

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 английского языка

Наймушина Таисия Сергеевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

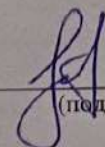
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ  
ПРОДУКТИВНОГО ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ  
ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

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

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

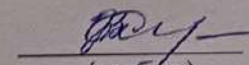
ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ  
зав. кафедрой, канд. филол. наук,  
доцент Лефлер Н.О.

« 11 » мая 2026 г.

  
(подпись)

Руководитель: Худолей Н.В.  
канд. культурологии, доцент

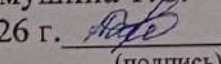
« 11 » мая 2026 г.

  
(подпись)

Дата защиты « 17 » июня 2026 г.

Обучающийся Наймушина Т.С.

« 11 » мая 2026 г.

  
(подпись)

Оценка отлично

Красноярск 2026

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Теоретические основы использования игрового метода при формировании продуктивного лексического навыка у обучающихся основной школы.....</b>	<b>7</b>
1.1. Психолого-педагогические особенности обучающихся основной школы.....	7
1.2. Лексический навык как компонент речевой деятельности в обучении английскому языку.....	11
1.3. Игровой метод обучения иностранному языку и его роль в формировании лексических навыков.....	17
<b>Выводы по Главе 1 .....</b>	<b>23</b>
<b>2. Практическое исследование эффективности использования игрового метода на уроках английского языка в основной школе.....</b>	<b>24</b>
2.1. Анализ УМК «Spotlight 6».....	24
2.2. Разработка и применение комплекса игровых заданий для формирования продуктивных лексических навыков у обучающихся 6 класса .....	26
2.3. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы.....	43
<b>Выводы по Главе 2.....</b>	<b>48</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>49</b>
<b>Список использованных источников.....</b>	<b>51</b>
<b>Приложения.....</b>	<b>55</b>

## Введение

В современном мире знание иностранных языков приобретает всё большую значимость в жизни каждого человека. Отсутствие базовых знаний по иностранному языку ограничивает возможности людей проживать яркую и насыщенную жизнь. Например, становится невозможным отправиться в путешествие в другие страны, узнать новые культуры и людей из-за рубежа. Помимо этого, иностранный язык оказывает огромное влияние на умственную способность человека. В связи с этим возникает необходимость обучения иностранному языку в школах. Развитие коммуникативной компетенции при обучении иностранному языку является одной из основных задач школьного образования. Однако объяснить школьникам важность изучения английского или любого другого языка является проблематичным, так как в настоящее время хорошо развиты технологии, и большинство учащихся не видят смысла учить иностранный язык. Именно поэтому перед педагогом стоит задача мотивировать и заинтересовать школьников учиться. Сделать это можно посредством использования различных технологий, методик, современных и соответствующих возрасту и интересам обучающихся материалов. В данном исследовании мы рассмотрим и проверим экспериментальным путём эффективность применения игр при формировании продуктивного лексического навыка на уроках английского языка в основной школе.

**Актуальность** исследования определяется тем, что игровой метод позволяет школьникам усваивать сложные для них темы в условиях реальных речевых ситуаций; учащиеся обучаются в процессе общения друг с другом и с педагогом, что важно для их социального развития. Мы предполагаем, что учебная игра и игровые упражнения не только мотивируют учащихся изучать иностранный язык, но и включают их в активную работу на уроке, положительно влияя на успеваемость детей. Всё это обуславливает необходимость более подробного изучения вопроса о

применении игровых методик при обучении английскому языку на уроках в основной школе.

**Объектом исследования** является процесс формирования продуктивного лексического навыка у учащихся основной школы.

**Предмет исследования** – игровой метод как способ формирования продуктивного лексического навыка обучающихся основной школы на уроках английского языка.

**Цель** – теоретически обосновать и проверить опытно-экспериментальным путём возможности использования игрового метода и его эффективность при формировании лексических навыков для устного и письменного общения у учащихся основной школы (на примере шестого класса) на уроках английского языка.

Для достижения поставленной цели были определены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть особенности учащихся основной школы с точки зрения психолого-педагогического аспекта.
2. Изучить продуктивный лексический навык как составляющую речевой деятельности.
3. Определить сущность понятия «игровой метод» и его роль в формировании лексических навыков.
4. Проанализировать учебно-методический комплекс «Spotlight 6» как основу для использования игрового метода.
5. Разработать и провести апробацию комплекса игровых заданий, направленных на формирование продуктивного лексического навыка обучающихся.
6. Провести сравнительно-сопоставительный анализ лексических навыков для устного и письменного общения до и после опытно-экспериментальной работы.

**Теоретико-методологической базой исследования** являются значимые для развития *психологии* и *методики преподавания* труды таких

выдающихся ученых как Т.П. Авдулова, Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин, Л.С. Выготский, И.А. Зимняя, А.Н. Леонтьев, Р.К. Миньяр-Белоручев, Е.И. Пассов, Ж. Пиаже, Г.С. Холл, Л.В. Щерба, Д.Б. Эльконин.

*Игровой метод* рассматривали Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Д. Локк, М.Ф. Стронин.

**Методы исследования** включают в себя анализ и систематизацию научной литературы, изучение нормативных документов в области основного общего образования, наблюдение, анкетирование, количественный и качественный анализ результатов исследования.

**Научная новизна** исследования заключается в теоретическом обосновании и разработке комплекса игровых упражнений по английскому языку, направленных на формирование лексических навыков для устного и письменного общения у учащихся шестого класса, с учетом их возрастных особенностей.

**Практическая значимость** данной работы заключается в апробации данного комплекса упражнений на уроках английского языка в 6 классе в МАОУ «Средняя школа № 17» г. Красноярск, а также в возможности последующего применения разработанного комплекса игровых упражнений для формирования продуктивных лексических навыков у учащихся основной школы.

**Структура работы** включает в себя введение, две главы: теоретическую и практическую, заключение, список использованных источников, приложения.

**Первая глава** посвящена изучению теоретических основ использования игрового метода при формировании лексических навыков у обучающихся основной школы, определены психолого-педагогические особенности учащихся основной школы, рассмотрен продуктивный лексический навык как компонент речевой деятельности, а также игровой метод и его роль в обучении иностранному языку.

Во **второй главе** проанализирован УМК «Spotlight 6», разработан комплекс игровых упражнений, описано их применение на практике, проведён анализ опытно-экспериментальной работы.

В **Заключении** приведены выводы и обобщены результаты исследования.

**Приложения А-Н** содержат примеры разработанных раздаточных материалов для проведения игр. Приложение П представляет подробную технологическую карту урока с применением игрового задания. В Приложениях Р и С приведены примеры входного и итогового тестирования.

# **1. Теоретические основы использования игрового метода при формировании продуктивного лексического навыка у обучающихся основной школы**

## **1.1. Психолого-педагогические особенности обучающихся основной школы**

Чтобы процесс обучения иностранному языку был эффективным, педагогу необходимо знать и учитывать возрастные и психологические особенности школьников на каждом этапе обучения. Согласно Федеральному Государственному Образовательному Стандарту (ФГОС) существует три этапа школьного образования: начальное общее образование (1-4 классы); основное общее образование (5-9 классы); среднее общее образование (10-11 классы). В данной работе будут рассматриваться особенности детей на этапе основного общего образования.

На момент обучения в основной школе учащимся 11-15 лет, то есть они находятся на сложном, но крайне важном этапе подросткового периода, характеризующегося значительными личностными и психическими изменениями. В связи с этим обуславливается необходимость учёта специфики этого возрастного периода при организации учебного процесса, в том числе при обучении английскому языку, потому что выбор средств, форм и приёмов обучения должен соответствовать возрастным потребностям, интересам и уровню развития обучающихся.

Многие выдающиеся психологи занимались углубленным изучением особенностей подросткового возраста. Так, Г.С. Холл, американский психолог, сторонник экспериментальной педагогики, по праву считающийся основоположником психологии подросткового периода, в своей книге «Подростковый возраст» рассматривал подростковый возраст как кризисный период перехода из детства во взрослую жизнь. Холл ввёл концепцию «шторм и натиск» (storm and stress), в которой переходный возраст связан с

эмоциональной нестабильностью, внутренними и внешними конфликтами [Холл, 1904].

Российский психолог, создатель культурно-исторической теории происхождения высших психических функций, Л.С. Выготский, разработал положение о социальной обусловленности психического развития ребёнка. По его мнению, развитие высших психических функций происходит, когда ребёнок взаимодействует с социальной средой, включая не только его сверстников, но и более старших людей [Выготский, 1984]. В связи с этим педагогу крайне важно стать для ребёнка образцом для подражания и заслужить его доверие и уважение своими действиями и отношением к ученику, стать для него не просто учителем, а примером.

Кроме того, у детей в подростковом возрасте начинает формироваться половая зрелость, что также оказывает влияние на их поведение, из-за этого подросткам свойственна чрезмерная возбудимость и неустойчивость нервной системы.

На данном этапе развития меняется не только личность ребёнка, но и образ его мышления: он переходит от конкретно-образного к абстрактно-логическому. Как отмечает швейцарский психолог, логик и философ Ж. Пиаже, обучающиеся в этом возрасте осваивают стадию формальных операций. Подросток становится способным рассуждать не только о чём-то реальном и конкретном, но и о возможном, то есть у него появляется способность к гипотетико-дедуктивному мышлению [Пиаже, 1997]. В основной школе учащиеся уже могут осваивать более сложные языковые структуры, однако им необходима наглядность и опора для успешного освоения материала.

В переходный возраст дети особенно чувствительны, они стремятся к самовыражению и признанию в социуме. Д.Б. Эльконин, советский психолог, специалист по детской и педагогической психологии, выделил общение со сверстниками как ведущую деятельность в подростковом возрасте. Он утверждает, что именно интимно-личностное общение со сверстниками

становится основным фактором развития и приобретает личностный смысл [Эльконин, 2007]. Поэтому на этапе основного общего образования на уроках обязательно должны присутствовать задания с элементами взаимодействия, будь то парная или групповая форма работы, включающие в себя сотрудничество, либо соревнование.

Из-за того, что психика подростков претерпевает сильные изменения, учащимся становится сложнее концентрироваться на чем-то в течение долгого времени, им характерны быстрая утомляемость и неустойчивость внимания. А.Н. Леонтьев, советский психолог, философ и педагог, считает, что только при наличии мотива и цели деятельность может быть эффективной [Леонтьев, 2004]. Ввиду этого первостепенной задачей учителя является сформировать и поддерживать учебную мотивацию, то есть подбирать не только полезные, но и интересные для учащихся задания; деятельность учеников на уроке должна быть не монотонной и достаточно быстро сменяться на другую, чтобы удерживать фокус внимания школьников.

С педагогической точки зрения, обязательно должны быть учтены индивидуальные особенности обучающихся. К ним относят уровень подготовки, особенности памяти и мышления, темп усвоения учебного материала. Советский и российский ученый, доктор психологических наук, И.А. Зимняя, внесла значимый вклад в личностно-деятельностный подход к обучению, который строится на развитии личности учащегося через учебную деятельность. И.А. Зимняя подчёркивает, что в центре учебного процесса находится учащийся как личность, то есть особое внимание должно уделяться его интересам, мотивам, целям и психологическим особенностям [Зимняя, 2000].

Подростковый период характеризуется следующими важными для развития личности событиями:

- достижение автономии от семьи и других взрослых. Дети этого возраста начинают самостоятельно принимать решения, у них формируется мировоззрение и появляются ценностные ориентиры;
- формирование идентичности. Подростки пробуют себя в различных ролях и образах, пытаются найти и определить своё место в обществе;
- освоение новой телесности, половой и гендерной роли. В связи с половым созреванием, подросткам нужно привыкнуть к новому телу и принять его;
- самоопределение в профессиональной сфере и подготовка к профессиональной карьере. Опираясь на свои интересы, школьники начинают задумываться о своём профессиональном пути и жизненном предназначении;
- формирование социально-ответственного поведения, построенного на саморегуляции. Ребёнок понимает важность социальных норм и старается их соблюдать, но при этом не теряет свою индивидуальность;
- построение системы ценностей и этического самосознания: формируются внутренние ориентиры и отношение к миру и самому себе [Авдулова, 2014].

Все эти явления играют ключевую роль в формировании и становлении личности и являются неотъемлемой частью перехода из детства к взрослой жизни.

Таким образом, психолого-педагогические особенности школьников на этапе основного общего образования включают в себя:

- эмоциональную нестабильность, конфликтность;
- особую значимость окружения;
- начало полового созревания;
- абстрактно-логический образ мышления;

- потребность в самовыражении и признании;
- зависимость продуктивности обучения от наличия мотива;
- необходимость учитывать индивидуальные особенности обучающихся.

Подводя краткий итог, мы можем отметить, что при работе с детьми данного возраста педагогу необходимо учитывать все нюансы с целью создания благоприятной атмосферы в классе и повышения эффективности занятий. Полагаясь на перечисленные психолого-педагогические особенности, учитель иностранных языков может способствовать лучшему усвоению материала для формирования продуктивного лексического навыка у обучающихся. В следующем параграфе будет рассмотрен лексический навык как один из составляющих речевой деятельности.

## **1.2. Лексический навык как компонент речевой деятельности в обучении английскому языку**

За время обучения иностранному языку в школе у учащихся формируется и развивается иноязычная коммуникативная компетенция; именно она является основной целью дисциплины «Иностранный Язык» в рамках деятельностного подхода. Согласно ФГОС, требования к результатам освоения базового курса иностранного языка должны отражать сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире [ФГОС ООО, 2021]. Термин «коммуникативная компетенция» ввёл Д.Х. Хаймс, лингвист, антрополог и фольклорист. *Коммуникативную компетенцию* он объясняет как внутреннее знание ситуационной уместности языка; способности, позволяющие быть участником речевой деятельности [Hymes, 1972]. В этом определении мы видим другой, не менее важный аспект обучения иностранному языку – речевую деятельность.

Подробное и полное определение *речевой деятельности* предложила И.А. Зимняя: активный, целенаправленный, мотивированный, предметный процесс выдачи или приёма сформированной и сформулированной посредством языка мысли, направленный на удовлетворение коммуникативно-познавательной потребности человека в процессе общения [Зимняя, 2001].

Принято выделять четыре вида речевой деятельности:

- говорение;
- аудирование;
- чтение;
- письмо.

В развитии разных видов речевой деятельности задействованы определённые разделы языка. К ним относятся лексика, грамматика, фонетика, морфология и синтаксис. Несмотря на то, что в каждом виде набор требуемых разделов языка варьируется, в любом виде речевой деятельности присутствуют два постоянных и необходимых навыка – лексический и грамматический. Вследствие этого у лингвистов формируются различные точки зрения на то, какой раздел языка является центральным и первостепенным.

Например, Л.В. Щерба, русский и советский лингвист, считал, что грамматическая составляющая приоритетнее и более значима, чем лексическая, потому что грамматика способствует построению целых высказываний при помощи отдельных лексических единиц [Щерба, 1974]. Однако совершенно другое мнение имел И.Д. Салистра. Он утверждал, что знание достаточного количества лексических единиц и только некоторых, основных, правил будет намного полезнее и эффективнее при общении на иностранном языке, чем знание многих правил, но со скудным словарным запасом: в отличие от второго, в первом случае человек сможет построить больше высказываний [Салистра, 1966].

На наш взгляд, невозможно выделить только один важный компонент, так как действительно хорошее знание языка строится на гармоничном формировании и развитии всех навыков: построить логичное высказывание или успешную коммуникацию невозможно без знания базовой грамматики и без владения основной лексикой.

Несмотря на значимость формирования всех навыков, необходимых для эффективного изучения иностранного языка, в нашем исследовании мы решили подробно остановиться на формировании одного из них – лексического навыка.

Прежде всего, нужно изучить определение термина «лексика». Существуют различные определения данного понятия, рассмотрим некоторые из них. Лексика – это вся совокупность слов, входящих в состав какого-либо языка [22]. Лексика – центральная часть языка, которая именуется, формирует и передаёт знания о каких-либо объектах и явлениях [25]. К.Х. Сотволдиев рассматривал лексику как один из важнейших компонентов языка и языкового развития. Он утверждает, что недостаточные лексические знания могут демотивировать и расстроить учащихся [Сотволдиев, 2021]. Таким образом, лексика является фундаментом любого языка, и без владения лексикой общение становится невозможным. При обучении иностранному языку первостепенное внимание уделяется лексическому аспекту.

Теперь, зная определение термина «лексика», мы можем перейти к изучению следующего необходимого для исследования понятия – *лексический навык*. Многие учёные занимались изучением данного вопроса. Одним из них был Р.К. Миньяр-Белоручев, советский и российский переводчик и преподаватель. Лексический навык он описывал, как способность моментально вызывать из долговременной памяти нужное слово для конкретной речевой ситуации и использовать его в речи [Миньяр-Белоручев, 1999].

Однако другое определение лексическому навыку дал педагог-методист, доктор педагогических наук, С.Ф. Шатилов. По его мнению,

лексический навык стоит рассматривать как интуитивно правильное словоупотребление и словообразование в устной и письменной речи в соответствии с ситуациями общения и целями коммуникации [Шатилов, 1986].

Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин тоже приводят определение лексического навыка в Новом словаре методических терминов и понятий. Лексический навык – автоматизированное действие по выбору лексической единицы соответственно замыслу и её верному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи, и автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [Азимов, Щукин, 2009].

Несмотря на некоторые различия в определениях, их суть одинакова: лексический навык – умение корректно использовать и быстро подбирать нужные лексические единицы во время коммуникации.

Как и любому явлению, лексическому навыку присущи особые характеристики. Рассмотрим характеристики, которые выделил Р.К. Миньяр-Белоручев:

- автоматизированность. Позволяет автоматически вспоминать нужную лексическую единицу в нужное время;
- устойчивость. Обеспечивает правильное восприятие и понимание изучаемых явлений в различных контекстах устной и письменной речи, отвечает за воспроизведение лексики без явных ошибок и в нормальном темпе;
- самостоятельность. Даёт возможность использовать пройденную лексику в разных видах речевой деятельности;
- обусловленность. Обязательно должен присутствовать стимул и мотив, чтобы активировать лексический навык;
- репродуктивность. Означает стереотипное воспроизведение действий, совершаемых лексическим навыком;

- лексическая оснащённость. В лексический навык входят лексические единицы и их комплексы, то есть слова, словосочетания и фразы [Миньяр-Белоручев, 1990].

Помимо вышеперечисленных характеристик, лексический навык подразделяется на виды. Е.И. Пассов, советский и российский лингвист, предложил деление лексического навыка на:

- *продуктивные навыки* – правильное употребление лексических единиц в устной и письменной речи;
- *рецептивные навыки* – распознавание и осмысление лексики в аудировании и при чтении текста [Пассов, 2002].

Так как наша работа посвящена разработке игровых упражнений для формирования продуктивного лексического навыка у обучающихся основной школы, а именно шестого класса, целесообразным является рассмотреть требования Федеральной Рабочей Программы ООО к предметным результатам освоения программы по английскому языку в шестом классе. В программе приведены требования, касающиеся непосредственно лексического навыка учащихся:

- распознавание в устной речи и письменном тексте 800 лексических единиц и правильное употребление в устной и письменной речи 750 лексических единиц (включая 650 л.е., освоенных ранее);
- распознавание и употребление в речи различных средств связи для обеспечения целостности высказывания;
- понимание и использование в речи наиболее употребительной лексики страны изучаемого языка [ФРП ООО, 2025].

При планировании и создании уроков педагог должен помнить о поставленной перед ним задаче и опираться на возможности своих учеников, чтобы достичь лучших результатов.

Для того чтобы школьники овладели лексическими единицами, им необходимо пройти несколько этапов формирования лексического навыка и

усвоения материала. Этапы формирования лексических навыков рассмотрены в учебном пособии Н.Л. Шибко. К данным этапам относятся:

- презентация и первичное воспроизведение новой лексики. Учитель знакомит учеников с новой лексикой, демонстрирует её значение и контекст, в котором она используется;
- формирование и автоматизация лексических навыков. На данном этапе закрепляются лексические единицы, начинает формироваться навык, позволяющий обучающимся автоматически использовать нужную лексику;
- активизация лексических единиц в иноязычной речи. Непосредственное использование учащимися подходящей лексики в свободной и спонтанной речи [Шибко, 2015].

Все указанные этапы крайне важны для формирования продуктивного лексического навыка, если упустить даже один этап, то эффективное усвоение лексического материала станет невозможным.

Таким образом, мы изучили лексический навык как компонент речевой деятельности, рассмотрели его характеристики, этапы формирования, выделили продуктивный и рецептивный виды, привели требования ФРП по английскому языку для шестого класса. К окончанию шестого класса все учащиеся должны овладеть лексическими навыками, соответствующими их возрасту и потребностям. Достичь такого результата можно благодаря проведению информативно-наполненных и интересных уроков, мотивирующих учащихся на изучение английского языка, так как именно заинтересованность и мотивация являются «двигателем» учебной деятельности подростков. Сделать уроки интерактивными помогают игровые задания, направленные на изучение и отработку материала. В следующем параграфе мы разберём игровой метод как способ формирования продуктивного лексического навыка.

### 1.3. Игровой метод обучения иностранному языку и его роль в формировании лексических навыков

О важности игрового метода в обучении в своих трудах писали известные учёные и педагоги, внесшие значительный вклад в развитие педагогики и методики преподавания. Например, Я.А. Коменский, Д. Локк, Л.С. Выготский, К.Д. Ушинский утверждали, что именно игра помогает всестороннему развитию личности ребёнка и должна лежать в основе обучения, чтобы процесс получения новых знаний был лёгким и увлекательным.

Прежде, чем перейти к понятию «игровой метод», следует дать определение «игре». Учёные имеют разные точки зрения на данное понятие, и до сих пор не существует единой общепринятой. М.Ф. Стронин предполагает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, через который складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Стронин, 1984]. А.Н. Щукин разграничивает понятия «игра» и «обучающая игра». Согласно А.Н. Щукину, игра – вид активности человека и животных в процессе их жизнедеятельности. *Обучающая игра* – это особым образом организованное на занятиях по языку ситуативное упражнение, при выполнении которого появляются возможности для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к условиям реальной коммуникативной ситуации [Азимов, Щукин, 2009]. Таким образом, игра направлена на имитацию какой-либо ситуации с целью совершенствования дальнейшего поведения в схожих обстоятельствах.

Рассмотрим понятие игрового метода обучения. *Игровой метод обучения* – учебно-деловая или деятельностная игра, основанная на принципе имитационного моделирования ситуаций реальной профессиональной деятельности в сочетании с принципами проблемности и совместной деятельности [Прохорова, 2018].

Об эффективности игр на занятиях упоминается в работе Л.П. Бочаровой. Она утверждает, что игра создаёт условия для определения возможностей человека, а особенно ребёнка школьного возраста, что оказывает положительное воздействие на его развитие и помогает обучающимся самореализоваться [Бочарова, 2015]. То есть применение игр на уроках помогает обучающимся не только достичь хороших предметных результатов, но и всесторонне развиваться.

Преимуществом игровых методов обучения также является то, что игры могут использоваться при любой форме работы. Д.Б. Эльконин, взяв за основу количество участников игры, определил следующие виды учебных игр:

- индивидуальные;
- парные;
- групповые;
- массовые [Эльконин, 1999].

Для подростков общение со сверстниками приобретает особую значимость, поэтому применение парных и групповых игр становится наиболее актуальным при обучении иностранному языку в основной школе.

Обучающие игры отличаются между собой целями и имеют свои особенности. Существует классификация игр по видам:

- ролевые. В ролевых играх учащимся предоставляется возможность попробовать себя в различных ролях и отработать на практике пройденный материал. Ролевые игры активизируют лексический запас школьников, а также развивают воображение и эмоциональный интеллект. Цель этого вида игры – комплексное развитие навыков и формирование прочных знаний;

- дидактические. Данный вид игровой деятельности успешно сочетает в себе элементы обучения и развлечения. Дидактические игры всегда имеют чётко заданную структуру и заранее обговорённые правила, но в них сохранены основы игровой деятельности, что и делает их интересными

для учащихся. Целью дидактической игры является усвоение и закрепление знаний, умений и навыков, а также общее развитие когнитивных способностей учащихся;

- деловые. Такие игры моделируют реальные учебные и профессиональные ситуации, в которых учащиеся должны найти решение. В деловых играх совершенствуется не только изучаемый материал, но и социальный опыт и знания учеников. Цель – моделирование профессиональной деятельности, развитие критического мышления и поиск оптимальных решений;

- интеллектуальные. В данной игре ученикам необходимо применить свои знания и умения, чтобы победить. В таких играх присутствует соревновательный элемент, развивается эрудиция участников. К интеллектуальным играм относят квесты и викторины. Целью интеллектуальной игры является развитие личности через познавательную деятельность и мотивацию [Палеева, 2024].

Игровая деятельность выполняет определённые функции. К ним относятся следующие:

- развлекательная. У учащихся растёт интерес к учебной деятельности, они с удовольствием выполняют задания, так как воспринимают обучение как игру;

- коммуникативная функция позволяет учащимся взаимодействовать друг с другом, обмениваться мнениями и чувствовать себя частью коллектива; они учатся договариваться и находить компромиссы;

- функция самореализации помогает обучающимся видеть свои результаты и достижения, что повышает их самооценку и мотивацию к дальнейшему изучению предмета;

- игротерапевтическая функция отвечает за коррекцию эмоциональных и поведенческих проблем, то есть развивает социальные навыки и межличностные отношения;

- диагностическая функция позволяет выявить сильные и слабые стороны личности ребёнка, особенности его характера и поведения;
- коррекционная функция способна оказать позитивное воздействие на личность участника игры, помогает в преодолении различных нарушений развития, если таковые имеются;
- функция социализации помогает с освоением социальных ролей, а также с принятием социальных и культурных норм, включает ребёнка в систему общественных отношений [Боева, 2021].

Итак, игровая деятельность выполняет множество функций, направленных на развитие всех сторон личности, в том числе происходит активное взаимодействие ученика с одноклассниками и учителем, что крайне важно для успешного развития школьника в переходном возрасте. Эти факторы обуславливают важность применения игровых методик на уроках иностранного языка в основной школе. Поскольку наше исследование посвящено формированию лексических навыков, мы считаем необходимым рассмотреть лексические игры.

С целью лучшего усвоения лексики и более успешного формирования лексических навыков у школьников используются лексические игры и упражнения. *Лексические игры* – игры, способствующие более быстрому и эффективному запоминанию большого числа новой лексики [Бычковская, 2008].

Преимуществом использования лексических игр на уроке является то, что их можно применять как для введения новых лексических единиц, так и для их активизации, закрепления и повторения. Ранее мы разобрали виды игровой деятельности и их цели на уроках, однако лексические игры также имеют свои цели.

К целям лексических игр относятся:

- тренировка учащихся употреблять лексику в ситуациях, приближённых к естественной обстановке;
- активизация речемыслительной деятельности учащихся;

- развитие речевой реакции обучающихся;
- знакомство учеников с сочетаемостью лексических единиц [Меликова, 2024].

При проведении игры должны быть учтены и соблюдены четыре этапа её проведения, так как это напрямую влияет на эффективность использования игровой деятельности в обучении. Этапами игры выступают:

- введение: создание нужной атмосферы и подготовка учащихся к заранее запланированной цели игры;
- организация: объяснение правил и условий игры, распределение ролей. Педагог должен убедиться, что все школьники поняли задание и все готовы начинать игру;
- проведение: во время игры учитель наблюдает за её ходом и за участием каждого ученика, отмечая их достижения и слабые стороны с целью будущей коррекции;
- заключительный этап: учитель подводит итоги игры, выделяет сильные стороны учащихся и хвалит их за активное участие, в мягкой форме отмечает, что можно доработать и исправить в будущем [Арсарык, 2023].

Чтобы лексические игры на уроках иностранного языка были результативными и выполняли свои цели, при их подборе учитель должен принимать во внимание определённые требования к играм:

1. лексические игры должны соответствовать возрасту и уровню подготовки учащихся, а также их интересам и психологическим особенностям;
2. соответствие теме занятия, основная задача лексических игр – активизация и закрепление изучаемой лексики;
3. разнообразие игр, чтобы у детей был постоянный интерес и мотивация к изучению языка;
4. правила обязаны быть понятными и простыми, не вызывать трудности у учеников;

5. вовлечение всех учащихся в процесс игры, независимо от их уровня языка;

6. приятная, располагающая к работе атмосфера является не менее важным требованием, так как именно от неё зависит настрой школьников работать на уроке;

7. чёткое определение целей и задач, чтобы учащиеся понимали, к чему они должны прийти и чему научиться по окончании игры;

8. ограничение времени: игра не должна занимать слишком много времени на уроке; для удобства можно вывести таймер на экран, чтобы все ученики ориентировались по времени [Костенко, 2025].

Таким образом, подбор лексических игр является кропотливым, но оттого не менее интересным процессом подготовки к уроку, так как подходящие игры могут мотивировать учеников изучать английский язык и принимать участие в уроке, что не всегда удается при использовании традиционных методов обучения. Главными положительными сторонами использования лексических игр на уроках иностранного языка можно назвать развитие познавательной деятельности обучающихся, создание позитивной атмосферы на уроке, лучшее запоминание лексики и развитие продуктивных лексических навыков, что может способствовать повышению мотивации обучающихся.

## Выводы по главе 1

Во время обучения в основной школе учащиеся проживают крайне важный этап своей жизни – подростковый период. В этом возрасте у них значительно меняется физиология и психологические особенности. К основным психологическим особенностям относятся нестабильный эмоциональный фон, возрастание значимости окружения, изменение образа мышления на абстрактно-логическое, появление потребности в самовыражении и общественном признании, необходимость наличия мотива для продуктивной учёбы. Эти особенности влияют на выбор форм работы на уроке; учителю нужно подбирать интерактивные формы работы, одной из которых является игровая деятельность.

Развитие лексических навыков является неотъемлемой частью изучения иностранного языка, так как без владения лексикой построить какое-либо высказывание – устное или письменное – невозможно. Одна из задач, стоящих перед педагогом, – сформировать продуктивный лексический навык обучающихся.

Игровой метод обучения – один из самых эффективных методов обучения школьников, потому что во время игры развиваются навыки, направленные на формирование личности ребёнка. Лексические игры помогают учащимся запоминать большое количество лексических единиц и отрабатывать их на практике, не испытывая стресса и давления от учебного процесса, а, наоборот, наслаждаясь действием и достигнутым результатом. Во время игр дети активно общаются со сверстниками и учителем, что улучшает атмосферу в классе и способствует развитию коммуникативных навыков.

## **2. Практическое исследование эффективности использования игрового метода на уроках английского языка в основной школе**

### **2.1. Анализ УМК «Spotlight 6»**

На данный момент разработано и применяется на практике множество различных учебно-методических комплексов (УМК). Каждый УМК должен соответствовать требованиям ФГОС, возрастным и психологическим особенностям учащихся каждой ступени образования. Главная задача УМК – постепенно, но эффективно развивать и совершенствовать все языковые навыки школьников и формировать их иноязычную коммуникативную компетенцию.

Особую популярность среди УМК, используемых в школах, имеет учебно-методический комплекс «Английский в фокусе» («Spotlight»). УМК, разработанный с учётом требований ФГОС, соответствует Федеральной рабочей программе по английскому языку. Особенностью учебников этой линейки является то, что они созданы совместным трудом российского издательства «Просвещение» и британского «Express Publishing», то есть сочетают в себе российскую и зарубежную методики преподавания иностранного языка. В основе УМК лежат личностно-ориентированный и коммуникативно-когнитивный подходы, что также является преимуществом данного комплекса, так как он ориентирован на интересы учащихся.

В связи с тем, что данная работа посвящена разработке игровых упражнений для формирования лексического навыка у учащихся 6 класса, мы проведём анализ УМК «Spotlight 6», на основе которого были разработаны игры. Его компонентами являются: учебник (Student's Book), рабочая тетрадь (Workbook), книга для учителя (Teacher's Book), сборник контрольных заданий (Test Booklet), книга для чтения, языковой портфель, CD для классной и самостоятельной работы, сайт УМК.

Учебник состоит из модулей, что обеспечивает постоянное развитие всех необходимых навыков: аудирования, говорения, чтения и письма.

Учебник разделён на 10 модулей, каждый модуль – новая тема с новым лексическим и грамматическим материалом. Каждая тема подразделяется на 3 мини-раздела для лучшего усвоения материала. Рассмотрим модули, представленные в Spotlight 6, и их лексическую составляющую:

**Module 1 – *Who's who?*** (члены семьи, внешность людей, страны и национальности).

**Module 2 – *Here we are!*** (дни недели, времена года, месяцы, комнаты, мебель, магазины).

**Module 3 – *Getting around*** (дорожная безопасность).

**Module 4 – *Day after day*** (рутина, ТВ программы).

**Module 5 – *Feasts*** (праздники, традиции, цветы).

**Module 6 – *Leisure activities*** (хобби, активности).

**Module 7 – *Now & then*** (места, чувства).

**Module 8 – *House Rules*** (типы жилья, места в городе).

**Module 9 – *Food & Refreshments*** (еда и напитки, рецепты).

**Module 10 – *Holiday Time*** (отпуск, погода, активности во время отдыха).

Как мы видим, учебник наполнен разнообразными темами, соответствующими интересам обучающихся; лексический минимум отвечает требованиям ФРП для 6 класса. В каждом разделе модуля представлена новая лексика, она дана без перевода, но с картинками, все новые лексические единицы сопровождаются аудиодорожкой. В конце каждого модуля есть Progress Check, позволяющий ученикам оценить свои знания по пройденной теме. Однако для успешного формирования и отработки продуктивного лексического навыка в учебнике крайне мало игровых заданий, иногда они отсутствуют вовсе. В связи с этим, многие ученики считают английский язык скучным предметом и не хотят изучать его, что в целом негативно влияет на качество их знаний по этому предмету.

Несмотря на все достоинства данного УМК, учителю необходимо применять методы обучения, помогающие ученикам осваивать иностранный

язык легко и доступно. К таким методам можно отнести игровой метод. Использование игр будет способствовать формированию продуктивного лексического навыка.

Таким образом, личностно-ориентированный и коммуникативно-когнитивный подходы обуславливают актуальность УМК «Spotlight 6» для основной школы. Однако задания на введение, закрепление и вывод лексики в речь являются, на наш взгляд, однотипными. Для того чтобы поддержать интерес школьников к обучению, учителю часто приходится видоизменять упражнения, затрачивая на это много времени. Мы разработали и апробировали 15 игр, адаптируемых под любой лексический материал, которые можно применять не только в 6 классе, но и с ребятами младшего и старшего возрастов. Такие игры помогут сделать уроки более эффективными в аспекте обучения лексике.

## **2.2. Разработка и применение комплекса игровых заданий для формирования продуктивных лексических навыков у обучающихся 6 класса**

В данном параграфе представлена разработка лексических игр для одного из модулей УМК Spotlight 6, а именно – для пятого модуля, посвященного теме Feasts. Одни задания заменяют однотипные упражнения из учебника, а другие используются в дополнение к УМК.

В первом разделе изучаемого модуля учащиеся должны выучить фразы с *make* и *do*, разница между которыми зачастую вызывает сложности у изучающих английский язык. С целью снижения этих трудностей мы предлагаем вводить, активизировать и выводить в речь данную лексику в игровом формате.

### **I. Знакомство с лексикой**

Дидактическая игра «*Picture matching*»

Цель игры: понимание и запоминание новой лексики с помощью визуальных ассоциаций и языковой догадки.

Ход игры: для снятия лексических трудностей учитель может изобразить пантомимой фразы, которые могут вызвать сложности у учеников, но сделать это следует перед тем, как выдать раздаточный материал (например, 6 класс может не знать, что такое *do the dusting/ make the decorations/ do the washing-up*). Далее дети делятся на пары, каждая пара получает карточки с картинками и фразами (Рисунок 1). Задача учеников заключается в соединении изображения и действия. Во время выполнения учитель контролирует выполнение задания учащимися. Проверка осуществляется фронтально: учитель показывает карточку, класс называет подходящую фразу, все сверяют свои ответы.

Оборудование: наборы карточек с картинками и фразами (Приложение А).

Время проведения: 5-7 минут.

Итог игры: учащиеся знакомятся с новыми лексическими единицами через наглядность, у них формируется ассоциация с картинкой, также тренируется правильность произношения.

Данная игра учитывает сразу несколько важных возрастных особенностей. В 6 классе у подростков хорошо развито наглядно-образное мышление, поэтому работа с картинками облегчает запоминание новых слов. Парная работа развивает коммуникативные навыки и снижает страх ошибки. Игровой формат является интересным для учеников, что способствует формированию интереса и мотивации к предмету, вовлекая учащихся в активную работу.



Рисунок 1. Карточка для игры «*Picture matching*»

## II. Первичное закрепление

Дидактическая игра «*Make or Do Detectives*»

Цель игры: формирование и закрепление навыка правильного использования выражений с *make* и *do*.

Ход игры: доска разделена на две части: на одной написано *MAKE*, а на другой – *DO*. Ученики по очереди выходят к доске и вытягивают карточку с картинкой и фразой (Рисунок 2), но с пропущенным глаголом. Ученик показывает пантомимой действие, изображенное на карточке, а одноклассники угадывают и называют его, например, *It's «make a cake!»* При помощи магнита ученик прикрепляет свою карточку на правильную часть доски. Таким образом, дети должны не только угадать действие, но и решить, с каким глаголом оно используется.

Оборудование: карточки (Приложение Б), доска, магниты.

Время проведения: 8-10 минут.

Итог игры: ученики закрепляют устойчивые выражения с *make / do*, усвоение происходит через действие, что способствует более прочному запоминанию лексики. Также тренируется быстрота реакции и языковая догадка.

Данная игра учитывает такие возрастные особенности как потребность в самовыражении и признании, потребность в движении и общении со сверстниками. Соревновательная игровая форма мотивирует к обучению (выход к доске и угадывание слов).

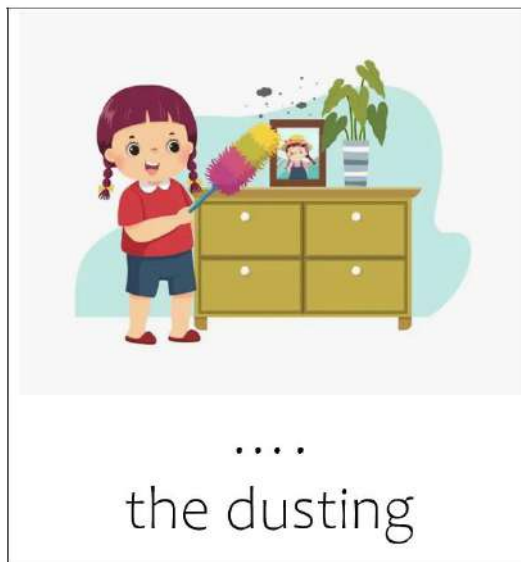


Рисунок 2. Карточка для игры «*Make or Do Detectives*»

### III. Вывод в речь

Дидактическая игра «*Find someone who...*»

Цель игры: развитие и активизация лексико-грамматических навыков по изучаемой теме и выведение лексических единиц в речь через коммуникацию.

Ход игры: педагог раздаёт карточки с вопросами каждому ученику (Рисунок 3). Задача учеников – найти одноклассников, кто выполняет действия с карточки. Для этого учащиеся работают в парах и после того, как задали свои вопросы, меняют партнёра и спрашивают уже у него. Ученики не должны задавать сразу все вопросы одному собеседнику, а спрашивать разных одноклассников. Учитель следит за выполнением, чтобы ученики не переходили на русский язык и не отмечали наугад, а действительно общались на английском и осознанно выбирали подходящего одноклассника. После выполнения учитель просит нескольких учеников назвать, кого они записали в карточку, полностью проговорив предложение.

Оборудование: карточки с вопросами (Приложение В).

Время проведения: 8-12 минут.

Итог игры: ученики выводят новые лексические единицы в устную речь, отрабатывают построение вопросов и ответов, учатся использовать пройденную лексику в реальной коммуникативной ситуации.

Игра отлично подходит для 6 класса, так как в ней учтены возрастные особенности учащихся. Игра строится на общении со сверстниками, смена партнёров поддерживает вовлечённость подростков, ориентация на личный опыт и интерес к другим людям объединяет коллектив и даёт возможность лучше узнать друг друга.



Рисунок 3. Карточка для игры «*Find someone who...*»

В первом разделе пятого модуля приведены и другие лексические единицы, которые должны быть усвоены обучающимися в рамках изучаемой темы «Праздники», поэтому мы разработали комплекс игр для её введения и последующего закрепления в речи обучающихся.

### **I. Введение лексики**

Дидактическая игра «*Vocabulary matching race*»

Цель игры: введение и первичное закрепление значений новых лексических единиц.

Ход игры: в данной игре ученики работают со словами и дефинициями на английском. Класс делится на команды по 3 человека. Учитель раздаёт каждой команде карточки со словами или фразами и с их дефинициями (Рисунок 4). Ученики, работая в команде, обсуждают, какое определение подходит тому или иному слову. Во время выполнения учитель ходит между командами и наблюдает, чтобы никто не подсматривал слова у других команд. Команда победителей получает небольшие призы, например, наклейки. Дети заранее знают, что игра на скорость и за приз. Победившей

команда считается та, которая подобрала все дефиниции верно быстрее всех. После выполнения команды по очереди называют слово + дефиниция, учитель и остальные одноклассники проверяют и сверяют со своими ответами.

Оборудование: карточки (Приложение Г), наклейки.

Время проведения: 5-7 минут.

Итог игры: у обучающихся формируется более глубокое понимание изучаемой лексики через соотнесения слова с дефиницией на иностранном языке, ученики узнают не только перевод, но и значение.

Возрастные особенности: игра способствует развитию логического и абстрактного мышления, присутствует соревновательный элемент, который играет большую роль в подростковом возрасте, игра требует активного участия каждого, что способствует вовлечённости и заинтересованности всех учеников.

<b>Eel</b>	<b>a long thin fish that looks like a snake</b>
<b>To mean</b>	<b>to have something as a meaning</b>

Рисунок 4. Карточка для игры «*Vocabulary matching race*»

## II. Первичное закрепление

Дидактическая игра «*Memory game*»

Цель игры: первичное закрепление лексики.

Ход игры: школьники работают в парах. Они получают наборы карточек для игры (Рисунок 5), перемешивают и раскладывают лицевой стороной вниз. На обратной стороне написан номер карточки, чтобы взять карты, ученик должен назвать номера. Если картинка и слово совпадают, учащийся забирает карты себе, если нет – кладет обратно лицевой стороной вниз. В игре присутствует соревновательный элемент, кто соберёт больше карточек. После игры учитель спрашивает, у кого оказалось больше угаданных карт.

Оборудование: карточки (Приложение Д).

Время проведения: 5-7 минут.

Итог игры: школьники закрепляют лексику через ассоциации и многократное повторение, доводя узнавание слов до автоматизма, развивается внимание и зрительная память.

В 6 классе всё ещё важна наглядность, поэтому такая игра облегчает процесс запоминания и способствует более прочному закреплению лексики. Игра основана на взаимодействии учащихся, а также есть соревновательный элемент (кто соберет больше карточек), что повышает интерес подростков к обучению и включает их в учебный процесс.



Рисунок 5. Карточки для игры «*Memory game*»

### **III. Вывод лексических единиц в речь**

Дидактическая игра «*Hot Seat*»

Цель игры: закрепление и выведение новой лексики в устную речь через её объяснение.

Ход игры: класс делится на две команды, каждая команда выбирает капитана, который будет отгадывать слова. Затем капитаны выходят к доске и садятся лицом к классу так, чтобы не видеть доску. Учитель делит доску на 2 части и пишет слова и фразы для каждой команды. Далее участники команд по очереди выходят и садятся на стул напротив капитана и не более полутора минут объясняют ему загаданное слово при помощи синонимов, либо описывают какую-либо подходящую ситуацию. Учащимся запрещено использовать сами слова в объяснении, а также переходить на родной язык.

Для снятия возможных трудностей на доске есть опоры для построения предложений. Побеждает команда, которая первая отгадает все слова.

Оборудование: доска.

Время проведения: 6-8 минут.

Итог игры: расширяется словарный запас, так как учащиеся могут советоваться в команде и помогать друг другу, повышается беглость говорения и отрабатывается навык спонтанной речи, подростки учатся объяснять слово при помощи дефиниций, синонимов и антонимов.

Динамичный формат игры соответствует потребности подростков в активной деятельности, удерживая их внимание. Школьники много общаются между собой на английском языке, помогая и поддерживая друг друга. У учеников есть возможность самовыражения, так как объяснение лексики требует креативности и спонтанности.

Следующий раздел модуля также содержит в себе новые лексические единицы. В дополнение к заданиям из учебника мы предлагаем использовать и игровые методы обучения, для повышения заинтересованности школьников, а также с целью улучшения их успеваемости.

## **I. Знакомство с лексикой**

Дидактическая игра «*Find your match*»

Цель игры: введение и первичное закрепление лексики.

Ход игры: учитель раздаёт каждому ученику карточку-пазл (Рисунок б) со словом или картинкой. Ученики должны найти пару среди одноклассников и соединить пазл. После того, как все нашли пары, ученики выходят вдвоём к доске, крепят на доску получившийся пазл и ещё раз проговаривают, что это означает на английском языке, а затем называют его русский эквивалент.

Оборудование: карточки-пазлы (Приложение Ж), доска, магниты.

Время проведения: 5-8 минут.

Итог игры: обучающиеся усваивают новую лексику, сопоставляя картинку и фразу, проговаривают и запоминают правильное произношение новых лексических единиц.

Наглядность облегчает понимание и запоминание лексики, так как наглядная опора имеет большое значение в подростковом возрасте. В 6 классе у учащихся есть потребность в движении и постоянной смене деятельности, что и учитывает формат такой игры, так как дети перемещаются по классу и ищут пару. Общение с одноклассниками повышает вовлечённость и также соответствует психологическим особенностям учеников.



Рисунок 6. Карточка для игры «*Find your match*»

## II. Первичное закрепление

Дидактическая игра «*Crocodile*»

Цель игры: первичное закрепление лексики через её воспроизведение и узнавание.

Ход игры: дети по очереди выходят к доске и изображают загаданное действие. Остальной класс может пользоваться учебниками/ тетрадями/ карточками с лексикой. Дети сами выбирают, какое действие они будут изображать, но оно обязательно должно быть из списка изучаемой лексики. Так как данный раздел, помимо лексики, охватывает еще и грамматику (Present Continuous), то обучающиеся при отгадывании должны задавать ведущему вопросы по типу «*Are you making wreaths?*», что обеспечивает

формирование не только продуктивного лексического, но и грамматического навыка.

Оборудование: не требуется.

Время проведения: 5-7 минут.

Итог игры: формирование связи между словом и действием, отработка грамматической структуры Present Continuous.

Игра подходит для подросткового возраста, так как двигательная активность делает процесс обучения увлекательным. Шестиклассникам важна возможность самовыражения, данная игра позволяет проявить креативность и придумать, как показать то или иное слово. Во время игры ученики активно взаимодействуют друг с другом, что крайне важно в подростковом возрасте.

### **III. Вывод в речь**

Ролевая игра «*Festival live show*»

Цель игры: использование изученных лексических единиц в речи.

Ход игры: учащиеся делятся на команды по четыре человека. Каждая команда получает общую картинку с изображением фестиваля (Рисунок 7). Ученики получают карточки с опорами для построения предложения (роль, начало предложения и о чём нужно сказать). Роли распределены так, что есть 2 ведущих и 2 человека, кто задаёт им уточняющие вопросы. Во время выполнения учитель слушает команды и следит, чтобы учащиеся не переходили на родной язык, а говорили только на английском, при необходимости учитель может подсказать и задать верное направление беседы учащихся. Помимо лексических навыков в этом задании задействованы и грамматические, так как свою речь ученики строят в Present Continuous.

Оборудование: картинки (Приложение И), опоры для диалога.

Время проведения: 8-10 минут.

Итог игры: выведение лексики в устную речь, построение связанных высказываний, диалога, развитие спонтанности речи учащихся.

В данной игре учтены такие психолого-педагогические особенности, как потребность в самовыражении, общении со сверстниками, развитие абстрактного мышления и возможность творческого подхода, однако у учащихся всё ещё есть опоры и наглядность.



Рисунок 7. Картинка для игры «*Festival live show*»

Следующими лексическими единицами, представленными в рассматриваемом нами модуле, являются фразовые глаголы. Чаще всего фразовые глаголы в английском языке вызывают большую путаницу у изучающих язык, поэтому мы считаем целесообразным облегчить процесс запоминания и усвоения фразовых глаголов при помощи игровых упражнений.

## **I. Введение и первичное закрепление**

### Дидактическая игра «*The Festival Mystery*»

Цель игры: введение и первичное закрепление фразовых глаголов через контекст изучаемой темы «*Feasts*».

Ход игры: ученики сначала работают в парах: каждая пара получает текст с 2-3 фразовыми глаголами (Рисунок 8), каждый ученик получает таблицу с фразовыми глаголами, которую ему предстоит заполнить. Школьники работают в парах, читают текст и вписывают значение и перевод фразовых глаголов в таблицу. Затем пары объединяются в группы из четырёх человек, чтобы обменяться информацией из таблицы (ребятам даны две части одного текста с разными глаголами) и записывают оставшиеся значения и перевод в таблицу. Ученики обсуждают текст и вместе

придумывают концовку к нему, используя 1-2 фразовых глагола. Во время выполнения учитель контролирует ход игры. После выполнения подростки вместе с учителем проверяют заполненную таблицу: на слайде фразовые глаголы, но значение и перевод появляются после ответа учащихся, чтобы у всех были правильно вписаны значения и перевод. После проверки таблицы группы рассказывают свои концовки истории и решают, чья концовка была самая веселая/грустная/неожиданная. Также одноклассники должны назвать, какие фразовые глаголы были использованы другими командами.

Оборудование: карточки с текстом, таблица с фразовыми глаголами (Приложение К).

Время проведения: 15-20 минут.

Итог игры: учащиеся понимают значение фразовых глаголов, знают их перевод, умеют распознавать их в контексте и использовать в устной речи. Игра развивает как продуктивные (говорение, письмо), так и рецептивные (чтение, аудирование) виды речевой деятельности.

Такое задание требует анализа, обобщения и сопоставления, что соответствует развитию логического и абстрактного мышления у подростков. Смена форм работы (парная, групповая) способствует активному общению и взаимодействию шестиклассников. Обучающиеся работают в сотрудничестве, обмениваются имеющейся информацией, помогают друг другу, работают вместе над продолжением истории, что закрывает потребность в самовыражении и творчестве. Обсуждение концовок добавляет соревновательный элемент.

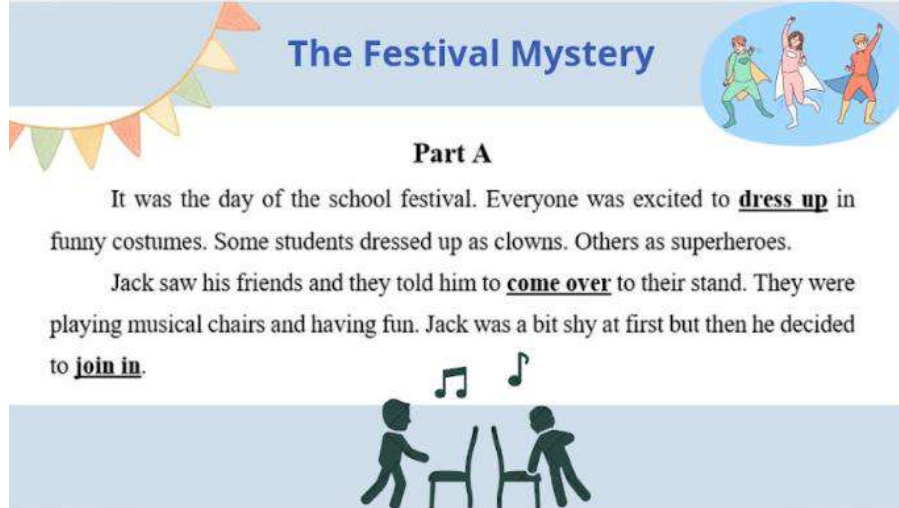


Рисунок 8. Карточка для игры «*The Festival Mystery*»

## II. Вывод в речь

Творческий проект «*Story Creators Contest*»

Цель игры: активизация фразовых глаголов с использованием в письменной и устной речи.

Ход игры: дети дома придумывают свою историю, используя 5 изученных на уроке фразовых глаголов, записывают её на отдельном листе и по желанию рисуют картинку для своего рассказа. В начале урока ученики кратко представляют свою историю (представление примерно 1,5 минуты) и вешают листок на доску, каждой работе присваивается номер (1, 2, 3...) для последующего голосования. После того, как все выступили, учитель выводит на слайд QR для онлайн-голосования. Дети переходят по нему и выбирают лучшую, по их мнению, работу по категориям (the most creative story, the funniest story, the most unexpected ending, the most dramatic story). Заранее ученики знают, что будет голосование по номинациям, поэтому пишут истории, чтобы победить в одной из них. По итогам голосования учитель вписывает в заранее подготовленные сертификаты номинацию и фамилию ученика и награждает победителей.

Оборудование: доска, онлайн-опросник, сертификаты, наклейки.

Время проведения: 10-15 минут.

Итог игры: ученики выводят изученные фразовые глаголы в письменную, а затем – и в устную речь, у них формируется навык осознанного использования лексики в контексте.

Творческий проект развивает творческое мышление и способствует самовыражению учеников. В шестом классе признание среди сверстников играет большую роль, а публичное выступление и последующее голосование помогают добиться оценки со стороны одноклассников. В проекте присутствует соревновательный элемент, повышающий вовлечённость и интерес учащихся.

В изучаемом модуле заключительными лексическими единицами являются названия пяти видов цветов. К концу раздела обучающиеся должны знать названия цветов и уметь их заказывать по образцу. В качестве дополнительных разработок к учебнику мы предлагаем использовать следующие лексические игры.

### **I. Первичное закрепление**

Дидактическая игра «*What's missing?*»

Цель игры: закрепление новых лексических единиц с опорой на иллюстрации.

Ход игры: на слайде изображены 5 фотографий с названиями цветов (Рисунок 9), дети внимательно смотрят на слайд в течение 20 секунд, затем слайд меняется и на нём уже 4 картинки с подписями и вопрос *What's missing?* Ученики должны определить, какого цветка не хватает, и сказать «*It's a ...!*» Затем ещё раз хором проговаривают название цветка, чтобы запомнить произношение. В игре 5 раундов, чтобы запомнить все названия цветов.

Оборудование: презентация, компьютер, проектор.

Время проведения: 4-5 минут.

Итог игры: учащиеся активизируют и закрепляют лексические единицы при помощи её повторения, узнавания и воспроизведения. Также развивается зрительная память, внимание и скорость реакции. Благодаря многократному повторению лексики ученики запоминают и отрабатывают правильное произношение.

Данное задание учитывает следующие психолого-педагогические особенности: развитие памяти и внимания, быстрая смена слайдов не даёт подросткам устать или заскучать, удерживает их внимание и концентрацию.



Рисунок 9. Слайд для игры «*What's missing?*»

## II. Вывод в речь

Ролевая игра «*Fix the order!*»

Цель игры: развитие диалогической речи в ситуации оформления заказа цветов на английском языке.

Ход игры: учитель объясняет классу сюжет игры: во время заказа цветов часть информации была утеряна, и теперь ученикам нужно её восстановить. На карточке покупателя (Рисунок 10) есть вся утерянная информация, а у продавца есть диалог с пропусками, которые он должен заполнить, общаясь с покупателем, задавая ему вопросы и получая нужную информацию. Обучающиеся работают в парах и строят диалог на примере диалога из учебника, который был изучен до выполнения этого задания. Продавец задаёт вопросы, чтобы восстановить заказ, а покупатель отвечает ему согласно карточке. В процессе игры учитель контролирует выполнение и слушает, чтобы школьники не переходили на русский язык и не сидели молча, переписывая информацию с карточки. После выполнения задания несколько пар разыгрывают получившийся диалог перед классом.

Оборудование: карточка покупателя, диалог с пропуском для продавца (Приложение Л).

Время проведения: 12-15 минут.

Итог игры: учащиеся используют изученную лексику в условиях реальной коммуникативной ситуации. Закрепляется не только пройденный материал, но и совершенствуется навык построения диалогической речи.

Ролевая игра учитывает такую психолого-педагогическую особенность подростков, как потребность в общении; ориентируется на реальную коммуникативную ситуацию с учетом наличия опор для построения устной и письменной речи.



Рисунок 10. Карточка для ролевой игры «*Fix the order*»

Также для подготовки класса к контрольной работе по пройденному модулю мы разработали две игры на повторение всей изученной лексики.

1. Дидактическая игра «*Bingo*»

Цель игры: повторение и активизация лексики.

Ход игры: учитель выдаёт всем ученикам индивидуальные карточки (Рисунок 11) с набором слов. Педагог выступает ведущим, он называет слова и фразы в произвольном порядке на русском языке, а у детей они даны на английском, их задача вспомнить перевод слов и найти их на своей карточке. Когда подросток закрыл весь ряд слов вертикально, горизонтально или диагонально, он кричит *Bingo!* и зачитывает весь ряд слов и фраз на английском языке, учитель и одноклассники сверяют его ответы. Можно проводить игру до нескольких победителей (до 3), первый победитель

становится ведущим и диктует лексику одноклассникам на русском (учитель даёт список).

Оборудование: индивидуальные карточки.

Время проведения: 5-7 минут.

Итог игры: ученики повторяют и закрепляют изученную ранее лексику. Игра развивает быстроту реакции, так как необходимо быстро не только вспомнить значение слова, но и найти его на карточке.

Постоянное ожидание нового слова и соревновательность помогают удерживать внимание подростков и повышают их интерес к игре. Потребность в самовыражении, свойственная подростковому возрасту, реализуется за счет возможности стать ведущим игры.



festive time			
Excited	Do the gardening	Celebrate	Do the dusting
Exchange gifts	Offer flowers	Delicious	Make tea
Tulips	Make a phone call	Make the decorations	Watch parades
Do the washing-up	Run out	Join in	Eel

Рисунок 11. Карточка для игры «Bingo»

## 2. Подвижная игра «*Crossing the River*»

Цель игры: активизация и вывод в устную речь ранее изученной лексики.

Ход игры: класс делится на две команды, каждая команда получает набор «островков» (рисунок 12). На этих карточках написана изученная лексика, но на русском языке, ученики должны вспомнить и назвать перевод, а также составить короткое предложение с этой лексической единицей. В этом случае они кладут её на пол, прокладывая себе путь. На ответ у них есть

не больше минуты. Если команда не справляется, то команда соперников может забрать их островок, но с условием, что правильно переведут и составят предложение. Учитель засекает время и контролирует процесс игры, чтобы все участники команд активно отвечали. После завершения игры учитель считает карточки каждой команды, подводит итог и награждает победившую команду.

Оборудование: карточки-островки (Приложение М), призы (наклейки).

Время проведения: 8-10 минут.

Итог игры: обучающиеся вспоминают изученную ранее лексику, не только закрепляют её перевод, но и используют лексические единицы в контексте. Игра развивает коммуникативные навыки учеников.



Рисунок 12. Карточка для игры «*Crossing the River*»

Все разработанные игры были апробированы во время школьной практики. В приложении П представлена подробная технологическая карта комбинированного урока в 6А классе МАОУ «Средняя школа № 17» на тему *Ordering Flowers*. В ТКУ представлены ход урока, цели, задачи, время на их достижение, полученные результаты, а также виды деятельности учителя и обучающихся.

### **2.3. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы**

Во время прохождения практики и апробации разработанных игр была проведена опытно-экспериментальная работа для определения

эффективности использования лексических игр как способа формирования лексического навыка на уроках английского языка в 6 классе.

Участниками опытно-экспериментальной работы выступили учащиеся 6 «А» класса МАОУ «Средняя школа № 17» г. Красноярск в количестве 12 человек.

На первом этапе опытно-экспериментальной работы мы провели диагностику уровня сформированности лексических навыков учащихся. Для этого было проведено входное тестирование (Приложение Р). В начале тестирования был опросник, состоящий из 3 вопросов, для определения актуальности нашей работы. Ниже приведены результаты опросника в процентах.

1. Любишь ли ты учить английские слова? Да (50%) Не очень (42%) Нет (8%)

2. Насколько сложно тебе запоминать слова? Легко (25%) Средне (50%) Трудно (25%)

3. Хотел(а) бы ты, чтобы на уроках английского было больше лексических игр (memory game, crossword, unscramble, role plays) Да (75%) Нет (17%) Затрудняюсь ответить (8%)

По ответам детей можно сделать вывод, что большинство учащихся любит учить слова на английском языке, при этом изучение новой лексики подросткам даётся не очень легко, но и не слишком трудно. Практически все учащиеся хотели бы больше игровых заданий на уроках. Результаты опроса подтверждают, что в школах не хватает интерактивных и игровых методов обучения, что позволяет определить наше исследование как актуальное.

Во входном тестировании мы проверили усвоение лексического материала по ранее пройденному модулю, лексический материал из которого отработывался только посредством заданий из учебника. В тесте было 14 заданий. За каждый правильный ответ ученик мог получить 1 балл. Максимальное количество баллов – 25. Критерии оценивания были

определены с помощью специального сайта «Калькулятор оценок» и представлены в Таблице 1.

Таблица 1. Критерии оценивания входного тестирования

Баллы	Оценка
22-25	Отлично
17-21	Хорошо
13-16	Удовлетворительно
0-12	Неудовлетворительно

Результаты проведения входного тестирования представлены на Рисунке 13.



Рисунок 13. Результаты входного тестирования

Таким образом, мы видим, что 6 (50%) учащихся справились на оценку «удовлетворительно», 3 получили оценку «хорошо», 2 обучающихся написали тест на «отлично» и 1 ученик не справился с работой. В основном трудности вызвали задания на соединение, дети не помнят сочетание лексических единиц и их значения на английском. Также не все ученики могли правильно подставить пропущенное по смыслу слово.

Лексику из пятого модуля учащиеся изучали при помощи учебника и дополнительно разработанных нами игровых упражнений. Заключительным этапом опытно-экспериментальной работы выступило проведение итогового

тестирования (Приложение С). Вначале учащиеся прошли небольшой опрос. Результаты опроса приведены ниже.

1. Понравилось ли тебе учить английские слова с помощью игр? Да (92%) Не очень (1%) Нет (0%)

2. Как ты считаешь, были ли эффективны лексические игры на уроках? Да (100%) Нет (0%)

3. Стало ли тебе легче запоминать английские слова? Да (83%) Нет (7%)

4. Какая игра понравилась тебе больше всего? По результатам опроса большинство детей проголосовали за игру «Bingo» (58%), также многие выбрали вариант «все игры» (25%), за игру «Crocodile» проголосовали 17%.

Как мы видим из приведённых результатов, школьникам понравились уроки с применением упражнений, созданных на основе игрового метода. Все учащиеся подтвердили эффективность применения игровых упражнений на уроках, большинству детей стало легче изучать лексику на английском языке. Фаворитом среди игр стала игра «Bingo».

По типам заданий и количеству баллов тест был подобен входному тестированию, поэтому критерии оценивания остались неизменными. Результаты итогового тестирования представлены на Рисунке 14.



#### Рисунок 14. Результаты итогового тестирования

Диаграмма доказывает, что после применения лексических игр, направленных на формирование продуктивных лексических навыков, у обучающихся 6 класса улучшилась успеваемость: они показали результаты выше, чем при входном тестировании.

Сравнительная диаграмма представлена на Рисунке 15.

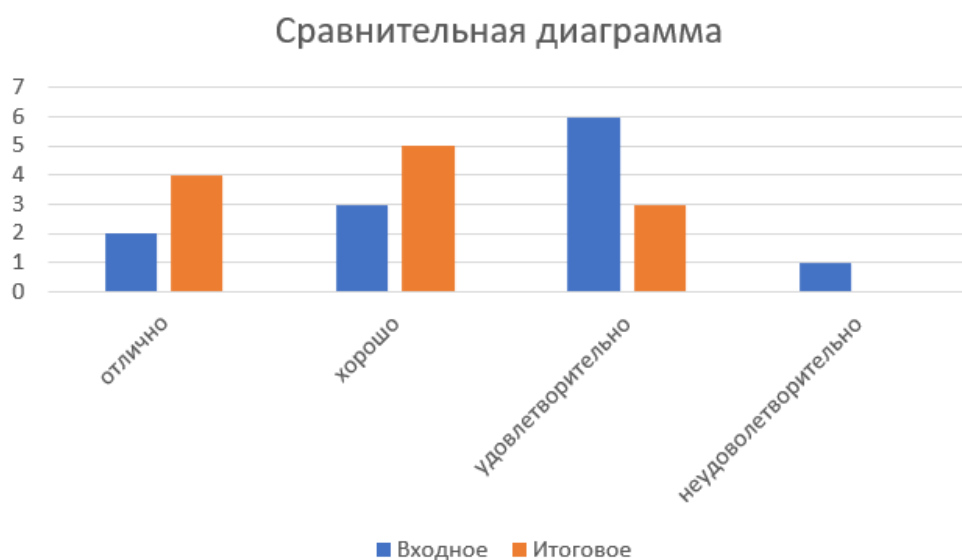


Рисунок 15. Сравнительная диаграмма результатов входного и итогового тестирований

Таким образом, проведённая опытно-экспериментальная работа доказывает, что использование игрового метода и созданных на его основе лексических игр, направленных на формирование лексических навыков для устного и письменного общения, является эффективным способом повышения успеваемости учеников шестого класса на уроках английского языка. Результаты итогового тестирования учащихся оказались гораздо выше, чем входного, то есть с играми у школьников успешнее формируется продуктивный лексический навык, чем при обучении лексике исключительно по заданиям из учебника.

## Выводы по Главе 2

При проведении анализа УМК Spotlight 6 мы выяснили, что в учебнике недостаточно внимания уделяется формированию продуктивного лексического навыка, УМК содержит мало игровых заданий, которые могли бы мотивировать школьников изучать лексику английского языка и в дальнейшем использовать ее в устной и письменной речи. В связи с этим возникает необходимость применять дополнительные материалы, повышающие интерес, и, следовательно, успеваемость учащихся. Примером таких материалов являются игровые упражнения.

В ходе исследования был разработан и апробирован комплекс лексических игр на примере одного из модулей учебника. Игры были разработаны с учетом психологических и возрастных особенностей обучающихся основной школы. Во всех играх есть элемент взаимодействия с одноклассниками, что крайне важно для подросткового возраста. Во время игр происходит успешное усвоение сложных тем, но без стресса и давления на подростков. Игры способствуют формированию и развитию коммуникативной компетенции учащихся, так как в каждой игре задействован не один навык, а сразу несколько.

Была проведена опытно-экспериментальная работа и подведены её итоги. Результаты показали, что применение игрового метода и разработанных игр является эффективным способом обучения лексике. Учащиеся тоже почувствовали разницу: они отметили, что им стало легче запоминать лексические единицы на английском языке и употреблять их в ситуациях общения.

Таким образом, игровой метод обучения доказал свою эффективность и целесообразность использования при формировании продуктивного лексического навыка.

## Заключение

Главной целью обучения иностранному языку в школе является формирование коммуникативной компетенции учащихся. Несомненно, лексический навык является одним из важнейших навыков, однако зачастую учащимся сложно запоминать новые лексические единицы и употреблять их в ситуациях общения, поэтому мотивация к изучению английского падает. В связи с этим возникает потребность использовать интересные и эффективные методы обучения для формирования продуктивного лексического навыка. Одним из таких методов является игровой метод. Игры удобны тем, что их можно интегрировать в урок, адаптируя их под школьную программу, уровень языка и возрастные особенности учеников.

Многие УМК не отличаются разнообразными заданиями на формирование и развитие лексических навыков для устного и письменного общения, из-за чего обучающимся кажется скучным изучать английский язык. В дополнение к учебнику учитель может использовать лексические игры, чтобы вовлечь учащихся в процесс изучения новых слов и обеспечить более высокий уровень сформированности продуктивного лексического навыка.

На этапе основной школы, который соответствует подростковому периоду, педагогу особенно важно подбирать задания, соответствующие возрастным и психологическим особенностям учащихся, так как у подростков меняется образ мышления, они отличаются неустойчивостью внимания, потребностью в общении и признании. Использование игр на уроках требует от учителя соблюдения определённых условий: игры должны соответствовать теме занятия, возрасту и уровню подготовки учащихся; стоит применять разнообразные игры, чтобы сохранить интерес к работе со словами; правила должны быть понятными для всех участников; цели и задачи должны быть чётко определены до игры; игры должны быть ограничены по времени. Только при соблюдении этих требований возможно успешное применение игровых заданий в учебном процессе.

В практической части работы предложены разработанные нами лексические игры для использования на уроках английского языка. Все они могут быть адаптированы под любую тему и применены не только в 6 классе, но и на других уровнях образования и языковой подготовки.

Разработанные игры были апробированы на практике в 6«А» классе МАОУ «Средняя школа № 17», в работе представлена подробная ТКУ с применением игрового метода в комплексе с заданиями из УМК «Spotlight 6». Игровые упражнения применялись на различных этапах формирования и развития лексических навыков. Разница между результатами входного и итогового тестирования показала, что с применением игр на уроках английского языка повысилась успеваемость обучающихся, а анкетирование указывает на то, что мотивация подростков изучать английский язык выросла. Проведённая опытно-экспериментальная работа доказала, что использование игрового метода положительно влияет на формирование продуктивного лексического навыка обучающихся шестого класса.

Таким образом, лексические игры способствуют более успешному усвоению и закреплению лексических единиц в устной и письменной речи обучающихся. Исследование доказывает эффективность использования игрового метода при формировании продуктивного лексического навыка у учащихся основной школы на уроках английского языка. Результаты проведенного исследования могут использоваться учителями английского языка в основной школе в целях повышения качества обучения иноязычной лексике.

Перспективы дальнейшего исследования игрового метода могут быть связаны с разработкой и применением комплекса игровых упражнений, направленных на формирование других навыков коммуникативной компетенции.

### Список использованных источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. №287
2. ФРП - Федеральная Рабочая Программа основного общего образования. Иностранный (английский) язык. Москва, 2025. 263 с.
3. Авдулова Т.П. Психология подросткового возраста: учеб, пособие для студ. учреждений высш, образования / Т.П. Авдулова. 2-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2014. 240 с.
4. Азимов Э.Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). Москва: ИКАР, 2009. 448 с.
5. Арсарык А. А. Использование лексических игр на уроках иностранного языка // Вестник науки, 2023. №1 (58). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-leksicheskikh-igr-na-urokakh-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 18.04.2026).
6. Боева, О. М. Педагогический феномен интеллектуальной игры / О. М. Боева. Текст: непосредственный // Образование. Наука. Научные кадры, 2021. № 1. С. 141–147. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskim-fenomen-intellektualnom-igry> (дата обращения: 18.04.2026).
7. Бочарова Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения [Текст] / Л.П. Бочарова // ИЯШ, 2025. №12, с. 27.
8. Бычковская Е.В, Гончаренко А.Л. Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников / Иностранные языки в школе, 2008. №1. С. 51-53.
9. Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6 т. Т. 4. Детская психология. М.: Педагогика, 1984. 433 с.

10. Зимняя И.А. «Лингвopsихология речевой деятельности» / Рос. акад. образования, Моск. психол.-социал. ин-т. М., Воронеж: МПСИ, Изд-во НПО «МОДЭК», 2001. 428 с.
11. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов / И.А. Зимняя. Издание 2-е, дополненное, исправленное и переработанное. М.: Логос, 2000. 384 с.
12. Костенко А.Н. Использование лексических игр на уроках английского языка с целью расширения словарного запаса // Учительский журнал, 2025. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.teacherjournal.ru/categories/13/articles/10282> (дата обращения: 18.04.2026).
13. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Смысл; Издательский центр «Академия», 2004. 352 с.
14. Меликова П.Д. Методика применения лексических игр для развития лексических навыков в процессе изучения английского языка для средних классов // Журнал психолого-педагогических исследований. 2024. №1. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodika-primeneniya-leksicheskikh-igr-dlya-razvitiya-leksicheskikh-navykov-v-protssesse-izucheniya-angliyskogo-yazyka-dlya-srednih> (дата обращения: 18.04.202).
15. Миньяр-Белоручев Р.К. Как стать переводчиком? / Ответственный редактор М.Я. Блох. М.: «Готика», 1999. 176 с.
16. Миньяр-Белоручев Р.К. Методика обучения французскому языку: Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов. Москва: Просвещение, 1990. 224 с.
17. Палеева, А. С. Разновидность игровых методов в образовательной среде / А. С. Палеева. Текст: непосредственный // Молодой ученый, 2024. № 42 (541). С. 326-328. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/541/118385> (дата обращения: 17.04.2026).
18. Пассов Е.И., Кузнецова Е.С. Формирование лексических навыков: учебное пособие. Воронеж: НОУ «Интерлингва», 2002. 40 с.
19. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. Спб.: Союз, 1997. 256 с.

20. Прохорова Т. С. Особенности игровых методов обучения / Т. С. Прохорова, М. С. Шейхова, 2018. №. 6 (49). С. 974–977. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-igrovyh-metodov-obucheniya> (дата обращения: 16.04.2026).
21. Салистра И.Д. Очерки методов обучения иностранным языкам. Система упражнений и система занятий/ И.Д. Салистра. М.: 1966. 252 с.
22. Словари и энциклопедии на Академике. [Электронный ресурс]. URL: <https://dic.academic.ru/> (дата обращения: 15.04.2026).
23. Сотволдиев К.Х. Лексика, лексическая компетентность и лексические знания: обзор / К.Х. Сотволдиев. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2021. № 49 (391) [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/391/86357/> (дата обращения: 15.04.2026).
24. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1984. 112 с.
25. Толковый словарь русского языка онлайн. [Электронный ресурс]. URL: <https://sinonim.org/t> (дата обращения: 15.04.2026).
26. Холл Г.С. Подростковый возраст: Его психология и связь с физиологией, антропологией, социологией, сексом, преступностью, религией и образованием: в 2 т. / Г. С. Холл. Нью Йорк: D. Appleton and Company, 1904. 626 с.
27. Шатилов С.Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе. М.: Просвещение, 1986. 223 с.
28. Шибко Н.Л., Общие вопросы методики преподавания русского языка как иностранного [Текст]: учебное пособие для иностранных студентов филологических специальностей. / Н. Л. Шибко. СПб.: Златоуст, 2015. 336 с.
29. Щерба Л.В. Преподавание иностранных языков в средней школе. Общие вопросы методики М.: Высшая школа. 1974. 112 с.
30. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

- 31.Эльконин Д.Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д.Б. Эльконин; ред.-сост. Б.Д. Эльконин. 4-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2007. 384 с.
- 32.Hymes D. On Communicative Competence. In J.V. Pride and J. Holmes (eds.), Sociolinguistics. Harmondsworth: Penguin, 1972. p. 269 - 293



Do  
your  
homework



Make the  
decorations



Do the  
dusting



Make  
a phone call



Make a special  
dish



Do the  
washing-up



Do the  
gardening



Make  
a cake



Do the  
shopping



Make  
tea



....  
the decorations



....  
the dusting



....  
tea



....  
the gardening



....  
a cake



....  
the shopping



....  
a special dish



....  
the washing-up



....  
homework



....  
a phone call

### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes a phone call every day 📞  
Name: \_\_\_\_\_
2. does homework on weekends 📖  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes tea every morning ☕  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes tea in the evening ☕  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the gardening in summer 🌻  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes decorations for a birthday 🎂  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes a cake on holidays 🍰  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the dusting in the evening 🧹  
Name: \_\_\_\_\_
3. does the gardening with their family 🌻  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. does the washing up every day 🍽️  
Name: \_\_\_\_\_
2. makes a special dish for a birthday 🍰  
Name: \_\_\_\_\_
3. does homework after school 📖  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes decorations for New Year 🎆  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the shopping with their parents 🛒  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes a special dish on holidays 🍽️  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes a phone call to their best friend 📞  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the washing up after dinner 🧼  
Name: \_\_\_\_\_
3. does homework in the evening 📖  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes a cake with their family 🍰  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the shopping every day 🛒  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes tea in the morning ☕  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. does the shopping with their friends 🛒  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the gardening in spring 🌻  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes a cake for holidays 🍰  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes a cake for a birthday 🍰  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the shopping on weekends 🛒  
Name: \_\_\_\_\_
3. does the washing up every day 🍽️  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. makes a phone call to their grandparents 📞  
Name: \_\_\_\_\_
2. does the dusting on weekends 🧹  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes a special dish for their family 🍽️  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO

1. does the dusting once a week 🧹  
Name: \_\_\_\_\_
2. makes a phone call to their parents 📞  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes decorations for Easter 🐣  
Name: \_\_\_\_\_



### ASK AND FIND SOMEONE WHO









1. does the gardening with their grandparents 🌻  
Name: \_\_\_\_\_
2. makes a special dish with their family 🍽️  
Name: \_\_\_\_\_
3. makes decorations with friends 🎂  
Name: \_\_\_\_\_




<b>Eel</b>	<b>a long thin fish that looks like a snake</b>
<b>To mean</b>	<b>to have something as a meaning</b>
<b>To celebrate</b>	<b>to show that a day or an event is important by doing something special on it</b>
<b>Delicious</b>	<b>having a very pleasant taste or smell</b>
<b>Grape</b>	<b>a small green or purple fruit that grows in bunches on a climbing plant</b>
<b>Excited</b>	<b>feeling or showing happiness and enthusiasm</b>
<b>To blow a party horn</b>	<b>To blow air into a coiled paper or plastic noisemaker</b>
<b>To play the drums</b>	<b>To create rhythms and music on a special musical instrument</b>
<b>To make preparations</b>	<b>To do the things to get ready for a future event</b>

Приложение Д

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Eel		Celebrate	Play the drums	Excited			
	Delicious	Grapes		Blow a party horn			Make preparations

Exchange  
gifts



Play  
musical  
chairs




Watch  
a firework  
display

Watch  
parades



Eat  
traditional  
food

Offer  
flowers  
and sweets



Wear  
costumes



Make  
wreaths





### REPORTER 1

Describe what is happening at the festival

*Look at ...*

*I can see ...*

### REPORTER 2

Add more details about the festival atmosphere and about visitors' feelings

*There are a lot of ...*

*People/visitors/children are ...*

### INTERVIEWER 1

Ask more information about the festival: *People, activities, food, music*

*Are people ...?*

*Can you describe ...?*

### INTERVIEWER 2

Continue the interview and ask questions about the festival: *People, activities, food, music*

*What is happening ...?*

*What are people doing ...?*

Read your part of the story. Match the phrasal verbs with their meaning and complete the table. There are two extra meanings. Then work in groups and complete the missing information.

Meanings box

- to move place    to visit someone    to finish
- to become part of something    to wear costumes
- to get information about something

Phrasal verb	Meaning (English)	Translation
Dress up		
Run out		
Come over		
Join in		
Pop round		

## The Festival Mystery

### Part A

It was the day of the school festival. Everyone was excited to **dress up** in funny costumes. Some students dressed up as clowns. Others as superheroes.

Jack saw his friends and they told him to **come over** to their stand. They were playing musical chairs and having fun. Jack was a bit shy at first but then he decided to **join in**.



## The Festival Mystery

### Part B

Later, many children visited the stand and soon they **ran out** of prizes. The students didn't know what to do! They started to worry because the game couldn't continue without prizes.

Jack thought for a moment. Then he said, "Don't worry! I can **pop round** to the teacher's room and try to find more prizes there." *To be continued...*

*Work in groups and decide what happened next? Use 1-2 phrasal verbs and finish the festival mystery!*

- In the end...
- Then...
- Suddenly...



**CUSTOMER**

*Flowers:* 15 white roses  
*Date:* 8 March  
*For:* Ms Jane Oliver  
*Address:* 49 Oxford Street, London  
*Card:* yes  
*Price:* £45



**CUSTOMER**

*Flowers:* 51 white daises  
*Date:* 8 March  
*For:* Ms Lin Brooks  
*Address:* 92 Carnaby Street, London  
*Card:* no  
*Price:* £38



**CUSTOMER**

*Flowers:* 3 yellow sunflowers  
*Date:* 8 July  
*For:* Ms Wendy Taylor  
*Address:* 70 Baker Street, London  
*Card:* no  
*Price:* £8



**CUSTOMER**

*Flowers:* 5 pink tulips  
*Date:* 8 March  
*For:* Ms Laura Williams  
*Address:* 14 Oxford Street, London  
*Card:* no  
*Price:* £17



**CUSTOMER**

*Flowers:* 25 red roses  
*Date:* 14 February  
*For:* Ms Kate Miller  
*Address:* 67 Regent Street, London  
*Card:* yes  
*Price:* £65



**CUSTOMER**

*Flowers:* 11 blue carnations  
*Date:* 30 November  
*For:* Mrs Mary Hill  
*Address:* 7 Downing Street, London  
*Card:* yes  
*Price:* £10



## Shop assistant

C: Good morning. I'd like to send some flowers, please

SA: Of course. What do you have in mind?

C: \_\_\_\_\_

SA: When would you like us to send them?

C: \_\_\_\_\_

SA: Who are they for?

C: For \_\_\_\_\_ at \_\_\_\_\_

SA: Would you like to include a card?

C: Yes, please. I have it ready/No, thanks

SA: Right. That will be \_\_\_\_\_ including delivery.

C: Here you are. Thank you very much.

## festive time

Do the washing-up	Pray	Come over	Tulips
Mean	Offer flowers	Make a special dish	Carnations
Decorate the house	Roses	Do the gardening	Pop round
Celebrate	Watch the fireworks	Visit people	Dress up

## festive time

Excited	Do the gardening	Celebrate	Do the dusting
Exchange gifts	Offer flowers	Delicious	Make tea
Tulips	Make a phone call	Make the decorations	Watch parades
Do the washing-up	Run out	Join in	Eel

## festive time

Join in	Make the decorations	Do the washing-up	Grapes
Visit people	Roses	Do the dusting	Offer flowers
Pray	Sunflowers	Mean	Watch the fireworks
Make a special dish	Tulips	Make tea	Make a phone call

## festive time

Carnations	Run out	Do the gardening	Do the shopping
Do the dusting	Make a cake	Celebrate	Dress up
Make the decorations	Tulips	Sunflowers	Do the washing-up
Make a phone call	Decorate the house	Mean	Watch the fireworks

## festive time

Make a special dish	Do the dusting	Have a meal	Watch the fireworks
Come over	Watch parades	Offer flowers	Do the washing-up
Pray	Exchange gifts	Excited	Sunflowers
Make wreaths	Make tea	Eat traditional food	Decorate the house

## festive time

Visit people	Sunflowers	Exchange gifts	Eat traditional food
Make the decorations	Roses	Make wreaths	Decorate the house
Delicious	Watch the fireworks	Run out	Make a phone call
Do the gardening	Come over	Do the shopping	Do the homework

## festive time

Dress up	Watch parades	Sunflowers	Carnations
Decorate the house	Do the shopping	Eat traditional food	Excited
Grapes	Come over	Make the decorations	Do the homework
Make a cake	Celebrate	Mean	Make a special dish

## festive time

Make the decorations	Daisies	Excited	Make a phone call
Make wreaths	Pop round	Pray	Watch parades
Sunflowers	Do the gardening	Tulips	Make a cake
Grapes	Roses	Offer flowers	Watch the fireworks

## festive time

Join in	Make the decorations	Do the homework	Roses
Do the washing-up	Tulips	Carnations	Watch the fireworks
Daisies	Celebrate	Make tea	Offer sweets
Run out	Mean	Eat traditional food	Decorate the house

## festive time

Do the dusting	Pray	Make a phone call	Eel
Exchange gifts	Carnations	Grapes	Offer sweets
Do the gardening	Excited	Come over	Make wreaths
Eat traditional food	Tulips	Watch the fireworks	Offer flowers

## festive time

Watch the fireworks	Make tea	Sunflowers	Pop round
Eat traditional food	Make a phone call	Decorate the house	Offer sweets
Eel	Celebrate	Exchange gifts	Mean
Run out	Excited	Make the decorations	Tulips

## festive time

Watch the fireworks	Make tea	Sunflowers	Pop round
Eat traditional food	Make a phone call	Decorate the house	Offer sweets
Eel	Celebrate	Exchange gifts	Mean
Run out	Excited	Make the decorations	Tulips

**Мыть  
посуду**

**Наряжаться  
(фразовый  
глагол)**

**Молиться**

**Заканчиваться  
(фразовый  
глагол)**

**Смотреть  
парады**

**Делать  
венки**

**Угорь**

**Заходить в  
гости  
(фразовый  
глагол)**

**Обмениваться  
подарками**

**Заниматься  
садоводством**

**Вкусный**

**Тюльпаны**

## Технологическая карта урока

Учитель: Наймушина Таисия Сергеевна	Класс/группа: 6а
Тема: Feasts	Подтема: Ordering Flowers
Тип и вид: Комбинированный урок	
Дата: 15.12.2025	
Образовательные ресурсы: учебник Spotlight 6, презентация, аудиозапись, раздаточный материал.	
Цель: развитие навыков диалогической речи в коммуникативной ситуации заказа цветов на английском языке с помощью ролевой игры «Fix the order»	
Формы обучения: индивидуальная, фронтальная, парная	
Метод(ы) обучения: проблемный, коммуникативный, практико-ориентированный	
Основные термины и понятия: Carnations, Sunflowers, Tulips, Daisies, Roses, Shop assistant, customer, to order flowers	
<p>Планируемые образовательные результаты:</p> <p><i>Личностные:</i></p> <p>Формирование уважительного отношения к собеседнику; выработка ценностных отношений к результатам своего труда; формирование положительной мотивации к изучению иностранного языка; формирование навыка рефлексии.</p> <p><i>Метапредметные:</i></p> <p>Умение работать в сотрудничестве; умение планировать свою деятельность в соответствии с поставленной задачей; умение извлекать необходимую информацию; умение продуктивно решать речемыслительные задачи.</p> <p><i>Предметные:</i></p> <p>Актуализация и расширение лексического запаса по теме «Цветы»; умение использовать речевые клише по изучаемой теме; умение оформлять заказ цветов на английском языке; понимание коммуникативной ситуации заказа цветов.</p>	
Организационная структура: Мотивационно-побудительный этап, основной этап, рефлексия учебной деятельности на уроке	

<i>Этап занятия, его цель, время</i>	<i>Деятельность учителя</i>	<i>Деятельность обучающихся</i>	<i>УУД</i>
<p>Мотивационно-побудительный этап (<b>5 мин</b>)</p> <p>Цель: создать располагающую атмосферу, мотивировать учащихся к изучению темы</p>	<p>Здоровается с учащимися.</p> <p>- Good afternoon, children! Sit down, please. How are you today? What is the date today?</p> <p>Проверка д/з</p> <p>Подводит к теме урока с помощью вопросов</p> <p>- We're studying the topic «Holidays». What kind of presents do we usually give?</p> <p>Объявляет тему и вместе с учениками определяют цели урока.</p> <p>- Today we're going to talk about flowers. What do you expect to learn today?</p> <p>- Good! We're going to learn flower types. Do you know how to order flowers in English? Do you want to know how to do it?</p>	<p>Приветствуют учителя.</p> <p>Отвечают на вопросы учителя.</p> <p>Проверяют д/з</p> <p>Называют подарки, которые они знают</p> <p>- Toys, sweets, books, flowers</p> <p>Формулируют цели урока вместе с учителем</p> <p>- Names of flowers</p> <p>Отвечают на вопросы</p>	<p><i>Регулятивные:</i> целеполагание</p> <p><i>Коммуникативные:</i> умение слушать и поддерживать диалог</p> <p><i>Личностные:</i> проявление ценностного отношения к учебной ситуации</p>
<p>Основной этап (<b>30 мин</b>)</p> <p>- повторение ранее пройденного материала;</p> <p>- введение и тренировка нового языкового материала;</p> <p>- развитие умений различных</p>	<p><i>Этап актуализации знаний и первичного введения лексики (7 мин)</i></p> <p>Цель: активизировать лексический запас по теме.</p> <p>1) - When do people offer flowers in your country?</p>	<p>- People give flowers on special occasions like birthdays, anniversaries, on Valentine's Day, Mother's Day, etc.</p>	<p><i>Познавательные:</i> Структурирование знаний</p> <p><i>Коммуникативные:</i> инициативное сотрудничество в поиске сбора информации</p>

видов речевой деятельности;

- обобщение полученных знаний и др.

2) - Look at the flowers in the pictures on the slides. What are their names in your language? Write down the words with the translation.



Произносит слова на английском, ученики повторяют хором. Учитель контролирует, чтобы дети записывали слова.

*Этап первичного восприятия и осмысления материала (8 мин)*

Цель: развитие навыков аудирования, знакомство с клише для предстоящего диалога.

1) - Read the sentences. These sentences are from the following dialogue between a shop assistant and a customer. Who says what? Listen and check (ex 2, p 52)

Read the sentences. These sentences are from the dialogue between a shop assistant and a customer. Who says what?

- I'd like to send some flowers, please. C
- A dozen red roses. C
- When would you like us to send them? SA
- Would you like to include a card? SA
- That will be £40 including delivery. SA



Включает аудиозапись для проверки

2) - Listen and fill in the order form. Read the dialogue and check (ex 3, p 52)

Называют цветы из презентации на русском. Повторяют произношение слов все вместе, записывают в тетрадь с переводом.

Читают реплики и определяют, кому они принадлежат. Слушают запись, проверяют ответы

Слушают диалог еще раз и заполняют бланк в

*Регулятивные:*  
контроль и коррекция своей деятельности

*Познавательные:*  
понимание основной и конкретной информации из прослушанного



После прослушивания организует совместную проверку.

*Этап применения знаний и умений в новой ситуации (15 мин)*

Цель: развитие диалогической речи в ситуации оформления заказа цветов на английском языке.

1) Учитель вводит класс в сюжет игры, объясняя, что во время заказа цветов часть информации была утеряна, и теперь им нужно её восстановить. Делит класс на пары, раздает карточки с ролями (Customer, Shop assistant).

- Now you need to make the dialogues. You will receive the cards with roles. The customer has all information that was lost and the shop assistant has a dialogue with gaps. You need to talk and find out all missing information.

Во время выполнения задания слушает учащихся и следит, чтобы учащиеся не переходили на русский язык.

После того, как пары сделали один диалог, учитель раздает новые карточки.

Выбирает 1-2 пары, которые разыграют диалог перед классом. Собирает бланки с пропусками, чтобы проверить правильность заполнения.

Оценка диалога осуществляется по следующим критериям: умение задавать вопросы и отвечать на них; использование изученной лексики, правильность заполнения бланков.

учебнике.  
Проверяют заполненный бланк, читая диалог в учебнике.

Делятся на пары, получают роли и диалоги для заполнения.

Готовят диалог по своим ролям. Продавец задаёт вопросы, чтобы восстановить заказ, а покупатель отвечает ему согласно карточке.

После выполнения меняются ролями (получают новые карточки) и заполняют новые бланки.


Разыгрывают

*Регулятивные:*  
планирование действий для решения задачи, контроль и коррекция своей деятельности

*Коммуникативные:*  
умение работать в сотрудничестве, умение задавать вопросы и отвечать на них

*Познавательные:*  
применение изученной лексики в речевой ситуации, умение извлекать и обрабатывать информацию

*Личностные:*  
формирование ответственности за результат работы

	<p style="text-align: center;"><b>CUSTOMER</b></p> <p><i>Flowers: 15 white roses</i>  <i>Date: 8 March</i>  <i>For: Ms Jane Oliver</i>  <i>Address: 49 Oxford Street, London</i>  <i>Card: yes</i>  <i>Price: £45</i></p>  <p style="text-align: center;"><b>Shop assistant</b></p> <p>C: Good morning. I'd like to send some flowers, please  SA: Of course. What do you have in mind?  C: _____  SA: When would you like us to send them?  C: _____  SA: Who are they for?  C: For _____ at _____  SA: Would you like to include a card?  C: Yes, please. I have it ready/No, thanks  SA: Right. That will be _____ including delivery.  C: Here you are. Thank you very much.</p>	<p>диалог перед классом (1-2 пары). Сдают карточки с заполненным диалогом.</p>	
<p>Рефлексия учебной деятельности на уроке (<b>5 мин</b>)</p> <p>Цель: подвести итоги урока, дать инструктаж по д/з</p>	<p>1) Подводит итог урока вопросами:  - What was our goal today? Can you name the flowers in English? What phrases do you need to order flowers?</p> <p>2) Проводит рефлексию с помощью индивидуальных карточек.</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 20px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Name: _____</p> <p style="text-align: center;"><b>Reflection card</b></p> <p>1. Today I learnt how to ...</p> <p>1) _____</p> <p>2) _____</p> <p>3) _____</p> <p><i>Helpful phrases:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• name flowers in English;</li> <li>• complete a flower order;</li> <li>• order flowers;</li> <li>• understand a customer and a shop assistant;</li> <li>• ask and answer questions;</li> </ul> <p>2. My work today: ☆☆☆☆☆  Colour the stars.</p> <p>3. How do you feel after the lesson?</p> <p>☺ happy / confident</p> <p>😊 okay / a little tired</p> <p>☹ confused / need more practice</p> </div> <p>3) Объясняет домашнее задание  - At home you need to learn new words and write your own dialogue.</p> <p>4) Благодарит учащихся за работу на уроке.</p>	<p>Отвечают на вопросы, подводя итоги урока.</p> <p>Отвечают на вопросы в карточке.</p> <p>Записывают домашнее задание.</p> <p>Прощаются с</p>	<p><i>Познавательные:</i>  умение структурировать знания, оценка процесса и результата деятельности</p> <p><i>Регулятивные:</i>  проведение самоконтроля, оценивание своей деятельности</p> <p><i>Коммуникативные:</i>  умение выражать свои мысли</p>

	Прощается - Thank you for your work! Goodbye!	учителем - Goodbye!	
--	--	------------------------	--



- a) join                      b) count                      c) meet                      d) find

9. When on the street, \_\_\_\_\_ both ways before crossing.

- a) look                      b) wave                      c) see                      d) push

10. Use the \_\_\_\_\_ when there are no free seats on bus.

- a) plane                      b) watch                      c) handgrip                      d) bike

11. \_\_\_\_\_ That tastes horrible!

- a) Yuck!                      b) Wow!

12. Match the words with their translation

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 1) wonderful | a) скучный    |
| 2) sometimes | b) прекрасный |
| 3) delicious | c) иногда     |
| 4) dull      | d) вкусный    |

13. Match the phrasal verbs

- |          |          |
|----------|----------|
| 1) find  | a) up    |
| 2) put   | b) off   |
| 3) worry | c) out   |
| 4) set   | d) on    |
| 5) meet  | e) about |

14. Match the words to form collocations

- |          |              |
|----------|--------------|
| 1) brush | a) sports    |
| 2) have  | b) teeth     |
| 3) go to | c) lessons   |
| 4) play  | d) bed       |
| 5) have  | e) breakfast |



9. \_\_\_\_\_ a special dish

a) to make

b) to do

10. \_\_\_\_\_ a party horn

a) scream

b) speak

c) cry

d) blow

11. Translate the word “delicious”

a) вкусный

b) ужасный

c) скучный

d) интересный

12. Match the words to form collocations

1) exchange

2) watch

3) make

4) wear

5) decorate

a) the house

b) a costume

c) the fireworks

d) gifts

e) preparations

13. Match the words with their translation

1) grapes

2) eel

3) mean

4) celebrate

a) праздновать

b) виноград

c) угорь

d) значить

14. Match the phrasal verbs to their meanings

1) dress up

2) run out

3) come over

4) join in

5) pop round

a) move place

b) visit

c) finish

d) become part of sth

e) wear costumes

## ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу обучающегося по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык) ФИЯ КГПУ им. В.П. Астафьева

**Наймушиной Тании Сергеевны**

на тему: «Использование игрового метода для формирования продуктивного лексического навыка у обучающихся основной школы на уроке английского языка»

Выпускная квалификационная работа Т.С. Наймушиной посвящена вопросу формирования продуктивного лексического навыка у обучающихся основной школы на уроках английского языка посредством использования игрового метода. Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучить высокий потенциал игрового метода, поскольку учебная игра и игровые упражнения позволяют школьникам освоить сложный лексический материал в условиях реальных речевых ситуаций; кроме того, обучение подростков в процессе общения друг с другом и с педагогом способствует формированию как коммуникативных умений, так и навыков социального взаимодействия.

В представленном исследовании Т.С. Наймушина теоретически обосновала специфику игровых технологий и необходимость их внедрения в процесс обучения школьников английскому языку, а затем самостоятельно разработала ряд заданий с использованием игрового метода, принимая во внимание возрастные особенности обучающихся основной школы. В этом заключается новизна работы Т.С. Наймушиной. Игровые задания прошли апробацию с обучающимися 6 «А» класса МАОУ «Средняя школа № 17» г. Красноярск. Проведенная автором экспериментальная работа доказывает целесообразность использования игрового метода для формирования лексических навыков устного и письменного общения у учащихся основной школы на уроках английского языка. Т.С. Наймушина последовательно подтверждает, что игровые технологии могут применяться на всех этапах развития продуктивного лексического навыка и эффективно дополнять базовый учебно-методический комплекс «Spotlight 6».

В первой главе ВКР изучены теоретические основы использования игрового метода в целях формирования лексических навыков у обучающихся основной школы.

Во второй главе Т.С. Наймушина всесторонне анализирует УМК «Spotlight 6», разрабатывает комплекс из 15 заданий для этапов семантизации, автоматизации, включения лексического материала в речевую деятельность и его контроля, описывает свой эксперимент с обучающимися 6 класса, а затем выполняет сравнительно-сопоставительный анализ продуктивных лексических навыков до и после экспериментальной работы.

Следует отметить тщательную продуманность каждого игрового задания: автор детально прописывает цель игры, ход игры, предполагаемое

время на ее проведение, а также планируемый результат, что говорит о знании Т.С. Наймушиной возрастной и мотивационной психологии, свидетельствует о её методической грамотности и педагогической компетентности. При разработке игровых заданий автор проявил системное мышление и высокие аналитические способности. Хочется отметить и творческий подход автора к созданию раздаточного игрового материала: он яркий, современный, с ним легко и увлекательно работать.

Особый интерес представляют Приложения с примерами разработанных и апробированных игровых заданий, входным и итоговым тестированием учащихся 6 «А» класса, и ТКУ с описанием игровых технологий для формирования продуктивного лексического навыка у шестиклассников.

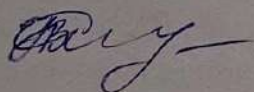
Т.С. Наймушина в ходе работы проявила себя как исследователь с высоким уровнем ответственности, глубокой аналитической мыслью и творческим подходом: она умеет эффективно выстраивать исследовательский процесс, точно формулировать цели и задачи, анализировать полученные результаты, а при появлении сложностей – предлагать оригинальные и самостоятельные решения.

Цель исследования достигнута в полном объёме. Решив все поставленные задачи, – в том числе, изучив теоретические основы и проведя аналитическую оценку, – автор смог выработать целостный подход к решению рассматриваемой проблемы, а также наметить перспективы дальнейшего исследования игрового метода для формирования иных навыков коммуникативной компетенции.

Выпускная квалификационная работа Т.С. Наймушиной полностью соответствует требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам ФГБОУ КГПУ им. В.П. Астафьева.

Работа может быть представлена к защите и заслуживает высокой оценки.

Руководитель:  
кандидат культурологии,  
доцент кафедры  
английского языка



Н.В. Худoley

## СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа  
на наличие заимствований

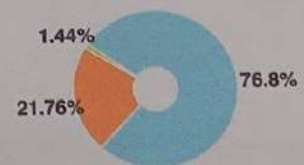
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.  
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

**Автор работы:** Наймушина Таисия Сергеевна  
**Самоцитирование**  
**рассчитано для:** Наймушина Таисия Сергеевна  
**Название работы:** НОВЫЙ\_Наймушина\_ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ  
ПРОДУКТИВНОГО ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА У ОБУЧАЮЩИХСЯ ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ НА УРОКЕ  
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА (2)  
**Тип работы:** Выпускная квалификационная работа  
**Подразделение:** Кафедра английского языка

### РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	21.76%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	76.8%
ЦИТИРОВАНИЯ	1.44%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%

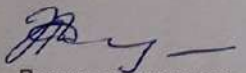


ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 13.06.2026

**Структура документа:** Проверенные разделы: основная часть с.10-22, 25-30, 33-36, 40-50, содержание с.2, введение с.3-9, 30-32, 36-37, выводы с.23-25, 32-33, 37-39  
**Модули поиска:** СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Профессиональная лексика. Медицина; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Перефразирования по коллекции IEEE; Профессиональная лексика. Юриспруденция; Кольцо вузов (переводы и перефразирования); Перефразирования по СПС ГАРАНТ: аналитика; Переводные заимствования; Шаблонные фразы; Публикации eLIBRARY; Профессиональная лексика. APK и биотех; Цитирование; IEEE; PubMed; Медицина; Публикации РГБ; СПС ГАРАНТ: аналитика; Патенты СССР, РФ, СНГ; СМИ России и СНГ; Кольцо вузов; Коллекция НБУ; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналити...

**Работу проверил:** Худoley Наталья Викторовна  
ФИО проверяющего

**Дата подписи:** 13.06.2026

  
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, Наймушкина Галина Сергеевна  
(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 игрового метода для формирования  
продуктивного лексического навыка у обучающихся  
основной школы на уроке английской языка

(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elibr.kspu.ru](http://elibr.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.

« 11 » мая 2026 г.  
(дата)

Наму

(подпись)