить словарный запас;
- научить использовать в речи вежливые фразы: «Can I have...?», «Here you are» с учетом ситуации общения («Магазин»).

*Развивающие:*

- развивать умение классифицировать изучаемую лексику по категориям;
- развивать навыки работы с текстом по теме и умение извлекать нужную информацию из текста;
- развивать диалогическую речь в ситуации («Магазин»), опираясь на образец.

*Воспитательные:*

- воспитать интерес к предмету, учению;
- прививать интерес к чтению на английском языке;
- привить культуру общения на иностранном языке.

**Формируемые УУД:**

*Познавательные (предметные):* развивать умения иноязычного общения средствами иностранного языка, формировать речевые умения: умение высказаться по модели; развить лексические и слухо-произносительные навыки по теме и способность использовать лингвистические знания при решении учебно-познавательных задач.

*Коммуникативные:* участвовать в диалоге этикетного характера с учетом поставленной коммуникативной задачи.

*Регулятивные:* учитывать определенные учителем ориентиры и действия в новом учебном материале; развить умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.

*Личностные:* развивать интерес к учебному материалу и понимание границ «знаю – не знаю».

**Форма работы:** фронтальная, парная, индивидуальная

**Этап урока:** основной

### 1. Введение новой лексики

Новая лексика вводится с помощью презентации. Презентация выводится на экран. Учитель озвучивает задание: «Repeat after me» и произносит слова: meat, potatoes, biscuits, milk, cake, orange juice, pasta, carrots, sausages, rice, popcorn.

Обучающиеся повторяют слова за учителем (хором и индивидуально).

### 2. Работа по учебнику

*-Open your books on page 48. Look at exercise 1. Listen and repeat.*

Учащиеся слушают аудиозапись и повторяют слова за диктором.

### 3. Игра «Sort it out: food and drinks»

Обучающиеся распределяют слова на 2 группы: 1 – food, 2 – drinks (см. п.2.2., рис. 3). В этом задании используются слова, которые обучающиеся уже знают и новые слова. Задание выводится на экран. Игра проводится фронтально.

### 4. Работа по учебнику

*-Look at exercise 4 on page 49. Read the text and fill in the shopping list.*

Обучающиеся читают текст и помогают героине (Карен) дописать список покупок. Проверка осуществляется фронтально.

### 5. Игра «Shop»

Игра проводится в парах по ролям: один ученик – продавец, другой – покупатель. Для игры используются карточки (см. п.2.2., рис. 5). Примерный диалог указан на стр. 48 учебника. Перед тем, как проводить игру учитель разбирает с обучающимися фразы из диалога:

-Can I have some meat and potatoes, please?

-Here you are.

-Thank you.

Учащиеся повторяют фразы за учителем (хором).

Выбор игр для третьего урока обоснован необходимостью сформировать у учащихся умение дифференцировать лексику по определенным категориям с опорой на уже имеющиеся знания и развить навык их использования в речи с учетом коммуникативной задачи. Успешное применение пройденной лексики в речи показывает эффективность игрового метода.

#### **LESSON 4. Unit 6 (ФРАГМЕНТ УРОКА)**

**Тема:** In my lunch box!

**Цель урока:** проверка усвоения лексических единиц по изученным темам, формирование умения вести диалог этикетного характера («Кафе»).

**Задачи:**

*Образовательные:*

-систематизировать и проконтролировать степень усвоения лексики по изученному модулю;

-научить вести диалог с учетом ситуации общения («Кафе»), используя фразы: «Would you like?», «Yes, please», «No, thank you».

*Развивающие:*

-развить навыки работы в команде;

-развить критическое мышление и умение оценивать суждение, опираясь на полученные знания;

-развивать диалогическую речь в ситуации («Кафе»), опираясь на образец.

*Воспитательные:*

-воспитать интерес к предмету, учению;

-формировать умение работать в команде, в составе группы, уважительное отношение к товарищам по команде и к соперникам;

-привить культуру общения на иностранном языке.

### **Формируемые УУД:**

*Познавательные (предметные):* развивать умения иноязычного общения средствами иностранного языка, формировать речевые умения: умение высказаться по модели; развить навыки написания слов по теме и способность использовать лингвистические знания при решении учебно-познавательных задач.

*Коммуникативные:* участвовать в диалоге этикетного характера с учетом поставленной коммуникативной задачи.

*Регулятивные:* учитывать определенные учителем ориентиры и действия в новом учебном материале; развить умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.

*Личностные:* развивать интерес к учебному материалу и понимание границ «знаю – не знаю».

**Форма работы:** фронтальная, парная, групповая

**Этап урока:** организационно-мотивационный

### **1. Игра «Crossword» (начало урока, актуализация знаний)**

Обучающиеся делятся на команды и выполняют кроссворд за отведенное время. Задача учащихся – разгадать и вписать в кроссворд 8 слов, узнав их по описанию. Например: Cows give us... Ответ: milk. Побеждает команда, которая разгадает кроссворд первой.

**Этап:** основной

#### **1. Работа по учебнику**

*-Let`s imagine that we are at the café. Talk with your partner. Use exercise 5 on page 50 as an example.*

На экране появляется картинка кафе, это позволит создать соответствующую атмосферу. Перед тем, как делать задание, учитель проговаривает с учащимися фразы: -Would you like (an apple)? -Yes, please. \ No, thank you. I`d like...

#### **2. Игра «Quiz»**

Задание выводится на экран. Обучающиеся делятся на команды. В квизе предложено 7 утверждений по изученной теме и предложено два варианта ответа: true, false.

Командам дается время на обсуждение (20 секунд на каждый вопрос). По истечении времени команды должны поднять зеленую карточку (true) или красную (false). Выиграет та команда, которая даст больше правильных ответов на утверждения:

- 1) ice cream is a cold treat (true).
- 2) rice is a drink (false).
- 3) potatoes and carrots are vegetables (true).
- 4) we drink water every day (true).
- 5) lemonade is a fruit (false).
- 6) we usually don't have cheese in pizza (false).
- 7) carbonara is pasta (true).

### 3. Работа по учебнику

*-Look at exercise 4 on page 51. Work in pairs. Use the table and finish the sentences. For example: Edward likes A5. You need to look at the table and say: Edward likes sausages.*

Обучающиеся выполняют задание в парах по примеру. Им необходимо закончить предложения, используя таблицу на стр. 51 учебника в качестве опоры.

Игры, используемые на уроке, позволили повторить лексический материал, пройденный в процессе работы над модулем 3 «All the things I like» и подготовить обучающихся к контрольному тестированию.

### **2.3.3. Контрольный этап опытно-экспериментальной работы**

Для диагностики эффективности применения лексических игр в процессе формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся 3 классов на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы было проведено повторное тестирование (приложение В).

К концу опытно-экспериментальной работы обучающиеся должны были усвоить лексику по теме «Food» в рамках Module 3 «All the things I like!». Повторное тестирование состояло из трех заданий. Первое задание направлено на проверку запоминания графического образа слова – заполнение пропусков в словах недостающими буквами. Во втором задании проверялось умение перевести слово на английский язык: обучающимся было необходимо вспомнить соответствующее слово и правильно записать его. В третьем задании нужно было заполнить пропуски в тексте недостающими словами с опорой на картинку. Критерии оценивания результатов аналогичны критериям входного тестирования, они представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Критерии оценивания контрольного тестирования

<b>Задание</b>	<b>Максимальное количество баллов</b>	<b>Комментарии</b>
№ 1	6	Если хотя бы 1 буква в слове написана неправильно – балл снимается.
№ 2	6	Если слово переведено неверно или перевод написан с ошибкой – балл снимается.
№ 3	5	Если подобрано неправильное слово или слово написано с ошибкой – балл снимается.

Оценка выставлялась с учетом того, какой процент заданий был выполнен. Соотношение полученных баллов и оценок приведено в таблице 5.

Таблица 5 – Соотношение баллов и оценок

<b>Кол-во баллов</b>	<b>Процентное соотношение</b>	<b>Оценка</b>
15-17	85-100%	Отлично (5)
12-14	70-85%	Хорошо (4)
9-11	50-70%	Удовлетворительно (3)
Меньше 9	меньше 50%	Неудовлетворительно (2)

Результаты контрольного тестирования, проведенного в экспериментальной и контрольной группах представлены на рисунке 7.

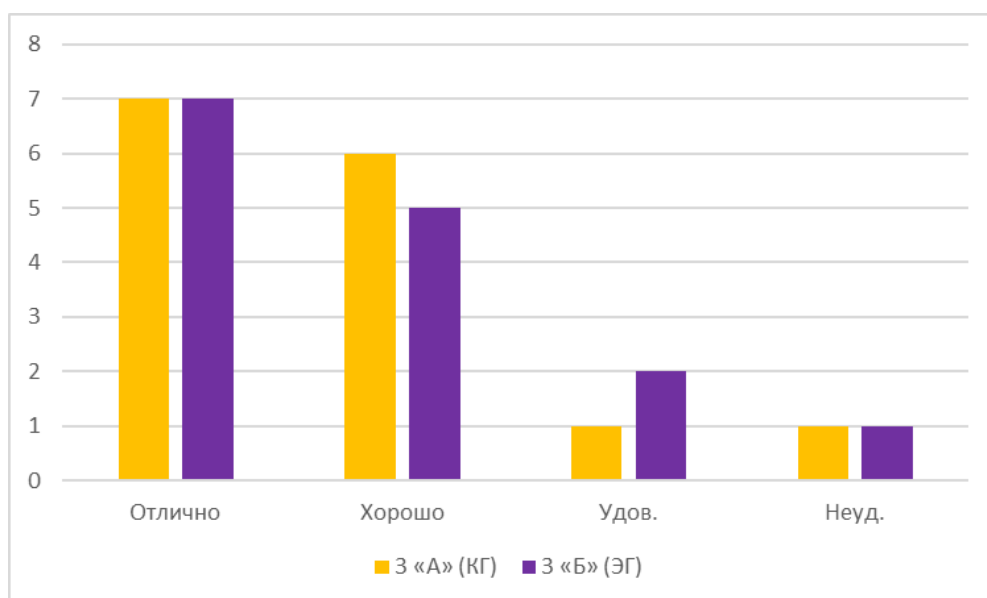


Рисунок 7 – Результаты контрольного тестирования обучающихся 3 «А» и 3 «Б» классов в конце опытно-экспериментальной работы

Исходя из полученных результатов, можно сделать вывод о том, что результаты обеих групп улучшились. Например, в экспериментальной группе стало на одну оценку «отлично» больше, что позволило сравняться с результатом контрольной группы. Кроме того, в обеих группах увеличилось количество учащихся, получивших оценку «хорошо»: в каждой из групп стало на одну оценку «хорошо» больше по сравнению с входным тестированием. Стоит также отметить, что количество учащихся, получивших оценку «удовлетворительно» сократилось в обеих группах (1 ученик в контрольной группе и 2 ученика в экспериментальной группе) и всего 2 ученика из общего количества участников опытно-экспериментальной работы получили оценку «неудовлетворительно». По итогам тестирования удалось выявить следующие типичные ошибки: во втором задании возникла сложность в переводе слов во множественном числе (бургеры – burgers, яйца – eggs). На наш взгляд такая ошибка была допущена по невнимательности. В третьем задании некоторые учащиеся не смогли вставить нужное по смыслу слово или написали слово с ошибкой. Первое задание не представляло особых сложностей для обучающихся.

Учитывая полученные результаты, важно подчеркнуть, что большая часть обучающихся смогла справиться с предложенными заданиями. Это свидетельствует о том, что большинство обучающихся в целом усвоило изученную лексику по теме «Еда» в рамках Module 3 «All the things I like!» и показали хорошую степень сформированности лексического навыка.

Таким образом, цель опытно-экспериментальной работы была достигнута. Эффективность обучающих игр как инструмента игровых технологий подтвердилась благодаря результатам итогового тестирования у экспериментальной группы. Представленные результаты показывают, что организация учебного процесса с использованием лексических игр положительно повлияла на результаты экспериментальной группы.

## **Выводы по второй главе**

В ходе исследования был проанализирован УМК «Spotlight – 3» («Английский в фокусе»). При анализе удалось определить, что данный УМК организован по модульному принципу и ориентирован на принцип наглядности и тематический подход. В УМК «Spotlight – 3» работа с лексикой осуществляется в основном с помощью песенок и стихотворений. Лексика в нем изучается путем многократного повторения. Авторы учебника предлагают задания на совершенствование коммуникативных навыков, а игровых заданий, позволяющих проработать и закрепить изученную лексику – недостаточно.

Для того, чтобы проверить эффективность применения обучающих игр при формировании лексического навыка, была проведена опытно-экспериментальная работа, которая состояла из трех этапов: диагностического, формирующего и контрольного.

На диагностическом этапе было проведено входное тестирование среди обучающихся 3 классов для выявления уровня сформированности лексического навыка. По результатам тестирования была определена контрольная и экспериментальная группа.

На формирующем этапе опытно-экспериментальной работы был апробирован разработанный комплекс лексических игр по модулю 3 «All the things I like!». Уроки для обучающихся экспериментальной группы проводились с использованием следующих игр: Match, Chinese whispers, Bingo, Anagram, Snowball, Sort it out, Shop, Crossword, Quiz.

На контрольном этапе опытно-экспериментальной работы было проведено контрольное тестирование для проверки эффективности разработанного дидактического материала. Полученные результаты показали повышение уровня сформированности лексического навыка у обучающихся экспериментальной группы. По сравнению с входным тестированием их успеваемость улучшилась.

Результаты исследования доказывают, что обучающая игра действительно является эффективным способом освоения лексического материала. Учитывая имеющиеся результаты, можно с уверенностью сказать, что если тщательно спланировать и продумать проведение игры на уроке, то в этом случае обучающая игра, используемая как инструмент игровых технологий, будет не просто интересна, но и полезна учащимся при освоении иноязычной лексики и даже позволит учащимся улучшить уровень владения лексическим материалом.

## Заключение

В ходе исследования были изучены теоретические и практические аспекты формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся 3 класса с применением лексических игр как инструмента игровых технологий. Исходя из результатов исследования, были сделаны следующие выводы:

1. Игровые технологии можно и нужно включать в образовательный процесс, чтобы повысить мотивацию и интерес обучающихся к изучению иностранного языка и помочь им адаптироваться в языковой среде.

2. Обучающая игра является мощным инструментом и формой реализации игровых технологий. Она наиболее эффективна при обучении младших школьников иностранному языку в силу их возрастных и психологических особенностей.

3. Эффективность использования игры на уроке во многом зависит от учителя. Педагог должен четко понимать, как правильно организовать игру на уроке, какие именно игры подобрать для учащихся, чтобы достичь желаемых результатов. Если говорить о лексических играх, преподаватель должен обязательно учитывать этапы формирования лексического навыка, особенности его формирования у младших школьников и знать, как справляться с возможными трудностями.

4. Игра на уроке – это не просто «веселье», а метод, который требует планирования и подготовки. Учителю необходимо учитывать различные требования и этапы организации игры на уроке.

Подводя итог, стоит отметить, что все поставленные цели и задачи были успешно реализованы в ходе исследования. Результаты опытно-экспериментальной работы позволили убедиться в том, что если игра правильно организована и игровой процесс на уроке детально продуман, то игра не только позволит заинтересовать учащихся в изучении языка и разнообразить учебный процесс, но и поможет добиться хороших результатов в обучении.

## Список использованных источников

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР, 2009. 448 с.
2. Антонова Е.А. Лексические игры на уроках иностранного языка / Е. А. Антонова. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2021. № 8 (350). С. 40-42. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/350/78769> (дата обращения: 24.01.2026).
3. Базарова М.Р. Обучающие игры. их функции, особенности и основные виды // Экономика и социум. 2020. №6 (73). URL: <https://clck.ru/3Rz8TC> (дата обращения: 23.02.2026).
4. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей школьного возраста. М: Просвещение, 1991. 183 с.
5. Быкова Н.И., Д. Дули, Поспелова М.Д., В. Эванс. Английский язык. Английский в фокусе: учеб. для 3 кл. общеобразоват. учреждений в 2-х частях. 13-е изд., перераб. М.: Express Publishing: Просвещение, 2023.
6. Бычковская Е.В, Гончаренко А.Л. Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников, 2008. 51 с.
7. Васильева А.О. Лексические игры и их классификация // Международный педагогический портал «Солнечный свет». 2020. [Электронный ресурс]. URL: [https://solncesvet.ru/book\\_work/25930/](https://solncesvet.ru/book_work/25930/) (дата обращения: 29.01.2026).
8. Ведерникова С.В. Игровое обучение лексике английского языка в начальной школе. 2018. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3RS3Pb> (дата обращения: 24.01.2026).
9. Вишнякова С.М. Профессиональное образование. Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика. М.: НМЦ СПО, 1999.
10. Гальскова Н.Д. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие / А.П. Василевич, Н.Ф. Коряковцева, Н.В. Акимова. Москва: КНОРУС, 2017. 390 с.

11. Головнева Н.А., Перепелицина Т.И. Теоретический анализ функций игры как средства воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 4. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3RC5UN> (дата обращения: 08.01.2026).

12. Дмитриева Л.В. Формирование лексического навыка на начальном этапе обучения английскому языку // Образовательная социальная сеть НС Портал. 2014. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3RKd4h> (дата обращения: 17.01.2026).

13. Жданова Л.У. Игра в воспитании и обучении / Л. У. Жданова. Текст: непосредственный // Педагогическое мастерство: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Москва, февраль 2014 г.). М.: Буки-Веди, 2014. С. 109-111. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3RC5Lv> (дата обращения: 08.01.2026).

14. Занько С.Т. Игра и учение. М.: Педагогика, 1991. 193 с.

15. Использование игровых методов в учебном процессе начальной школы / К. Н. Хлебникова, О. Г. Кошечкина, В. И. Куриленко [и др.]. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2023. № 52 (499). С. 190-192. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/499/109780/> (дата обращения: 27.04.2026).

16. Коваленко Е.Г., Цатковская Ю.С. Принципы формирования лексических навыков младших школьников на уроках английского языка // The Scientific Heritage. 2020. №45-7 (45). [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3RMbqF> (дата обращения: 20.01.2026).

17. Кознова О.В. Игровые технологии обучения лексики на уроках английского языка в начальной школе // Инфоурок. 2018. [Электронный ресурс]. URL: <https://gclnk.com/QY1DbGFH> (дата обращения: 08.01.2026).

18. Колкова М.К. Традиции и инновации в методике обучения иностранным языкам: [методическое пособие]. СПб.: КАРО, 2007.

19. Кобышева А.В. Английский язык. Современные методы обучения. Минск: ТетраСистемс, 2007. 352 с.

20. Кудряшова Н.М., Боброва Т.О. Формирование лексического навыка средствами игровых технологий в процессе обучения иностранному языку на уровне начального общего образования // Экономика и социум. 2021. №4-2 (83). [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3NpLKj> (дата обращения: 08.01.2026).

21. Кунская Е.Г. Игровые технологии на уроках в начальной школе в условиях ФГОС // Мультиурок. 2023. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3N6rag> (дата обращения: 27.04.2026).

22. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 1991. 64 с.

23. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989. 276 с.

24. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996. 113 с.

25. Пронина Н.С., Молчанова Ю.А. Использование лексических игр на уроках английского языка в начальной школе // Проблемы современного педагогического образования. 2020. №69-4. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3RQxYQ> (дата обращения: 23.01.2026).

26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

27. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс. М.: Астрель, 2010. 272 с.

28. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя. М.: Просвещение, 2015. 275 с.

29. Тагина Л.Н. Практические рекомендации игр на уроках английского языка в начальной школе // Образовательная социальная сеть НС Портал. 2017. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3ShgR3> (дата обращения: 23.03.2026).

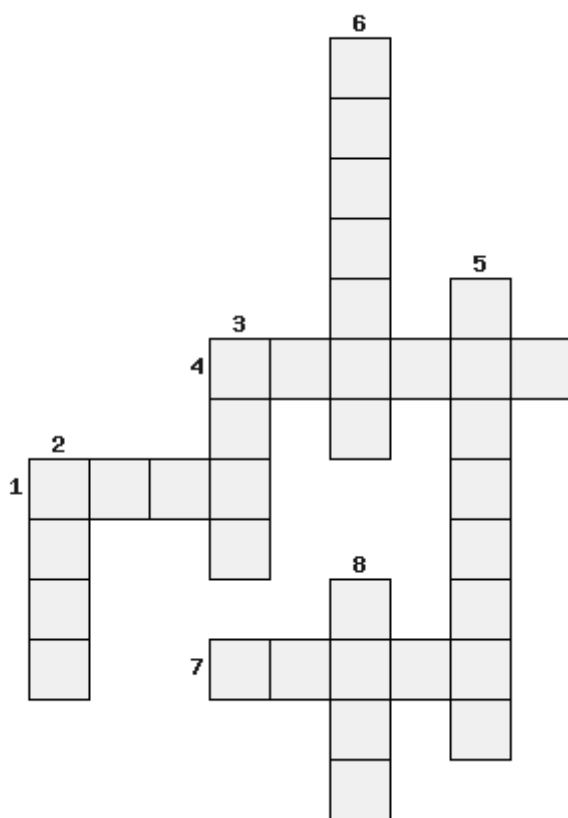
30. Уров А.Н. Современные игровые технологии изучения лексики иностранного языка // Язык. Культура. Перевод. Коммуникация. М.: Издательский дом МГУ, 2018. № 2. С. 187-190. [Электронный ресурс]. URL: <https://bookonline.ru/system/files/node/lecture/4-11-urov.pdf> (дата обращения: 08.01.2026).

31. Щемелева В.Н. Словесные игры на уроках английского языка как способ формирования лексических навыков учащихся 3-го класса / В. Н. Щемелёва. Текст: непосредственный // Инновационные педагогические технологии: материалы IV Междунар. науч. конф. Казань: Бук, 2016. С. 18-22. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/190/10283/> (дата обращения: 08.01.2026).

32. Шукин А.Н. Лингводидактический энциклопедический словарь. М.: Астрель, 2008. 746 с.

33. Яковлев К.А. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка / К.А. Яковлев, С.А. Волконская. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2015. № 3 (83). С. 862-866. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/83/15460/> (дата обращения: 27.04.2026).

Игра «Crossword»



1. Cows give us...
2. Would you like fish or...?
3. We cook a...for birthday.
4. A... is a long, orange vegetable.
5. We need...to cook chips.
6. We eat...when we watch films.
7. I would like to drink orange...
8. We need...to cook sushi.

**Игра «Anagram»**

1) i p z a z _____
2) a t w e r _____
3) g e g s _____
4) b e r u r g s _____
5) k c i h c e n _____

Входное тестирование

**Task 1. Fill in the letters.**

gr\_n\_pa, gr\_n\_ma, m\_m, d\_d, b\_g brot\_er, l\_t\_le s\_ster.

**Task 2. Translate the words into English. Write them down.**

- 1) мама – \_\_\_\_\_
- 2) папа – \_\_\_\_\_
- 3) бабушка – \_\_\_\_\_
- 4) дедушка – \_\_\_\_\_
- 5) брат – \_\_\_\_\_
- 6) сестра – \_\_\_\_\_

**Task 3. Look at the picture and fill in the gaps.**

I have a large \_\_\_\_\_. There are 7 of us: my mother and \_\_\_\_\_, my \_\_\_\_\_ and grandfather, my little \_\_\_\_\_ Ann, big \_\_\_\_\_ Tom and I. We also have a cat. We all live together. I love my family.



**Контрольное тестирование**

**Task 1. Fill in the letters.**

p\_z\_a, c\_i\_ken, \_c\_ cream, b\_sc\_its, p\_tat\_es, c\_r\_ots.

**Task 2. Translate the words into English. Write them down.**

яйца – \_\_\_\_\_

бургеры – \_\_\_\_\_

рис – \_\_\_\_\_

мясо – \_\_\_\_\_

макароны – \_\_\_\_\_

вода – \_\_\_\_\_

**Task 3.**

My name is John. It's 9 o'clock and I have breakfast. I have some bread, bacon, salad, two \_\_\_\_\_ and an \_\_\_\_\_. I like to drink orange \_\_\_\_\_ or \_\_\_\_\_. My favorite fruit is an \_\_\_\_\_. Yummy!



Планы-конспекты уроков

Урок № 1

**Тема урока:** He loves jelly!

**Класс:** 3

**Оснащение урока:** учебник, компьютер, доска, проектор.

**Цель урока:** обеспечить запоминание новой лексики в рамках темы «All the things I like!», развить слухо-произносительные и коммуникативные навыки по теме.

**Задачи:**

-познакомить обучающихся лексическими единицами по изучаемой теме и обеспечить их первичное закрепление;

-развивать фонематический слух, произносительные и коммуникативные навыки;

-развивать внимание и память.

**Ожидаемые результаты:** обучающиеся изучат новую лексику по теме «Food», научатся правильно произносить новые слова и использовать их в речи.

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формы работы	Планируемые результаты (УУД)
<p>Организационно-мотивационный</p> <p>Цель: установление эмоционального контакта, создание положительного настроения на предстоящую работу.</p>	<p>Good morning, students. Today we are going to start a new module and learn new words. Look at the picture and try to guess the topic of the lesson.</p>	<p>Обучающиеся приветствуют учителя, смотрят на картинку на экране и определяют тему урока: Food.</p>	<p>фронтальная</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение определить тему урока с помощью опоры;</li> <li>-умение использовать имеющиеся знания по теме.</li> </ul> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение воспринимать на слух речь учителя, понимать и реагировать на нее.</li> <li>-способность участвовать в беседе по теме урока.</li> </ul> <p><b>Регулятивные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-понимание цели урока;</li> <li>-самооценка</li> </ul>

				<p>готовности к уроку.</p> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-формирование положительного настроения на урок;</li> <li>-появление мотивации и интереса к изучению новой темы.</li> </ul>
<p>Основной</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- введение и тренировка нового языкового материала;</li> <li>- развитие умений различных видов речевой деятельности.</li> </ul>	<p>1.Let`s learn some new words about Food.</p> <p>Look at the pictures on the screen and repeat after me: chicken, vegetables, ice cream, chocolate, water, lemonade, pizza, eggs, sandwiches, burgers.</p> <p>2.Your task is to match the pictures with the words and name all the pairs.</p> <p>3.Now we are going to listen to the song. After the listening you need to answer the questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-What this song is about?</li> <li>-What food is there in the song?</li> </ul> <p>4.Open your books, please, on page 44. Look at exercise 1. Listen again and sing.</p> <p>5.Please, look at exercise 2 on page 44. Talk</p>	<p>1.Обучающиеся смотрят на картинки на экране и повторяют слова за учителем.</p> <p>2.Обучающиеся выполняют задание и называют получившиеся пары.</p> <p>3.Обучающиеся слушают песню первый раз и отвечают на вопрос учителя: It`s about food. Затем перечисляют слова по теме, которые им удалось услышать.</p> <p>4.Обучающиеся слушают песню еще раз и поют вместе с учителем.</p> <p>5.Обучающиеся проговаривают фразы вместе с учителем, затем выполняют задание в парах, составляя подобный диалог.</p> <p>6.Обучающиеся повторяют за учителем слова, которые будут использоваться в игре. Затем учащиеся делятся</p>	<p>фронтальная индивидуальная парная групповая</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-способность узнавать и правильно произносить новые лексические единицы по теме с соблюдением интонации;</li> <li>-умение установить соответствие между словом и изображением;</li> <li>-понимание содержания звучащего текста на слух и извлечение нужных лексических единиц;</li> <li>-умение воспроизвести звучащий текст с учетом ритма и интонации;</li> <li>-умение строить диалог-расспрос по образцу.</li> </ul> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>способность участвовать в диалоге с учетом коммуникативной задачи.</li> </ul> <p><b>Регулятивные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-понимание учебных задач;</li> <li>-способность учитывать определенные учителем ориентиры и действия.</li> <li>-умение работать в сотрудничестве, в составе группы;</li> <li>-умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.</li> </ul>

	<p>with your partner as in the example:          -What`s your favorite food?          -Pizza, yum!          What about you?          6. Now we are going to play a game.          First of all, look at the pictures and repeat after me: pizza, ice cream, chicken, burger. Let`s divide into 2 groups and play. You need to stand in line and whisper one word to each other. Then we will check if it is correct or not.</p>	<p>на 2 команды. Начинает первая команда: ученики передают слово друг другу по цепочке (шепотом), а последний произносит слово вслух и показывает на картинку на доске.</p>		<p><b>Личностные:</b>          -развитие интереса к новому учебному материалу;          -понимание границ «знаю-не знаю».</p>
<p>Рефлексия          -обобщение полученных знаний;          -проверка запоминания новой лексики.</p>	<p>Write down 3 new words that you learnt today. The first word is that you liked most today.</p>	<p>Каждый ученик записывает 3 слова, которые он запомнил за урок.</p>	<p>индивидуальная</p>	<p><b>Предметные:</b>          умение воспроизвести изученные лексические единицы в письменном виде.  <b>Коммуникативные:</b>          умение представить мысль в письменной форме с соблюдением орфографических норм.  <b>Регулятивные:</b>          соотнесение цели и результатов урока.  <b>Личностные:</b>          -рефлексия собственной учебной деятельности;          -понимание границ «знаю-не знаю».          -определение успешности усвоения новой лексики.</p>

## Урок № 2

**Тема урока:** He loves jelly!

**Класс:** 3

**Оснащение урока:** учебник, доска, раздаточный материал.

**Цель урока:** активизировать изученную лексику по теме «All the things I like!», развить навык написания слов и навык использования изученной лексики в речи.

**Задачи:**

-обеспечить использование изучаемой лексики в устной речи с конструкцией I like;

-развить навык восприятия лексических единиц на слух и навык написания слов по теме;

-сформировать умение вести диалог-расспрос и отвечать на вопросы по теме;

-развивать языковую догадку, логическое мышление, коммуникативные навыки и навыки взаимодействия с одноклассниками при проведении опроса;

-развивать внимание, память, скорость реакции и умение строить связную речь.

**Ожидаемые результаты:** обучающиеся улучшат навык написания слов по теме, научатся строить высказывание, используя фразу «I like...», улучшат коммуникативные навыки по теме путем проведения опроса.

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формы работы	Планируемые результаты
Организационно-мотивационный Цель: установление эмоционального контакта, создание положительного настроения на предстоящую работу с	Good afternoon, students. Today we will start with the game «Bingo». You all will have a card. Your task is to listen carefully and close the words in your card. When you finish – say «Bingo».	Обучающиеся приветствуют учителя, слушают задание и участвуют в игре «Bingo».	фронтальная индивидуальная	<b>Предметные:</b> -умение идентифицировать изученные лексические единицы на слух; -соотнесение звукового образа слова с его графическим изображением.

помощью игры.				<p><b>Коммуникативные:</b> -умение воспринимать инструкции учителя и реагировать на них.</p> <p><b>Регулятивные:</b> -умение контролировать свои действия в ходе игры; -выполнение игровой учебной задачи и соблюдение правил игры; -способность учитывать определенные учителем ориентиры и действия в игре.</p> <p><b>Личностные:</b> -создание положительного настроения через игру; -формирование интереса к дальнейшей работе.</p>
<p>Основной -применение полученных знаний для решения учебной задачи; -развитие умений различных видов речевой деятельности.</p>	<p>1.Now you`ll work in groups. You will have a card with the words. Your task is to make 5 words from the letters and write them. 2.Let`s imagine that now you need to take part in the survey. Open your books on page 46. Look at exercise 1. You need to find classmates who like chicken, vegetables, etc.: ask them and fill in the table on page 46. For example: - Anna, do you like chicken? -Yes, I do. 3.Let`s play a game «Snowball». You</p>	<p>1.Обучающиеся делятся на команды. Каждая команда получает карточку, в которой нужно составить слова из перепутанных букв и записать их. Побеждает та команда, которая выполнит задание первой. 2.Обучающиеся задают вопросы друг другу и заполняют таблицу. Проверка осуществляется фронтально. 3.Обучающиеся слушают объяснение учителя и</p>	<p>групповая парная фронтальная</p>	<p><b>Предметные:</b> -умение применять имеющиеся знания для выполнения конкретного задания; -умение письменно фиксировать полученную информацию; -формирование речевых умений: -умение высказываться по модели и выразить свою позицию; -развитие лексических и грамматических навыков; -использование лингвистических знаний при решении учебно-познавательных задач.</p> <p><b>Коммуникативные:</b></p>

	<p>need to remember and say as much words as possible. Use the phrase «I like...».</p> <p>For example: I like burgers. Then: I like burgers and pizza.</p>	<p>принимают участие в игре «Snowball». Тот, кто не может вспомнить слово – выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вспомнить больше слов и сказать их в нужном порядке.</p>		<p>-умение участвовать в диалоге-расспросе и ставить вопросы с учетом поставленной коммуникативной задачи;</p> <p>-умение взаимодействовать с одноклассниками при выполнении задания.</p> <p><b>Регулятивные:</b></p> <p>-способность учитывать определенные учителем ориентиры и действия в изучаемом материале;</p> <p>-умение работать в сотрудничестве, в составе группы;</p> <p>-умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.</p> <p><b>Личностные:</b></p> <p>-умение уважать мнение членов группы;</p> <p>-развитие познавательного интереса через игру;</p> <p>-понимание границ «знаю-не знаю».</p>
<p>Рефлексия -обобщение полученных знаний</p>	<p>Tell me, please, what food do you like? For example, I like pizza. And you?</p>	<p>Обучающиеся отвечают на вопрос учителя, используя фразу «I like...».</p>	<p>фронтальная</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <p>-умение строить высказывание по образцу;</p> <p>-умение высказаться о своих предпочтениях по теме.</p> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <p>-умение ответить на поставленный вопрос.</p> <p><b>Регулятивные:</b></p> <p>-соотнесение цели и результатов урока;</p> <p>-умение выбирать адекватные средства</p>

				для выполнения конкретного задания. <b>Личностные:</b> -формирование положительного отношения к предмету; -рефлексия собственной учебной деятельности.
--	--	--	--	---

### Урок № 3

**Тема урока:** In my lunch box!

**Класс:** 3

**Оснащение урока:** компьютер, интерактивная доска, учебник, раздаточный материал.

**Цель урока:** обеспечить в ходе урока запоминание новой лексики по изучаемой теме и сформировать умение вести диалог этикетного характера по теме.

**Задачи:**

-познакомить обучающихся с новыми лексическими единицами по изучаемой теме;

-научить использовать в речи вежливые фразы: «Can I have...?», «Here you are» с учетом ситуации общения («Магазин»);

-развивать умение классифицировать изучаемую лексику по категориям;

-развивать навыки работы с текстом по теме и умение извлекать нужную информацию из текста.

**Ожидаемые результаты:** обучающиеся изучат новую лексику по теме «Food», научатся классифицировать изученную лексику, улучшат навыки работы с текстом и научатся составлять диалог по теме «Магазин».

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формы работы	Планируемые результаты
<p>Организационно-мотивационный</p> <p>Цель: установление эмоционального контакта, создание положительного настроения на предстоящую работу.</p>	<p>Good morning, students. Look at the screen. Let`s try to translate the topic of the lesson «In my lunch box!». What is it about?</p> <p>Today we`ll continue talking about food, learn some new words and play.</p>	<p>Обучающиеся приветствуют учителя, пытаются понять тему урока. Слушают цели и задачи урока.</p>	<p>фронтальная</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение понять тему урока с помощью опоры;</li> <li>-умение воспринимать на слух установки учителя.</li> </ul> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-способность участвовать в беседе по теме урока;</li> <li>-умение воспринимать на слух и понимать речь учителя.</li> </ul> <p><b>Регулятивные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-понимание цели и задач предстоящей работы;</li> <li>-настрой на предстоящую работу.</li> </ul> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-формирование положительного отношения к предмету;</li> <li>-формирование интереса к изучению новой лексики.</li> </ul>
<p>Основной</p> <p>-введение и тренировка нового языкового материала;</p> <p>-развитие умений различных видов речевой деятельности.</p>	<p>1.Let`s start with new vocabulary. Look at the pictures on the screen and repeat after me: meat, potatoes, biscuits, milk, cake, orange juice, pasta, carrots, sausages, rice, popcorn.</p> <p>2.Open your books on page 48. Look at exercise 1. Listen and repeat.</p> <p>3.Let`s play a game now. You need to divide the words into 2 groups: food and drinks.</p>	<p>1.Обучающиеся смотрят на картинки на экране и повторяют слова за учителем.</p> <p>2.Обучающиеся слушают аудиозапись и повторяют слова за диктором.</p> <p>3.Обучающиеся слушают объяснение учителя и принимают участие в игре. Игра проводится фронтально.</p> <p>4.Обучающиеся читают текст и помогают героине (Карен)</p>	<p>фронтальная индивидуальная парная</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-развитие умений иноязычного общения средствами иностранного языка;</li> <li>-формирование речевых умений через игру: умение высказаться по модели;</li> <li>-развитие лексических и слухо-произносительных навыков;</li> <li>-способность использовать лингвистические знания при решении учебно-познавательных задач;</li> <li>-умение классифицировать лексические единицы</li> </ul>

	<p>4. Let's go back to the Student's book. Look at exercise 4 on page 49. Read the text and help Karen fill in the shopping list.</p> <p>5. You helped Karen. Now let's imagine that you need to buy products at the shop. But before let's work with some phrases. Repeat after me:</p> <p>-Can I have some meat and potatoes, please?</p> <p>-Here you are.</p> <p>-Thank you.</p> <p>Now you need to work in pairs. Use the cards and make the dialogue as in the example.</p>	<p>дописать список покупок.</p> <p>Проверка осуществляется фронтально.</p> <p>5. Обучающиеся повторят за учителем фразы, необходимые для игры.</p> <p>Затем учащиеся принимают участие в игре «Магазин». Игра проводится в парах по ролям: один ученик - продавец, другой - покупатель.</p> <p>Для игры используются карточки.</p>		<p>по заданному основанию;</p> <p>-умение работать с текстом и извлекать необходимую информацию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <p>-участие в диалоге этикетного характера с учетом поставленной коммуникативной задачи;</p> <p>-умение взаимодействовать с одноклассниками при выполнении учебных задач.</p> <p><b>Регулятивные:</b></p> <p>-способность учитывать определенные учителем ориентиры и действия в новом учебном материале;</p> <p>-умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.</p> <p><b>Личностные:</b></p> <p>-осознание важности здорового питания;</p> <p>-развитие интереса к теме через игру;</p> <p>-умение проявлять вежливость в диалоге, используя речевой этикет;</p> <p>-понимание границ «знаю-не знаю».</p>
<p>Рефлексия</p> <p>-обобщение полученных знаний;</p> <p>-проверка запоминания новой лексики.</p>	<p>-What was the topic of the lesson?</p> <p>-Name 3 words that you learnt today.</p>	<p>Обучающиеся отвечают на вопросы учителя по теме урока.</p>	<p>фронтальная</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <p>-умение обобщить изученный материал;</p> <p>-способность вспомнить изученную лексику.</p> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <p>-умение ответить на вопросы учителя по теме.</p> <p><b>Регулятивные:</b></p> <p>-соотнесение целей и задач урока;</p>

				-умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания. <b>Личностные:</b> -рефлексия собственной учебной деятельности; -понимание границ «знаю-не знаю»; -определение успешности усвоения новой лексики.
--	--	--	--	--

## Урок № 4

**Тема урока:** In my lunch box!

**Класс:** 3

**Оснащение урока:** компьютер, интерактивная доска, учебник, раздаточный материал.

**Цель урока:** проверить усвоение лексических единиц по изученным темам, сформировать умение вести диалог этикетного характера («Кафе»).

**Задачи:**

-систематизировать и проконтролировать степень усвоения лексики по изученному модулю;

-научить вести диалог с учетом ситуации общения («Кафе»), используя фразы: «Would you like?», «Yes, please», «No, thank you».

-развить навыки работы в команде;

-развить критическое мышление и умение оценивать суждение, опираясь на полученные знания;

-развивать диалогическую речь в ситуации («Кафе»), опираясь на образец.

**Ожидаемые результаты:** обучающиеся улучшат навык написания слов по теме, коммуникативные навыки и навыки работы в команде, научатся составлять диалог по теме «Кафе».

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формы работы	Планируемые результаты
<p>Организационно-мотивационный</p> <p>Цель: установление эмоционального контакта, создание положительного настроения на предстоящую работу.</p>	<p>Good afternoon students. Today we will try to check how you remember the words from the module.</p> <p>Let`s start our lesson with a game – crossword. You need to divide into 3 groups and solve the crossword. You have 5 minutes to do this task.</p>	<p>Обучающиеся приветствуют учителя, слушают установки учителя и решают кроссворд в группах.</p>	<p>фронтальная групповая</p>	<p><b>Предметные:</b> -актуализация лексики по теме «Food»; -способность узнавать лексику по описанию.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> -умение воспринимать на слух и понимать установки учителя; -умение взаимодействовать с одноклассниками при выполнении задания.</p> <p><b>Регулятивные:</b> -умение распределять время и работу в команде; -умение контролировать правильность выполнения задания.</p> <p><b>Личностные:</b> -формирование положительного настроения на предстоящую работу через игру; -умение работать в команде и уважать мнение одноклассников.</p>
<p>Основной</p> <p>-развитие умений различных видов речевой деятельности;</p> <p>-проверка усвоения изученного материала.</p>	<p>1.Open your Student`s book on page 50. Look at phrases from exercise 5. Repeat after me: -Would you like an apple? -Yes, please. -No, thank you. I`d like to drink some juice.</p> <p>2.Let`s imagine that we are at the café. Talk with your partner. Use</p>	<p>1.Обучающиеся смотрят на фразы в учебнике и проговаривают их за учителем.</p> <p>2.Обучающиеся составляют диалог в парах («Кафе»), используя изученные фразы.</p> <p>3.Обучающиеся слушают инструкции учителя, делятся на команды и принимают</p>	<p>фронтальная парная групповая</p>	<p><b>Предметные:</b> -развитие умений иноязычного общения средствами иностранного языка; -формирование речевых умений (умение высказаться по модели); -способность использовать лингвистические знания при решении учебно-познавательных задач.</p>

	<p>exercise 5 on page 50 as an example.</p> <p>3.Now you'll take part in a quiz. You need to divide into 3 groups. The quiz consists of 7 statements. You need to decide if the statement is true or false and show a green or a red card.</p> <p>4.Let`s go back to your Student`s book. Look at exercise 4 on page 51. Work in pairs. Use the table and finish the sentences. For example: Edward likes A5. You need to look at the table and say: Edward likes sausages.</p>	<p>участие в квизе.</p> <p>4.Обучающиеся выполняют задание в парах по примеру. Им необходимо закончить предложения, используя таблицу на стр. 51 в качестве опоры.</p>		<p><b>Коммуникативные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение участвовать в диалоге этикетного характера с учетом поставленной коммуникативной задачи;</li> <li>-умение взаимодействовать с одноклассниками при выполнении учебной задачи;</li> <li>-умение работать в сотрудничестве, в составе группы.</li> </ul> <p><b>Регулятивные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-способность учитывать определенные учителем ориентиры и действия в изучаемом учебном материале;</li> <li>-умение контролировать правильность выполнения задания;</li> <li>-умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания.</li> </ul> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-формирование интереса к изучаемому предмету через игру;</li> <li>-формирование культуры поведения;</li> <li>-понимание границ «знаю-не знаю».</li> </ul>
<p>Рефлексия -обобщение полученных знаний.</p>	<p>We have finished module 3. You need to write 2 sentences about the topic: -I like... -I don`t like...</p>	<p>Обучающиеся слушают объяснение учителя, пишут 2 предложения по пройденному модулю и сдают учителю.</p>	<p>фронтальная индивидуальная</p>	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умение создавать письменное высказывание по теме;</li> <li>-способность выражать положительное и отрицательное отношение к продуктам на иностранном языке.</li> </ul>

				<p><b>Коммуникативные:</b>  -умение формулировать мысли в письменной форме.</p> <p><b>Регулятивные:</b>  -умение выбирать адекватные средства для выполнения конкретного задания;  -планирование письменного высказывания;  -умение контролировать правильность написания слов и конструкций.</p> <p><b>Личностные:</b>  -рефлексия собственной учебной деятельности;  -понимание границ «знаю-не знаю»;  -умение оценить свой прогресс по завершении темы.</p>
--	--	--	--	---

## Отзыв

на выпускную квалификационную работу  
студента группы Ю-Б22В-01 Солошенко Анастасии Александровны  
«Использование игровых технологий в процессе формирования лексического навыка у  
обучающихся 3 класса на уроке английского языка»

Актуальность выбранной автором исследования проблемы применения современных информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе соответствует целям и задачам современной системы образования, ориентированной на внедрение современных цифровых технологий в образовательное пространство. Исследователем подчеркивается, что игровые технологии повышают мотивацию к изучению предмета, активизируют деятельность обучающихся на уроке, развивают мышление и память, создают на уроке моменты для практического применения полученных знаний. Для достижения поставленной цели исследования в работе предлагается организация учебного процесса с применением лексических игр, разработанных на основе игровых технологий.

В теоретической части исследования раскрыто понятие игровых технологий, изучены требования к организации обучения с использованием игровых технологий, рассмотрены понятие «лексический навык», этапы и особенности его формирования у младших школьников, описывается использование лексических игр в учебном процессе.

В практической части автором приводятся способы практического применения игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся на уровне начального общего образования. Проанализированы результаты опытно-экспериментальной работы на диагностическом, формирующем и контрольном этапах. Практическая ценность работы заключается в дидактической разработке с применением обучающих игр как инструмента игровых технологий, которая была реализована на практике в учебном процессе среди обучающихся 3 класса на базе МАОУ «КУГ № 1 - Универс» г. Красноярск.

Работа построена логично. Практическая часть работы, проведенная на основе изученной теории, показывает исследовательские способности автора. Выводы демонстрируют умение анализировать материал, делать определенные обобщения и заключения. Работа удовлетворяет требованиям, предъявляемым к дипломным исследованиям, и показывает высокий уровень сформированности общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций студента. С учетом выше изложенного дипломная работа заслуживает высокой оценки.

Научный руководитель:



Смирнова А.В., к.пед.н.,  
доцент кафедры  
английской филологии  
КГПУ им. В. П. Астафьева

## СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа  
на наличие заимствований

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.  
АСТАФЬЕВА"

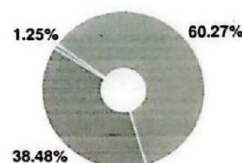
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

**Автор работы:** Солошенко Анастасия Александровна  
**Самоцитирование**  
**рассчитано для:** Солошенко Анастасия Александровна  
**Название работы:** ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКОГО  
НАВЫКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ 3 КЛАССА НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА  
**Тип работы:** Дипломная работа  
**Подразделение:** кафедра английской филологии

### РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ		38.48%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		60.27%
ЦИТИРОВАНИЯ		1.25%
САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%
ИИ-КОНТЕНТ		0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 30.05.2026



**Структура документа:** Проверенные разделы: основная часть с.17-27, 29-43, 45-54, 66-78, содержание с.2, приложение с.61-66, введение с.3-17, 43-45, выводы с.27-28, 54-57  
**Модули поиска:** Кольцо вузов (переводы и перефразирования); Интернет Плюс; СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация; IEEE; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводные заимствования; Перефразирования по коллекции IEEE; Профессиональная лексика. Медицина: Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Профессиональная лексика. АПК и биотех; Кольцо вузов; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); PubMed; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Профессиональная лексика. Юриспруденция; Патенты СССР, РФ, СНГ; СМИ России и СНГ; Шаблонные фразы; Цитирование; Публикации eLIBRARY; Коллекция НБУ; Медицина; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Публикации РГБ; Публикации...

Работу проверил: Смирнова Анастасия Викторовна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

31.05.26



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.

## СОГЛАСИЕ

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

Я, Соломенко Анастасия Александровна  
(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:


Использование игровых технологий в процессе формирования лексического навыка у обучающихся 3 класса на уроке английского языка

(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.

« 04 » мая 2026 г.  
(дата)

  
(подпись)