

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

Факультет иностранных языков  
Кафедра английской филологии

Петрова Юлия Дмитриевна  
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Использование настольных игр при работе над продуктивным лексическим навыком на уроке английского языка в 4 классе**

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  
Битнер И.А.


« 11 » мая 2026 г.   
(подпись)

Руководитель: Битнер И. А.

канд. филол. наук, доцент  
« 11 » мая 2026 г.   
(подпись)

Дата защиты « 19 » июня 2026 г.

Обучающийся: Петрова Ю. Д.

« 11 » мая 2026 г.   
(подпись)

Оценка отлично

Красноярск – 2026

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава 1: Теоретические основания исследования игры как метода обучения иностранному языку в процессе формирования иноязычных навыков в 4 классе начальной школы</b> .....	6
1.1 Учет психолого-педагогических, индивидуальных и возрастных особенностей младших школьников при обучении иностранным языкам.....	6
1.2 Игра как дидактический метод при обучения иностранному языку и особенности ее применения.....	8
1.3 Понятие навыка в методике обучения иностранным языкам .....	15
1.3.1 Классификация иноязычных навыков.....	16
1.3.2 Продуктивный лексический навык: сущность, структура, этапы формирования.....	18
<b>Глава 2: Методический аспект использования игр, направленных на формирование лексических навыков у младших школьников</b> .....	22
2.1 Анализ учебно-методического комплекта «Spotlight – 4» в контексте использования игровых методик при формировании лексического навыка в 4 классе.....	22
2.2 Методический набор игровых упражнений, ориентированный на применение при формировании лексического навыка в 4 классе.....	24
2.3 Экспериментально-опытная проверка результативности использования разработанных учебно-методических материалов в формировании продуктивного лексического навыка у младших школьников.....	39
<b>Заключение</b> .....	42
<b>Список использованных источников</b> .....	45
<b>Приложения</b> .....	49

## Введение

В современном обществе, в условиях постоянного изменения общественных отношений, сфера коммуникации является очень значимой. В международном обществе английский язык в свою очередь выступает в роли главного инструмента для общения. Он становится языком, который объединяет людей разных культур и национальностей, позволяя им легко общаться в различных сферах жизни.

Необходимо активно адаптироваться к постоянно меняющимся условиям, чтобы успешно справляться с вызовами современного общества. Для этого, в частности, требуется углубленно изучать английский язык, прибегая к разнообразным методам и приемам обучения. Важные требования к освоению образовательной программы описаны в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО). В этом стандарте подчеркивается, что результаты изучения иностранного языка включают в себя не только углубление знаний о языке, но и расширение лингвистического кругозора и лексического запаса. А также, изучение иностранного языка в школах развивает множество навыков, умений и формирует компетенции [Приказ Минобрнауки России, 2010].

Однако, в наши дни процесс изучения английского языка для многих не является приоритетным во время обучения в школе. Это может быть связано с отсутствием заинтересованности учащихся в освоении материала, а именно лексики, посредством одних лишь упражнений из учебника. Это свидетельствует о том, что уже на начальных этапах работы со словами детям необходимо преподносить материал для работы так, чтобы отложить в памяти учащихся те лексические единицы, которые они с лёгкостью смогут применить при коммуникации на иностранном языке. Этому результату можно достичь, используя на уроках игровые методы, которые повысят эффективность обучения лексике на уроках английского языка.

Все изложенное выше служит основанием для того, что в процессе работы с младшим школьным возрастом, внедрение игровых методов обуче-

ния, обеспечивающих формирование лексического навыка в сочетании с развитием умений устной речи, является весьма **актуальным** в настоящее время.

**Объектом** данного исследования является процесс формирования продуктивного лексического навыка в рамках урока английского языка.

**Предмет** исследования – применение игровых методов в работе над формированием продуктивного лексического навыка у обучающихся 4 класса начальной школы.

**Цель** исследования – теоретически обосновать и практически доказать значимость и эффективность применения метода игры в процессе работы над лексическим навыком у обучающихся 4 класса.

Согласно поставленной цели были определены следующие **задачи**:

1. изучить психолого-педагогические, индивидуальные и возрастные особенности младших школьников при обучении иностранным языкам;
2. рассмотреть понятие игры и описать особенности применения игр при работе над лексической стороной речи;
3. раскрыть понятие и характеристики лексического навыка в иноязычной речи;
4. проанализировать УМК по английскому языку для 4 класса на наличие заданий с использованием игровых приемов при работе над лексическим навыком;
5. разработать блок лексических игр, ориентированные на использование лексических единиц для формирования продуктивного лексического навыка на базе проанализированного УМК.

Для реализации поставленных задач в ходе исследования были задействованы следующие **методы исследования**: теоретический анализ литературы по теме исследования, метод сравнительного, сопоставительного анализа, метод обобщения, элементы опытно-экспериментальной работы.

**Практическая значимость** работы заключается в возможности использовать разработанные задания и упражнения, ориентированные на упо-

требление лексических единиц при работе над продуктивным лексическим навыком в 4 классе. Материалы могут быть использованы студентами и педагогами при составлении планов уроков. Базой опытно экспериментальной работы стала МАОУ СШ №157 в г. Красноярске, в которой были определены текущие результаты исследования.

Кроме того, некоторые аспекты исследования прошли апробацию в рамках студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы лингвистики и в лингводидактики» в 2024 году. Презентация была представлена в форме доклада на тему «Дидактический потенциал игры как метода обучения лексической стороне речи на уроке иностранного языка в 4 классе».

**Объем и структура исследования:** работа состоит из введения, двух разделов, заключения, списка использованных источников и приложения. Во Введении обосновывается актуальность выбранной темы исследования, формулируются цель и задачи, объект и предмет исследования. В Главе 1 раскрываются теоретические основы использования игр на уроках иностранного языка в начальной школе, особенности игровых методов. Формирование продуктивного лексического навыка. В Главе 2 рассматривается практическое использование лексических игр при формировании навыка в 4 классе. В заключении осуществляется анализ проделанной работы, приводятся полученные выводы и обобщения. В Приложении содержатся методические разработки опытно-экспериментальной работы.

# **Глава 1. Теоретические основания исследования игры как метода обучения иностранному языку в процессе формирования иноязычных навыков в 4 классе начальной школы**

## **1.1 Учет психолого-педагогических, индивидуальных и возрастных особенностей младших школьников при обучении иностранным языкам**

Знание психологических особенностей каждого ребёнка и всей группы в целом является важным элементом в достижении образовательных целей в начальной школе. При планировании занятий необходимо учитывать индивидуальные особенности детей, беря во внимание их психологическое состояние и следовать правилам ведения уроков.

Многие педагоги, психологи и методисты считают, что младший школьный возраст является более успешным для изучения иностранных языков, чем остальные возрасты. В этом возрастном периоде дети изучают иностранный язык, как губка, т.е. они осваивают новый материал опосредованно и подсознательно [Рогова, 1998, с.193]. Из этого следует, что у младших школьников есть большой потенциал к запоминанию, а соответственно, огромные возможности в изучении иностранного языка. Рассмотрим некоторые из них: необходимость в постижении нового, естественная любознательность, имитационные способности, хорошо развитая долговременная и наглядно-образная память; большая активность, что в итоге влечёт к практической деятельности; впечатлительность и эмоциональность [Бим, 2013]. Также огромную роль играет отсутствие языкового барьера, что содействует плодотворному овладению учебным предметом «иностранному языку». Разумеется, учитель должен принимать это во внимание, осуществляя образовательный процесс.

Каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности, подготавливающей переход ребёнка к новой, высшей ступени его развития. Учебная деятельность в этом возрасте становится ведущей, однако

и в младшем школьном возрасте ребенок не теряет интерес к игровым видам деятельности и, играя, решает стоящую перед ним задачу развития, свойственную уже данному возрасту. Игра имеет огромное значение для развития таких психических функций обучающихся, как внимание, память, логика, образное мышление и творческое воображение младшего школьника, а также она вырабатывает различные аспекты познавательной активности, социальные способности, произвольность деятельности. Использование игр также способствует формированию личности ребенка, раскрывает и обогащает ее внутреннее составляющее [Терехова, 2016].

Также, наблюдения показывают, что учащиеся младших классов понимают ситуацию быстрее, чем высказывание на иностранном языке по данной теме. Объем внимания и время сосредоточенности очень коротко, но с возрастом они увеличиваются. Однако, первоначально детям очень сложно подчинять себя новым правилам, так как резкий отказ от игры и переход исключительно к учебной деятельности от дошкольного к школьному возрасту вреден. Такой резкий контраст между свободной моделью поведения и четко регламентированным занятиями затрудняет адаптацию ребенка к школе [Психология детей..., 2014].

Помимо процесса адаптации, одним из самых трудных для детей является вопрос в дисциплине. Ученикам нелегко сидеть тихо на протяжении длительного времени, так как механизм произвольности формируется постепенно. Поэтому в сценарии уроков нужно включать физкультминутки, музыкальные паузы, игры. Двигательная активность помогает раскрепостить ребёнка, снять его зажатость и утомление, а затем снова сосредоточиться на занятии. Кроме того, повышается заинтересованность ученика непосредственно в процессе обучения, а как следствие – работоспособность, уровень познавательной деятельности, психической активности.

Особое внимание на уроках иностранного языка нужно уделять наглядности. Так как мышление у детей конкретное, наглядно-действенное, и поэтому нужно подбирать яркие, выразительные, красочные, разнообразные

рисунки. Дети лучше воспринимают и усваивают материал, если он как-то обыгрывается, инсценируется [Деркач, 1991].

Как справедливо отмечают Т.Д. Нестерова и Т.М. Пчелина, «задача учителя современной школы – сделать обучение доступным, интересным и увлекательным для школьника. В связи с этим следует все знания применять разнообразнее: применять игры на всех этапах обучения, так как они позволяют решать задачи возрастного развития учащихся. Посредством игры учитель обучает, развивает, корректирует и воспитывает личность школьника» [Нестерова, Пчелина, 2023, с. 9].

Для этого лучше всего использовать различные игровые карточки, плакаты, игровые поля и т.п.

Таким образом, игровые формы работы должны соответствовать возрасту, уровню подготовки учеников и быть необходимыми не только для прохождения определённого грамматического или лексического материала, но и для повышения мотивации учеников к изучению языка, для активизации его мыслительной деятельности и развития ценных умений и навыков.

## **1.2 Игра как дидактический метод при обучения иностранному языку и особенности ее применения**

Исходя из целей обучения, учитель вынужден находится в поиске актуальных средств и методов обучения, а также, ему необходимо учитывать потребности детей и стараться сделать урок интереснее. Таким запросам уже на протяжении не одного столетия отвечает принцип внедрения игровых технологий в процесс обучения школьников. Многие ученые, включая известных педагогов-дидактов, таких как А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, Е.И. Пассов, И.Н. Верещагин, Д.Б. Эльконин и другие, которые изучали методику преподавания иностранных языков, отмечали, что использование игр на уроке помогает не только поощрять общение на иностранном языке, но и делает

его более приближенным к естественной коммуникации. Д. Б. Эльконин утверждает, что игра по своей сути является не только средством развития мотивационно-потребностной сферы учеников, но и инструментом познания, развития умственных действий и произвольного поведения [Эльконин, 1978].

По сей день, педагоги используют современные методы обучения, в том числе игровые, для того чтобы повысить мотивацию ученика и эффективность работы.

Ведь используя только традиционные методы обучения, невозможно выполнить все современные нарастающие требования, например, такие как повышение эффективности учебного труда во время урока, усиление мотивации обучения, информационной емкости содержания образования, развитие рефлексивных навыков труда и другие [Коньшева, 2008].

Вдобавок ко всему вышеперечисленному хотелось бы, также отметить отягощающий фактор, препятствующий реализации этих образовательных компонентов. Современное поколение все реже относится к изучению английского языка с полной ответственностью, т. к. данный предмет в школе отличается сразу сложным принципом изучения, куда входят различные грамматические правила, новые слова, и ребенку просто не удается адаптироваться под новое восприятие, иноязычное восприятие этого мира. Как пишет интернет-издание об образовании и воспитании детей «Мел», где в одном из блогов была опубликована мысль о том, что «у него (имеется ввиду ученик) просто еще не сформированы понятия «свой язык», «чужой язык»» [«Мел», 2017].

Такая позиция на наш взгляд достаточно актуальна. Обратимся к определению, данному Е.И. Пассовым, где игра представляет комплексное явление - она включает мотивированность, отсутствие принуждения, индивидуализированную деятельность, обучение и воспитание в коллективе и через коллектив, развитие психических функций и способностей, «учение с увлечением» [15, с. 37].

Соответственно, в таком случае необходимо акцентировать больше внимания на процесс вовлечения игровых методов в учебный процесс уже начиная с малого возраста. Так, подобного рода упражнения смогут привлечь даже самых неактивных и слабых учеников, что положительно скажется на их успеваемости. Атмосфера увлеченности и азарта помогает ученикам преодолеть стресс. Это также поможет им в выражении и совершенствовании личностных потребностей. Так, еще по одному определению по М.Ф. Стронину, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [Стронин, 2001].

М.Ф. Стронин также отмечает, что игры помогают решать различные **методические задачи**, такие как:

- формирование готовности учащегося к общению на иностранном языке;
- обеспечение естественных условий для многократного воспроизведения языкового и речевого материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи [Стронин, 2001, с.5].

В деятельности человека игра выполняет разнообразные задачи и функции, которые влияют на его умственные способности, его произвольное поведение, и на развитие «мотивационно-потребностной сферы» и сферы познания [Эльконин, 1999, с.78–93].

Изучая проблемы игровой деятельности Д.Б. Эльконин также наделяет игру четырьмя важными для человека **функциями**:

- средство развития мотивационной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения.

В контексте современного понимания игры, она выполняет следующие основные функции в соответствии с рисунком 1:

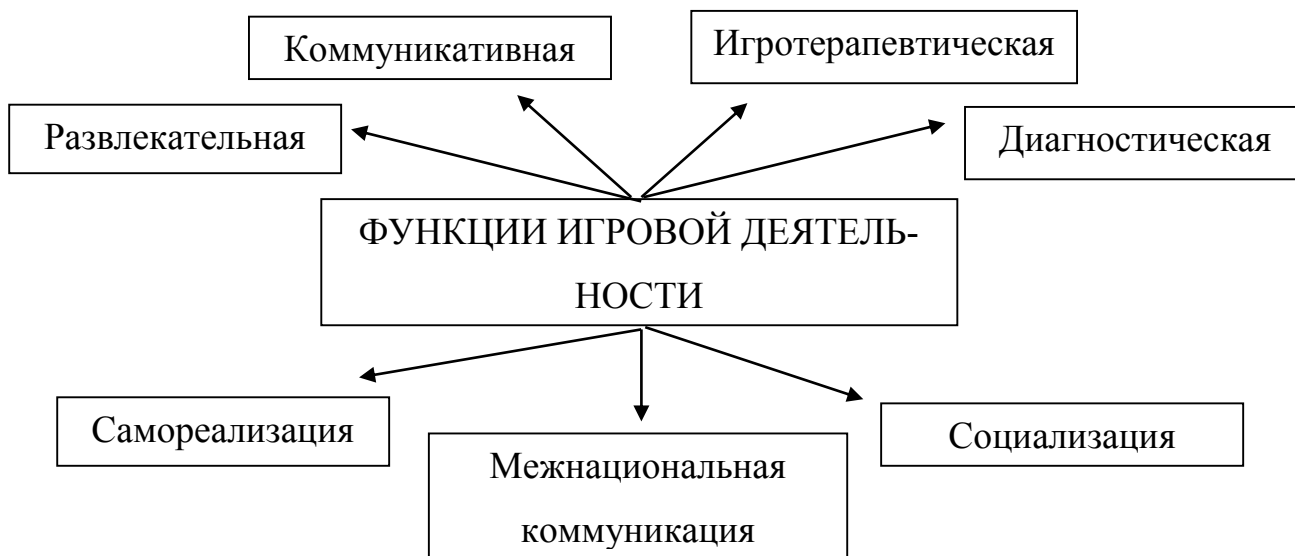


Рисунок 1 – Функции игровой деятельности

Рассмотрим подробнее особенности данных функций:

- развлекательная является основной функцией игры. Ее задача заключается в том, чтобы ученик находился в приятной атмосфере, проявлял интерес, получал удовольствие, наслаждался процессом и получал вдохновение;
- коммуникативная функция заключается в освоении навыков эффективного общения на иностранном языке путем создания атмосферы взаимопонимания, объединения учащихся в коллектив и установления новых эмоциональных связей через коммуникацию;
- диагностическая функция подразумевает выявление отклонений от норматипичного поведения, а также осуществление самопознания в процессе игры;
- игротерапевтическая функция помогает преодолевать различных трудностей, возникающих в других сферах жизнедеятельности. Они помогают справиться с собственным поведением, когда человек оказывается в той или иной ситуации;
- функция самореализации заключается в проявлении не только имеющихся способностей, но и скрытых возможностей. Для любого участника игры важен сам процесс, т.е. как ребенок проявляет себя непо-

средственно в моменте игры, а не сам результат на выходе. Именно этот «процесс» и будет процессом самореализации;

- функция межнациональной коммуникации заключается в понимании общих социокультурных ценностей, которые присущи всем людям, а в случае возникновения конфликта, находить взаимопонимание;
- функция социализации представляет собой выполнение различных социальных ролей, а также процесс вхождения в устоявшуюся систему общественных взаимосвязей [Коньшева, 2008, с. 26].

Такой широкий спектр выполняемых задач и функций обусловлен количеством вариативных видов игровой деятельности в наше время. Существует несколько **классификаций игр**, но все они условны. Так профессор Г.К. Селевко предлагает классифицировать игру как обще дидактическую категорию по следующим параметрам:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;
- по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и т.д.;
- по характеру педагогического общения: обучающие, тренинговые, контролирующие, развивающие, профориентационные, репродуктивные, диагностические, творческие, коммуникативные и т.д. [Андриенко, 2019].

Таким образом, в зависимости от выбранного параметра, игра будет подразумевать определенный набор целей, задач, действий и правил, прису-

щий конкретному уроку и выступать ценным средством обучения. Здесь важно понимание учителя о месте, роли и вида игрового метода в учебном процессе.

Существует ряд иных **особенностей**, которые необходимо учитывать при использовании игрового метода на уроке английского языка.

Если один из этапов урока построен в игровом формате, то учителю следует учитывать выбор материала, предлагаемого учащимся. Он должен соответствовать теме урока, интересам учащихся, а также их уровню подготовки. Далее, из этого пункта вытекает общий учет группы, которая будет работать – ее численность, возраст и т.д., и как поиск времени в учебном процессе тоже выступает непростой задачей.

Важен также учёт рисков, т.к. нельзя забывать, что игра – это хорошая «разрядка», но есть моменты утомляемости, в таком случае нужно контролировать ситуацию, чтобы игра не переходила в затяжную трудоемкую деятельность. Присутствуют также часто непонимание правил игры, неумение проанализировать результаты и неумение решать сложную конфликтную ситуацию в игре. Тогда, приходится менять стратегии игры по ходу действия. В целом, для учителя стоит ряд умений, таких как организовать, научить работать в группе и суметь вовлечь детей в игру.

Из этого следует, что игровые технологии необходимо применять аккуратно и понимать, справится ли класс с этим, а не просто использовать игры чтобы занять время обучающихся на уроке: «Важно осознавать, решению каких дидактических задач должна способствовать данная игра, на развитие каких психических процессов она рассчитана» [Скаткин, 1980].

Любая **технология проведения игры** применяется по классическому алгоритму:

1. Подготовка игры:

- тема;
- учебные цели;
- предложение основы для составления модели;

- определение состава и ролей (главный/помощник и т.д.);
- проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участков в аудитории, определение временных границ проведения игры.

## 2. Проведение игры:

- разыгрывание учебной ситуации.

## 3. Подведение итогов игры:

- время;
- общая оценка учителем работы учащихся в целом и в отдельности;
- рефлексия.

Что касается непосредственно **проведения игры**, существует несколько общих правил, которых должен придерживаться учитель. Акцентируем наше внимание на следующих пунктах и раскроем их подробнее:

- соблюдение правил. Именно учителю важно следить, как соблюдаются правила игры и не позволять допускать нарушения;
- добровольность. Учитель не в праве заставить ребенка делать то, что хочет только преподаватель. В таком случае, учителю необходимо предусмотреть подобную ситуацию, и иметь в запасе «дополнительные» роли или задания для ученика. Это может быть наблюдатель, член жюри или же болельщик. Самое главное – это не позволить такому ученику сидеть без внимания и активности, в то время как весь остальной класс задействован в игре;
- важно соблюдать темп и ритм. Нужно найти середину между слишком затянутой игрой, которая способствует снижению мотивации, и чересчур ритмичной игрой, когда не все ученики смогут успевать за ходом в силу своего темперамента или уровня знаний;
- никаких неуместных замечаний. Во время игры не должно звучать фраз по типу «как ты сидишь?», «что ты говоришь, это неправильно!». В игре подобного рода высказывания не уместны, т.к. игра – эта та сама среда, в которой ребенок может в рамках урочных упражнений проявить свое «Я», через новую роль, показать себя, свои скрытые способ-

ности и умения. Игра – это свобода выражения своих чувств и эмоций. При этом нужно просто контролировать степень активности детей;

- соревнование команд. Практические любые дидактические игры можно проводить с элементами соревновательности. Это повышает мотивацию учеников и позволяет учащимся проявить себя в разных амплуа (капитан, помощник, контролер, болельщик и т.д.);
- не стоит забывать, что дети могут быть с разным уровнем подготовки. Нужно заранее продумать, как будут совместно работать «сильный, средний и слабый» ученики;
- обязательно нужно помнить про подведение итогов игры. Сюда может входить награждение победителей, если таковые есть, и, кроме того, необходимо выделить время на рефлекссию: ученикам дают обратную связь по пройденной игре, делятся впечатлениями и высказывают свои пожелания по внесению корректировок в игровое упражнение.

С учетом вышеперечисленных аспектов, не трудно заметить, что игра на разных ее этапах представляет собой объёмный, трудоемкий и сложный процесс. Учитель всегда должен быть готов столкнуться со сложностями и смочь их минимизировать во время подготовки к уроку и в особенности во время ее применения.

### **1.3 Понятие навыка в методике обучения иностранным языкам**

Согласно концепции Е. И. Пассова, игровая деятельность является эффективным инструментом управления учебным процессом при обучении языкам. По мнению ученого, игра способствует формированию речевых умений, навыков общения, а также необходимых способностей и психических функций. Использование игровых методов способствует запоминанию языкового и речевого материала. Она представляет из себя, так называемый, «мостовой механизм» в триаде ЗУН (знания - умения - навыки). Рассмотрим подробнее третий этап.

Существует вариативность понятий навык. Остановимся на общем определении из словаря Э.Г. Азимова, А.Н. Щукина, где навык – это «действие, достигшее уровня автоматизма и характеризующееся цельностью, отсутствием поэлементного осознания. Функционирует в речевой деятельности, включающей речевые действия и речевые операции». И также рассмотрим более узкое понятие относительно методики преподавания иностранных языков. В этом случае, под навыком понимается «автоматизированное действие с использованием фонетического, лексического и грамматического материала в процессе рецептивной или продуктивной речевой деятельности» [Азимов Э. Г., Щукин А. Н., 2019, с.151].

Соответственно, помимо того, чтобы сформировать языковые навыки и речевые умения, необходимо многократное повторение, а игра позволяет как раз замаскировать учебные задачи урока, обеспечивая тренировку учебного материала в естественных ситуациях общения. Таким образом, в ходе игры успешно реализуются поставленные педагогом цели и задачи урока. Играя, учащиеся получают знания, определяют умения, и у них формируются ценные навыки [Пассов, 1989].

### **1.3.1 Классификация иноязычных навыков**

В любом виде деятельности успех реализуется через совокупность различных навыков. В психолого-педагогической литературе существуют многочисленные подходы к классификации навыков. Для методики обучения иностранным языкам наибольшее значение имеют следующие классификации [Виды навыков, 2005]:

**1. По характеру действия (психологическая классификация)** традиционно выделяются три основных вида навыков:

**А. Двигательные или моторные навыки** – автоматизированные воздействия на внешний объект с помощью движений. В рамках обучения ино-

странному языку мы рассматриваем навыки написания букв, артикуляционные навыки (произнесение звуков), навыки интонирования.

**Б. Интеллектуальные навыки** – представляют собой автоматизированные приемы, способы решения встречавшихся ранее умственных задач. В контексте обучения иностранному языку это навыки выбора лексической единицы, навыки образования грамматических форм, а также навыки построения высказывания по аналогии.

**В. Перцептивные навыки** – это автоматизированные чувственные отражения свойств и хорошо знакомых характеристик, прежде неоднократно воспринимавшихся предметов. В рамках обучения иностранному языку: навыки узнавания лексических единиц в звучащем или письменном тексте.

За счет использования настольных игр, в работу включаются все три типа навыков, а именно:

- *Перцептивный*: узнавание слова на карточке, на игровом поле;
- *Интеллектуальный*: подбор нужного слова по смыслу, выбор стратегии;
- *Двигательный*: перекладывание карт, перемещение фишек.

## **2. По таксономии Блума (уровни когнитивных навыков)**

Таксономия Б. Блума (пересмотренная версия Л. Андерсона и Д. Кратволя) представляет иерархию когнитивных навыков от простых к сложным:

1. **Запоминание** (Remembering) - извлечение информации из долговременной памяти;
2. **Понимание** (Understanding) - интерпретация, объяснение, обобщение важной информации;
3. **Применение** (Applying) - использование информации в новой ситуации;
4. **Анализ** (Analyzing) - разделение материала на составляющие, выявление связей;
5. **Оценка** (Evaluating) - вынесение суждений на основе критериев;

6. **Создание (Creating)** - порождение нового продукта, комбинирование элементов [Солтанбекова, 2023].

Использование настольных игр, в зависимости от их типа, могут эффективно задействовать все эти уровни.

**3. По характеру речевой деятельности (методическая классификация)** [Вронская И. В, Осипова, А. С.,2020]:

Для методики обучения иностранным языкам ключевое значение имеет деление навыков на рецептивные и продуктивные. Рассмотрим основные отличительные характеристики данных понятий в Таблице 1:

<b>Рецептивные навыки</b>	<b>Продуктивные навыки</b>
Обеспечивают понимание в устной и письменной речи	Обеспечивают порождение устного и письменного высказывания
Слушание (аудирование) и чтение	Говорение и письмо
Узнавание лексических/грамматических единиц	Выбор и комбинирование единиц для выражения мысли
"От формы к значению"	"От значения к форме"
Требуют меньшей степени автоматизации	Требуют высокой степени автоматизации

Таблица 1 – Рецептивные и продуктивные навыки

Таким образом, проведённый анализ различных подходов к классификации иноязычных навыков позволяет заключить, что навыки представляют собой многоуровневую и многоаспектную систему, включающую двигательные (моторные), интеллектуальные и перцептивные компоненты.

### **1.3.2 Продуктивный лексический навык: сущность, структура, этапы формирования**

В контексте нашего исследования речь идет именно о продуктивном лексическом навыке.

В «Словаре методических понятий и терминов» Эльхана Гейдаровича Азимова и Анатолия Николаевича Щукина лексический навык, в свою очередь, представляет собой автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [1, с. 127].

Таким образом, лексический навык подразумевает работу не только с конкретным словом, но и с семантическими и тематическими группами, словообразованием и правилами употребления лексем в соответствии с грамматической и стилистической структурой текста высказывания [Бадалян, 2018].

В системе языковых средств, лексика играет ключевую роль в речевой деятельности, включая аудирование, говорение, чтение и письмо. Она занимает важное место на каждом уроке иностранного языка, и учитель всегда обращает внимание на развитие лексических навыков у учащихся. Лексика представляет собой совокупность слов, которые составляют словарный запас определенного языка. Применение лексики подразумевает умение комбинировать лексические единицы друг с другом и использовать элементы речевых образцов при выражении своих мыслей [Бухбиндер, 1971].

Применение метода игры возможно на разных этапах работы по формированию лексического навыка,

Изучаемый процесс состоит из нескольких ступеней. Разные авторы выделяют разное количество этапов, но суть этого процесса едина.

Так, О. С. Левицкая пишет, что зарубежные лингвисты выделяют четыре главных шага в изучении лексики: восприятие слова, понимание значения, запоминание, а также использование в речи. Одновременно с этими этапами происходит усвоение культурного, психолингвистического, грамматического и текстуального аспектов [Левицкая, 2017, с. 58].

В отечественной методике преподавания данная система несколько шире. Так, А. Н. Щукин приводит следующие стадии формирования лексического навыка: «восприятие слова (с последующим созданием звукового об-

раза), осознание значения слова, имитация слова (изолированно или в предложении), обозначение, направленное на самостоятельное называние объектов, определяемых словом, комбинирование» [Щукин, 2010, с.129]. Обобщение данных подходов к поэтапности развития лексического навыка позволяет выделить три основных этапа:

- знакомство с новым материалом (включая семантизацию, т.е. введение лексики (значение, форма, произношение));
- первичное закрепление; Упражнения для начального закрепления лексики должны быть включены в общую систему заданий, направленных на развитие навыков использования слов в слушании, говорении, чтении и письме. Подход к начальному закреплению зависит от стадии обучения: на первых этапах это может быть игровой подход. В начале урока можно уделить игре 15–20 минут, но со временем она займет всего 3–5 минут, станет повторением пройденного материала или разминкой, что благоприятно скажется на психологическом состоянии учеников.
- развитие навыков и умений свободного использования лексики в разных формах устного и письменного общения, в различных контекстах, в том числе в новых, нестандартных ситуациях.

Использование игровых упражнений на любом этапе обучения иностранной лексике может значительно повысить эффективность процесса, делая его интересным и увлекательным. Однако, именно на третьем этапе игровые методы обучения демонстрируют наибольшую эффективность, создавая условия для многократного вариативного употребления лексики в ситуациях, где внимание ученика сосредоточено на игровой задаче, а не на языковой форме [Косякина,2025].

Применительно к уроку английского языка, игры разделяются на лексические, грамматические, фонетические, орфографические. Все они способствуют формированию речевых навыков.

В соответствии с предметом настоящего исследования, подробнее рассмотрим первую категорию – **лексические игры**.

Наиболее доступным способом формирования лексических навыков у младших школьников является вовлечение их в контекст игровой деятельности. Дети воспринимают любую игру как развлечение, участие в котором с радостью готовы принять даже слабые ученики [Щукин, 2014, с. 159]. Значимость лексической игры заключается в возможности многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальным.

Однако стоит отметить, что любая игра должна быть заранее продумана и спланирована учителем, для того чтобы избежать негативных последствий. Несмотря на кажущуюся непринужденность, учебная игра должна иметь четкие цели и развивать четко определенные навыки и умения.

Наш предлагаемый комплекс упражнений направлен именно на развитие от рецептивных к продуктивным навыкам.

## **Глава 2: Методический аспект использования игр, направленных на формирование продуктивных лексических навыков у младших школьников**

### **2.1 Анализ учебно-методического комплекта «Spotlight – 4» в контексте использования игровых методик при формировании лексического навыка в 4 классе**

В рамках работы по систематизации и расширению материалов и заданий по использованию лексических игр при работе с лексикой и продуктивным навыком был произведен анализ существующей методики на примере серии одного из самых популярных учебно-методических комплектов, предназначенного для обучения и изучения английского языка в общеобразовательных школах – «Spotlight».

УМК «Spotlight - 4» («Английский в фокусе – 4») предназначен для обучающихся четвертого класса общеобразовательной школы. Данный УМК разработан Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс и издается совместно издательскими домами «Просвещение» и «Express publishing», год издания, анализируемого УМК – 2007.

УМК «Английский в фокусе - 4» состоит из следующих компонентов:

- Учебник;
- Рабочая тетрадь;
- Языковой портфель;
- Книга для учителя;
- Контрольные задания;
- Буклет с раздаточным материалом и плакаты;
- Аудио CD для работы в классе;
- Аудио CD для самостоятельной работы дома;
- DVD-ROM и DVD – видео;

- Веб - сайт учебного курса.

УМК всецело соответствует современному целеполаганию: способствует формированию коммуникативной компетенции, развивает потребность обучающихся пользоваться английским языком как средством общения, познания, самореализации и социальной адаптации; развивает национальное самосознание, стремление к взаимопониманию между людьми разных культур и сообществ [Быкова, Дули, Поспелова, Эванс, 2007].

Языковой материал учебника состоит из 8 модулей, каждый модуль начинается с модульной страницы, где представлены цели и задачи, есть информация о том, чему учащиеся должны научиться, завершив работу над модулем в пределах изучаемой темы, а также, указан лексический и грамматический материал для изучения. Модуль включает в себя два параграфа, которые, в свою очередь, состоят из уроков а и б. Учебник содержит следующие разделы, которые делают материал увлекательным и разнообразным для ребенка.

Вводный модуль «Back Together!», где школьники вспоминают главных героев и повторяют языковой материал с прошлого года обучения; «Fun at School», который предлагает учащимся задания, где они должны использовать знания других школьных предметов; «Goldilocks and the Three Bears» - английская сказка, представленная в учебнике восемью рифмованными эпизодами, построенными на изученном лексико-грамматическом материале; Раздел «Spotlight on the UK/ the USA/ Australia» направлен на развитие социокультурной компетенции. Дети узнают о жизни и культуре англоговорящих стран; Раздел «Arthur & Rascal» - это комиксы, которые рассказывают приключения из жизни героев, написанные современным разговорным языком и дают возможность развивать у учащихся интерес к чтению; «Now I know» - это раздел, которым заканчивается каждый модуль, и в котором учащиеся проверяют свои знания по изученному языковому материалу. Данный раздел предназначен для помощи в подготовке учащихся к контрольной работе.

В данном УМК много грамматических правил, коротких текстов в виде диалога-комикса или стихотворения, текстов для аудирования, которые имеют очень красочную визуальную поддержку как в учебнике, так и в рабочей тетради. Кроме того, как в учебнике, так и в рабочей тетради присутствуют рубрики «Let`s play!». Здесь ученикам предлагается разыграть игровые ситуации по типу игры в крокодила, описать картинку – комнату героя, пройти путь в настольной игре и т.п.

Согласно авторам УМК в данном учебнике сделан акцент на развитие видов речевой деятельности учеников в равной степени, однако, учитывая все дополнительные рубрики УМК, можно сделать вывод, что заданий на отработку продуктивного лексического навыка хоть и достаточно, но они являются типовыми и однообразными. Таким образом, можно сделать вывод о том, что в проанализированном УМК присутствует определенное количество игровых упражнений, в частности на отработку лексических единиц в говорении. В имеющихся, по большей части сделан акцент либо на ролевые игры, либо на отработку грамматических структур.

В связи с этим мы предлагаем усовершенствовать и расширить комплект заданий, в частности, направленных на усвоение лексического материала, тем самым уравновесив объем заданий на формирование других навыков.

## **2.2 Методический набор игровых упражнений, ориентированный на применение при формировании лексического навыка в 4 классе**

Акцентируя внимание на категории лексических игр, отметим, что овладение словарным запасом играет ключевую роль в структуре знаний и навыков, поскольку лексический навык, наряду с грамматическим, составляет основу обучения всем основным видам речевой деятельности. В методике принято вести речь о лексическом навыке говорения, аудирования, письма и чтения.

Кроме того, адекватное владение лексической стороной речи является важной составляющей языкового компонента коммуникативной компетенции, которую уже на первых этапах обучения закладывает начальная школа. Это поможет обучающимся вести беседы на иностранном языке и взаимодействовать с носителями языка на элементарном уровне, учитывая их реальные потребности и интересы [Филатов, 2004].

На начальном этапе изучения английского языка лексические игры эффективно содействуют развитию языковых навыков как в рецептивных, так и в продуктивных видах речевой деятельности [Гальскова, 2005; Соловова, 2007].

В соответствии с этим предлагаем соответствующую подборку игр при работе с формированием продуктивного лексического навыка на различных этапах на основе учебника «Spotlight» 4 класс. В качестве учебного материала, за основу мы выбрали раздел «A working day!», а также дополнительные модули, к которым представлены универсальные карточные игры: «Tasty Treats!», «All out yesterdays!»

Рассмотрим подробнее лексические игры на разных этапах работы над лексическим навыком:

**1. Этап семантизации** - этап введения нового слова, ознакомления с его функцией слова, его значением и формальными признаками.

***Лексическое бинго. Bingo «Professions» (на основе лексического материала с. 28) (Приложение E).***

Ход игры: В данной игре учащимся раздаются карточки с сеткой 3x3, в клетках которой написаны разные виды профессий на английском языке. Ведущий (учитель) называет слова на английском языке в случайном порядке. Ученик, обнаруживший на своей карточке соответствующее слово, обводит его. Цель – первым закрыть линию или все клетки и выкрикнуть «Bingo!».


Игра выступает как динамичная и интерактивная форма графического, фонетического и аудиторного ознакомления. В процессе игры акцент делается на четком произнесении слов ведущим и внимательном аудировании со


стороны игроков. Для усиления продуктивного компонента, выигравший ученик должен назвать все закрытые им профессии. Задание хорошо снимает усталость и поддерживает темп урока.


B I N G O			B I N G O		
a postman	a vet	a teacher	a baker	an actor	a farmer
a waiter	a clown	a cashier	a doctor	a postman	a clown
a greengrocer	a nurse	a train driver	a cashier	a fireman	a vet


3b


1 Listen and repeat.


1  baker

2  greengrocer

3  mechanic

4  postman

5  waiter

6  nurse

2 Who says what? Look, read and match.

a I wear a uniform. I serve food and drinks.  
 b I wear a white uniform. I help sick people.  
 c I carry a big bag. I take letters to people's houses.  
 d I sell fruit and vegetables.  
 e I bake bread and make cakes.  
 f I work in a garage. I fix cars.

Игра формирует перцептивный компонент лексического навыка, а именно узнавание формы слова и соотнесение со значением. Учащиеся сталкиваются с вынужденным многократным произвольным повторением в условиях соревнования, что способствует их прочному запоминанию. Это

является основополагающей ступенью для последующего продуктивного употребления.

**Активити «Emotions» (на основе упражнения с. 78) (Приложение А).**

Игра представляет собой в некотором роде отдых и увлечение, которые могут стать отличной основой для обучения в начальной школе. Преимуществом такого обучения является возможность симитировать реальные человеческие отношения между учащимися. Такие отношения не могут быть лишены, соответственно, человеческих эмоций, которые сопровождают нас в такой форме общения между людьми, как диалог. В учебнике английского языка присутствует парное упражнение, где ученики продолжают знакомство с новыми словами. На примере следующей игры можно эффективно отработать лексику по теме «Эмоции» в форме короткого диалога между двумя учениками на этапе ознакомления с новым материалом. У учащихся вызовут больший интерес подобного рода emoji-карточки, так как данные смайлы все чаще используют в переписках в социальных сетях. Дети смогут использовать их, запомнив словесный эквивалент на английском языке.

Ход игры: двое учеников выходят к доске. Один из них достает карточку с эмоцией и ему нужно изобразить ее в вопросе к собеседнику – «Were you \*показывает эмоцию(злится)\* yesterday? Второй ученик должен ответить на вопрос уже проговаривая угадавшую эмоцию. Затем ученики меняются ролями, уже используя новую карточку-эмоцию.

Карточки и изображение страницы учебника с соответствующим заданием:



## 10a All our yesterdays!

1 Listen and point. Then sing and do.

I wasn't happy yesterday.

I was sad, bored and angry!

I wasn't happy yesterday.

I was scared, tired and hungry!

But not today, not today!

Today I'm very happy!

2 Get in the mood!



A: Were you angry yesterday?  
B: Yes, I was.

78 Module 5

Пример диалога:

A: Were you *\*показывает голод (hungry)\** yesterday?

B: *\*угадывает эмоцию\** Yes, I was hungry/ No, I wasn't hungry.

Стоит отметить, что данные игры также способствуют процессу формирования у учащихся различных УУД, как показателя дидактического потенциала игр. К данной игре можно отнести следующие УУД: осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме; ориентирование в социальных ролях и межличностных отношениях; умение согласованно работать в паре; подводит под понятие (распознает эмоцию, выделяет ключевые особенности и на их основе определяет принадлежность лексической единицы к тому или иному ответу).

**2. Этап первичного закрепления лексических единиц, этап тренировки и усвоения слов;**

***Лексическое домино «Professions» (на основе лексического материала с. 26 и с. 28) (Приложение Г).***

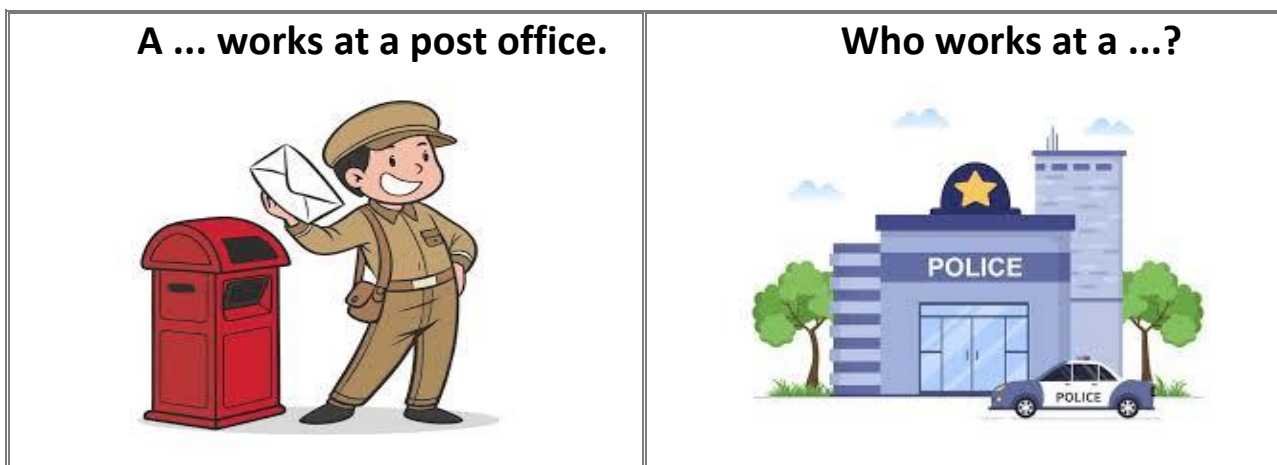
Играя, учащиеся сталкиваются с рядом различных задач. Они задают вопросы и с увлечением отвечают на них. Большим преимуществом такой мыслительной активности является использование иноязычной лексики в

процессе говорения. Такие возможности дает игра «Домино», которую можно смело применить на этапе первичного закрепления лексики. Здесь ученикам нужно активно ориентироваться в ходе игры, а также корректно отвечать на поставленную задачу.

Ход игры: Классическая игра в домино, адаптированная для целей урока. На одной половине карточки изображен человек какой-либо профессии и конструкция «*A...works at a hospital*». Ученику необходимо догадаться, какая изображена профессия и проговорить ее на месте пропуска. Затем он использует вторую половину карточки-домино, с изображенным на ней местом работы, и также конструкцию для вопроса своим одноклассникам «*Who works at a...?*». Задача учащихся – сопоставить слово с его значением, понять последовательность карточек, правильно ответить на вопрос и задать свой.

Задание использовано на этапе активизации новой лексики по теме «Professions», после введения и фонетической отработки слов. Процесс проговаривания фраз вслух с акцентом на профессию и место работы стимулировал продуктивное воспроизведение лексики с опорой на наглядность.

Пример карточки и изображения страниц учебника с соответствующим лексическим материалом:



### 3a The Animal Hospital

1 Listen and repeat.



2 Chit-Chat

A: Excuse me, where's the Animal Hospital?  
B: It's in Bridge Street.



26 Module 2

3b

1 Listen and repeat.



2 Who says what? Look, read and match.

- a I wear a uniform. I serve food and drinks.
- b I wear a white uniform. I help sick people.
- c I carry a big bag. I take letters to people's houses.
- d I sell fruit and vegetables.
- e I bake bread and make cakes.
- f I work in a garage. I fix cars.

Процесс игры снимает тревожность через парную/групповую работу. При этом, карточки-домино способствуют осознанному, а не механическому запоминанию. Ученик не просто «угадывает», а принимает решение: «Подходит ли моя карточка или нет?». Происходит овладение произносительной стороной речи. Это все активизирует осмысленное запоминание, хоть и на уровне фраз, но уже формирует основу для продуктивного навыка.

**Домино «Tell me what you can» (на основе лексического материала с. 92 и с. 94) (Приложение Б).**

Ход игры: Каждая пара карточек разрезается по горизонтали. Детям выдаются/сами вытягивают карточки «домино». Первый ученик называет сначала левую сторону карточки «I CAN» и проговаривает то, что изображено на картинке (это также может быть любая конструкция из учебника, связанная с глаголом), а затем проговаривает то, что изображено на картинке справа с вопросом «WHO CAN?». Соответственно, следующим учеником будет тот, у которого правая сторона карточки совпадает с левой стороной уче-

ника, задавшего вопрос. По ходу игры, карточки можно прикреплять на магнитную доску, чтобы получилась «змейка».

Пример карточки и изображения страниц учебника с соответствующим лексическим материалом:



**1** Read and complete.

1 watch – **watched**  
 2 jump  
 3 walk  
 4 talk  
 5 climb  
 6 play

John laughed at the funny film.  
 laugh – **laughed**  
 pass – **passed**

**2** What did they do last night? Look and match. Then say.

1 4

- watch TV
- paint a picture
- cook dinner
- walk the dog
- play basketball
- listen to music

2 5

3 6

1 She cooked dinner.

92 Module 6

**12 a** Once upon a time!

**1** Lulu's dreams. Listen and say **yes** or **no**.  
 Then ask and answer.

They didn't watch a film last night.  
 Did you play in the park yesterday?  
 Yes, I did./No, I didn't.  
 climb – climbed    dance – danced  
 carry – carried    skip – skipped

1 • dance with the prince

2 • climb the beanstalk

3 • skate with the Ugly Duckling

4 • serve porridge to the Three Bears

5 • visit the Country Mouse

1 A: Did Lulu dance with the prince?  
 B: Yes, she did!

Игры домино позволяют формировать следующие УУД: задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром; умение слушать и понимать высказывания собеседников;

формирование понятийного мышления; выделяет тематические понятия, формирует цепочки понятий, формирует абстракции понятий; развитие самостоятельности в поиске решения различных задач.

***Outburst cards* (на основе лексического материала с. 42, с. 62, с. 65)  
(Приложение В).**

Следующая игра подойдет для отработки и усвоения уже ранее изученных лексических единиц по разным темам учебника. В качестве примера были взяты следующие: «Исчисляемые и неисчисляемые существительные» (данная тема проходится в рамках изучения целого модуля на тему «Еда\Готовка»; Далее-«Месяца»; и «Животные» (взят отдельный раздел учебника «Fun at school:Animals tastes!», внимание которому уделяется чуть меньше по сравнению с остальными модулями, поэтому, как нам кажется, в игровой форме эту тему ученикам будет легче и интереснее усвоить.

Ход игры: учитель делит класс на команды. Одна из команд получает outburst-карточку, на которой дана тема и список тех слов, которые должны назвать игроки противоположной команды за 1 минуту. При правильно названном слове, противоположная команда получает один балл\*. Если неправильно – теряет балл. Команда, держащая карточку, зачеркивает каждое названное слово. По истечении времени, подсчитываются набранные очки, и ход переходит к следующей команде. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

\*Слова со звездочкой оцениваются в 2 балла.

Пример карточек и изображения страниц учебника с соответствующим лексическим материалом:

Countable nouns	Uncountable nouns
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A tomato</li> <li>2. A pineapple</li> <li>3. A lemon</li> <li>4. Beans</li> <li>5. A coconut</li> <li>6. A mango</li> <li>7. An onion*</li> <li>8. A carrot</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Milk</li> <li>2. Yogurt</li> <li>3. Cheese</li> <li>4. Lamb*</li> <li>5. Salt</li> <li>6. Olive oil</li> <li>7. Flour</li> <li>8. Sugar</li> </ol>

Carnivore animals	Months
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A lion</li> <li>2. A bear</li> <li>3. A tiger</li> <li>4. A wolf</li> <li>5. A fox</li> <li>6. A seal *</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. June</li> <li>2. October</li> <li>3. August</li> <li>4. February</li> <li>5. May</li> <li>6. January*</li> </ol>

## 5 a Pirate's fruit salad!

1 Listen and repeat.

lemon    beans    mango    butter    coconut    flour  
 pineapple    olive oil    sugar    salt & pepper    tomato

5 Look and match.

A **Herbivore**  
 B **Carnivore**  
 C **Omnivore**

6 Draw or find a picture of a herbivore, carnivore and omnivore. Present it to the class and talk about it.

Module 4 65

## 8 a Wild about animals!

1 Listen, point and repeat. Then put the months in the right order.

2 Chit-Chat  
 A: When's your birthday?  
 B: It's in March.

Данная игра тренирует навык быстрого извлечения лексики из памяти - ключевой операции продуктивного навыка. Она способствует переводу лексики из пассивного запаса в активный через многократное воспроизведение в игровой ситуации.

Реализуются соответствующие УУД: постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся; предвосхищение результата и уровня усвоения; умение слушать и понимать высказывания собеседников; умение согласованно работать в коллективе; формирование понятийного мышления.

### **3. Этап применения лексического материала, этап использования новых языковых явлений в процессе коммуникации**

Преимущество подобных игр на данной ступени в том, что помимо активизации в речи новых лексических единиц, становится возможным закрепить уже изученный лексический материал, а также отработать пройденные грамматические конструкции в речи.

#### ***Игра «Who Am I?» (Professions) (Приложение Д).***

Ход игры: Ученик вытягивает карточку с профессией, которую он не видит и подносит ее к лбу. Используя шаблон вопроса (Рис 2) и ответы к нему «Yes, you do» или «No, you don't» (*Do I help sick people?, Do I wear a uniform? и т.п.*), ученик должен угадать свою профессию, а остальные учащиеся ему в этом помогают.

Пример карточек и изображение шаблона вопроса и ответа для учащихся во время игры:

# A baker

# A waiter



Do I +

- work at a...
  - sell fruit and vegetables
  - wake up early
  - wash the dishes
  - wear a uniform
  - bake bread and make cakes
  - carry a big bag
  - serve food and drinks
- ?

Yes, you do.

No, you don't.

Рисунок 2 – Шаблон вопроса и ответа для учащихся

Задание требовало не только знания слов, но и умения оперировать ими, строя логические предположения на основе опоры. Такая речевая практика заставляет ученика слышать вопрос «Do I...?» 5–6 раз за игру. К треть-

ему раунду он начинает автоматически использовать эту структуру без осознанного контроля. Желание угадать быстрее заставляет ученика ускорять речь, что приближает к автоматизированному навыку.

### ***Игра «Ярмарка Профессий» (Приложение Ж).***

Игра представляет собой комплексное творческо-речевое задание, включающее три этапа:

Этап 1 - получение информации (индивидуальная работа). Каждый ученик получает карточку с описанием профессии на английском языке. Ученик самостоятельно (или с помощью учителя) изучает информацию, уточняет произношение и значение незнакомых слов.

Этап 2 - творческое оформление.

Ученик создает плакат презентацию на листе бумаги формата А4, который включает:

- название профессии (крупно, с красивым шрифтом);
- рисунок или наклейку, изображающую представителя профессии (учитель заранее подготавливает творческий материал (журналы, распечатанные картинки, аксессуары и т.д. для возможности украсить работу и создать образ человека определенной профессии);
- ключевые слова (место работы, инструменты, действия) и грамматические конструкции (have/don't have to do smth; наречия частотности);
- возможно, небольшой «рекламный слоган» (например: «*I help sick people! Be a doctor!*»)

Этап 3 - презентация (фронтальная работа).

Ученики выходят к доске, демонстрируют свои плакаты и рассказывают о профессии от первого или третьего лица (по выбору). Рассказ должен включать ключевые слова и грамматические конструкции, пройденные на уроках (have/don't have to do smth; наречия частотности); Пример ответа ученика:

«Hello! My name is *Sam*. I am 32 years old. I am a *mechanic*. I work in a *garage* and I *fix cars*. I *usually wake up early*. I have to *wear a uniform* but I don't

have to *serve food!* » На месте курсивных слов ученики подставляют соответствующую информацию из своей карточки.

Остальные ученики задают 1–2 вопроса после презентации, используя конструкции из учебника *Do/Does, How often do you?* (например: «How often do you wake up early? », «Do you like your job?», etc.).

Вариативность игры заключается в том, что ее можно проводить как ярмарку - ученики ходят по классу, знакомятся с плакатами друг друга и задают вопросы. Это усиливает коммуникативную составляющую процесса игры.



- Sam/32/mechanic
- Garage; Fix cars
- Wake up early
- Wear a uniform
- Serve food

Отметим, что данное упражнение формирует операции продуктивного лексического навыка в комплексе. Ученик должен выбрать из карточки и шаблона те слова, которые нужны для его рассказа. Далее ученик строит связный текст: каждое слово должно быть грамматически и лексически правильно соединено с предыдущим и последующим. Как итог, ученик произносит текст вслух, соблюдая произношение, ударение, интонацию. Грамматическое оформление (окончания, порядок слов) должно быть правильным. Таким образом все активные слова по изученной теме используются в речи. В ходе подготовки и презентации лексика переходит из пассивного в активный запас.

Помимо основного речевого навыка, формируются и иные не менее важные для ребенка, такие как развитие навыков публичного выступления и

презентации - ученик учится говорить перед классом, держать зрительный контакт, использовать визуальные опоры. Также формирование мотивации к изучению иностранного языка через творческую деятельность - создание собственного плаката и выступление повышают чувство успеха.

В качестве примера приведем описание урока, на котором мы использовали игровой метод при формировании лексического навыка.

На уроке «Professions» во 4-м классе мы использовали игру «**Лексическое бинго**» на этапе введения новой лексики. Игра была логично встроена в структуру урока и использована как средство формирования продуктивного лексического навыка. Игра проводилась фронтально (каждый ученик работал с индивидуальной карточкой) и заняла около 7–10 минут.

Задачей обучающихся было внимательно слушать произносимые учителем названия профессий на английском языке, находить соответствующее слово на своей карточке и закрывать его фишкой. Познакомившись с новыми словами (a doctor, a teacher, a fireman, a postman, a mechanic, a baker, a waiter, a nurse, a clown, a vet), обучающиеся легче воспринимали последующие задания по теме. В ходе игры обучающиеся запомнили звуковой и графический образ новых лексических единиц, что создало базу для их дальнейшего продуктивного использования в речи.

На этапе применения лексического материала мы использовали игру «**Ярмарка профессий**». Обучающиеся получили карточки-информаторы с описанием профессии (название, место работы, типичные действия и обязанности), после чего создали плакаты-презентации и представили их перед классом. Игра проводилась в индивидуальном формате с последующей публичной презентацией и заняла около 12 минут.

Задачей обучающихся было самостоятельно подготовить связное монологическое высказывание о профессии, используя изученную лексику и грамматические конструкции. В ходе подготовки и презентации обучающиеся дополнили свои знания по теме «Профессии», научились рассказывать о месте работы, инструментах и типичных действиях представителей разных

профессий, а также получили возможность сравнить свои высказывания с ответами одноклассников. Игра «Ярмарка профессий» позволила обучающимся перейти от изолированного употребления лексики к связному высказыванию, что способствовало формированию продуктивного лексического навыка.

Технологическая карта урока представлена в Приложении Л.

Таким образом, представленная подборка игр представляет собой комплексный и системный подход к формированию продуктивного лексического навыка речи у младших школьников.

### **2.3 Экспериментально-опытная проверка результативности использования разработанных учебно-методических материалов в процессе формирования продуктивного лексического навыка у младших школьников**

Для проверки результативности разработанного комплекта настольных игр, направленных на формирование продуктивного лексического навыка у учащихся 4 класса, была проведена опытно-экспериментальная работа. Цель эксперимента заключалась в выявлении уровня сформированности продуктивного лексического навыка у обучающихся до и после применения разработанных игровых материалов, а также в доказательстве эффективности предложенной методики.

Опытно-экспериментальная работа по обучению иноязычной лексике учащихся младших классов осуществлялась на базе МАОУ СШ №157 с учащимися 4 класса в количестве 15 человек.

Начальный этап обучения лексической стороне английского языка предполагал диагностику исходного уровня сформированности лексического навыка обучающихся младшего школьного возраста. Для диагностики мы использовали метод предварительного тестирования (Приложение И) с целью оценки обучающимися умения узнавать лексические единицы по теме «Профессии», уровня знания лексического материала и проверки умения применить его в нужных речевых образцах, оперировать лексическими навы-

ками в соответствии с заданной темой. Полученные нами результаты входного тестирования учащихся показали, что уровень сформированности лексического навыка у обучающихся является недостаточным и требует коррекции за счёт внедрения дополнительных методических материалов, направленных на активизацию лексики в речи обучающихся.

Каждая игра была логично встроена в структуру урока и соответствовала этапу формирования лексического навыка. Игры проводились как во фронтальной, так и в групповой и парной формах работы. Особое внимание уделялось созданию доброжелательной атмосферы, ситуации успеха для каждого ученика и развитию речевой активности.

По завершении трёх недель экспериментального обучения был проведён итоговый тест, аналогичный по структуре входному тестированию. В качестве дифференцированного подхода были также разработаны дополнительные контрольные задания для более успевающих учеников (Приложение К).

Итоговые результаты показали положительную динамику. Средний балл учеников увеличился, что свидетельствовало о повышении уровня лексики в речи обучающихся 4 класса. Высокий уровень показали 33,3% учащихся (5 человек), средний уровень — 53,3% (7 человек), низкий уровень снизился до 13,4% (3 человека). Ни один обучающийся не показал результата, который можно было бы оценить как крайне низкий.

Для более наглядного представления полученных данных мы сочли целесообразным представить полученные результаты на диаграмме в виде рисунка 3.

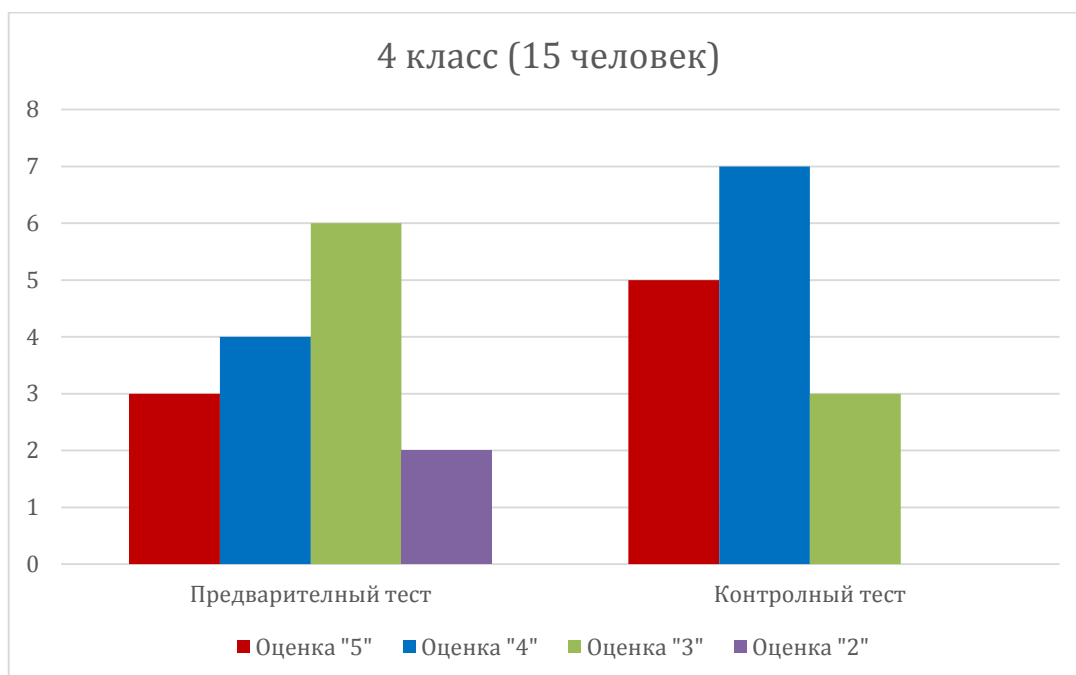


Рисунок 3 – Динамика развития освоения лексических единиц у обучающихся 4 класса в ходе экспериментального обучения с использованием игрового метода при формировании лексического навыка

Таким образом, проверка результативности внедренной системы упражнений игрового характера по формированию лексического продуктивного навыка подтвердила, что если в процессе обучения лексике английского языка в младших классах применять игровые методы, то это положительно скажется на результатах учащихся.

## Заключение

В ходе данного исследования было изучено понятие игры, были описаны особенности формирования лексического навыка, рассмотрена специфика применения игровых методов при работе над продуктивным навыком говорения, а также психолого-педагогические, индивидуальные и возрастные особенности обучающихся 4 класса.

В результате исследования были получены следующие выводы:

1. Продуктивный лексический навык представляет собой автоматизированное действие по выбору лексической единицы, адекватной замыслу, и её правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи. В структуре данного навыка выделяются три операции: выбор, сочетание и оформление. Формирование лексического навыка проходит три основных этапа: ознакомление (семантизация), первичное закрепление (тренировка) и развитие навыков свободного использования лексики в устной речи. На начальном этапе изучения иностранного языка важную роль играет создание прочной рецептивной базы (узнавание слова), которая лежит в основе последующего продуктивного употребления лексики в речи.
2. При организации обучения иностранному языку в начальной школе должны учитываться возрастные особенности младших школьников. Учащиеся 4 класса обладают наглядно-образным мышлением, непроизвольным вниманием, хорошо развитой долговременной памятью, имитационными способностями и отсутствием языкового барьера. Основной целью иноязычного образования в начальной школе является формирование элементарных коммуникативных умений. В этом процессе неизбежно возникают трудности, связанные с недостаточным уровнем сформированности лексического навыка, что является препятствием для осуществления устной коммуникации на иностранном языке. Психологические и методические особенности обучения младших школьников иноязычной лексике обуславливают применение игры как

эффективного метода обучения, способного обеспечить благоприятную ситуативную основу коммуникативной задачи.

3. Изучив особенности и функции игровых технологий в процессе обучения иностранным языкам, мы определили образовательный потенциал игр. Они создают психологически комфортную атмосферу, вовлекая в учебный процесс эмоциональную сферу личности, стимулируют развитие познавательного интереса и развивают мотивацию учения, активизируют деятельность обучающихся. Применительно к обучению иностранному языку методисты выделяют языковые и речевые игры. Первые направлены на формирование языковых навыков (лексических, грамматических, фонетических), вторые — речевых умений. При обучении лексической стороне речи игра является эффективным методом формирования продуктивного лексического навыка.
4. Анализ материалов учебника по английскому языку «Spotlight 4» (авторы Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс) показал наличие заданий с игровыми элементами в рубрике «Let's play!». Однако количество упражнений, направленных на отработку продуктивного лексического навыка, может быть расширен посредством разработки дополнительного блока игровых упражнений.
5. С целью повышения эффективности формирования продуктивного лексического навыка у обучающихся 4-го класса на английском языке, а также с учётом принципов дидактической целесообразности, методической стройности и соревновательности нами был разработан комплект настольных игр для работы по теме «Профессии», а также универсальные игры по другим разделам учебника: «Лексическое бинго», «Лексическое домино», игра «Who Am I?», «Ярмарка профессий», «Outburst cards». Игры предусматривают индивидуальную, парную, групповую и командную работу. Игры должны проводиться в условиях доброжелательности, успешности и сотрудничества. Соревновательный характер игр и наглядность (использование карточек, игровых по-

лей, плакатов) позволяют сохранить непроизвольное внимание и мотивацию обучающихся.

6. Проверка результативности разработанного комплекса настольных игр в формировании продуктивного лексического навыка у обучающихся младшего школьного возраста проводилась на базе МАОУ СШ №157 города Красноярск. В эксперименте принимали участие 15 учащихся 4-го класса. Экспериментальное обучение проводилось в течение 3 недель. Диагностика уровня сформированности продуктивного лексического навыка у обучающихся до и после формирующего эксперимента позволила выявить положительную динамику. Сравнительный анализ результатов предварительной и итоговой диагностики, проведённых на констатирующем и контрольном этапах эксперимента, показал, что использование разработанного комплекта настольных игр значительно улучшило уровень владения лексикой в речи обучающихся: возросла доля учащихся с высоким уровнем сформированности навыка, снизился процент обучающихся с низким уровнем. Положительная динамика в развитии продуктивного лексического навыка обучающихся свидетельствует о результативности игрового метода в формировании лексической стороны речи на английском языке.

На основании данных выводов можно констатировать, что задачи, поставленные в начале исследования и сформулированные во введении, выполнены в полном объёме, а цель достигнута.

### Список использованных источников

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Икар, 2009. 448 с.
2. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения. Балканское научно обозрение. 2019. No2 (4). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-neobhodimostiprimeneniya-igrovyyh-tehnologiy-obucheniya/viewer> (дата обращения: 06.04.2026).
3. Бадалян А. Х. Формирование и развитие лексических навыков в процессе обучения иностранному языку / А. Х. Бадалян. Текст: непосредственный // Молодой ученый. № 13 (199). 2018. С. 111-113.
4. Бухбиндер В.А. Основы обучения лексике в средней школе: на материале немецкого языка: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.00. Киев, 1971. 558 с.
5. Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д., Эванс В. Spotlight 4. Книга для учителя. 4 класс: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, М.: Просвещение, 2007. 132 с.
6. Виды навыков // Портал «Портал.ру»: Всероссийская научная библиотека. 2005. 16 января. [Электронный ресурс]. URL: [https://portalus.ru/modules/psychology/rus\\_readme.php?subaction=showfull&id=1105860396&archive=1120045024&start\\_from=&ucat=&](https://portalus.ru/modules/psychology/rus_readme.php?subaction=showfull&id=1105860396&archive=1120045024&start_from=&ucat=&) (дата обращения: 15.03.2026).
7. Вронская И. В., Осипова, А. С. Проблема формирования и контроля иноязычных рецептивных фонетических навыков на раннем этапе обучения иностранным языкам. Комплексные исследования детства, т. 2, № 2, 2020. 109–116 с.
8. Деркач А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранными языками, М.: 1991.

9. Игра и игровые технологии в обучении иностранному языку: традиционные подходы и потенциал игр эпохи цифры // Иностранные языки в школе, № 6, 2023. С. 2.
10. Интернет-издание об образовании и воспитании детей «Мел» // Выживут только отличники: почему 95% выпускников так и не знают иностранный язык [Электронный ресурс]. URL: <https://mel.fm/blog/yuliya-doronina/87216-vyzhivut-tolko-otlichnikipochemu-95-vypusknikov-tak-i-ne-znayut-inostranny-yazyk> (дата обращения: 25.03.2026).
11. Кожухарева И.Ю. Игровые элементы на уроке английского языка в начальной школе : практические рекомендации / И.Ю. Кожухарева // Иностранные языки в школе, № 6, 2023. С. 12–15.
12. Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика // Конышева Л.В. Минск: ТетраСистемс, 2008. 288 с.
13. Косякина А. В. Формирование продуктивных лексических навыков с использованием средств наглядности при обучении английскому языку в средней образовательной школе // Фундаментальные и прикладные исследования молодых ученых: Сборник научных трудов XV Всероссийской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых учёных, Новокузнецк: Кемеровский государственный университет, 2025. С. 872-877.
14. Лобузова Е.А., Афанасьева О.В., Игра как способ обучения иностранному языку // Вестник МИТУ-МАСИ., № 4. 2020. С. 65 – 70.
15. Нестерова Т.Д., Пчелина Т.М. Роль фонетических игр в формировании базовых произносительных навыков в младшей и средней общеобразовательной школе // Иностранные языки в школе, № 6. 2023. С. 9–10.
16. Павлова Л. В., Цыбизова А. К. Коммуникативная методика формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников // Гуманитарно-педагогические исследования. Т. 1, № 2. 2017. С. 39-45.
17. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М.: Просвещение, 1989. 223 с.

18. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 №1897 (ред. от 31.12.2015) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 01.02.2011 N 19644) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kspu.ru/upload/documents/2019/01/28/d5fd3f4e10f4925ddac771bd8be353bb/prikaz-minobrnauki-rossii-ot-17122010-n-1897-red-ot-31122015-ob-utverzhdenii-fed.pdf> (дата обращения: 26.01.2026).
19. Психология детей младшего школьного возраста: учебник / под общ. ред. А.С. Обухова. М.: Издательство Юрайт. Серия: Бакалавр. Базовый курс. 2014. 583 с.
20. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе. Мс Просвещение, 1988. 224 с.
21. Скаткин М.Н. Школа и всестороннее развитие детей. М, 1980. 144 с.
22. Солтанбекова, О. Т. Эффективность применения таксономии Б. Блума при обучении студентов русскому языку как неродному / О. Т. Солтанбекова, И. С. Мищенко, Е. Н. Шаронова // Вестник Карагандинского университета. Серия «Педагогика». № 1 (109). 2023. С. 183–191.
23. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка // М.Ф. Стронин. М.: Просвещение, 2001. 370 с.
24. Теория и практика обучения иностранным языкам: традиции и инновации: Сборник статей международной научно-практической конференции памяти академика РАО Инессы Львовны Бим. М.: ТЕЗАУРУС, 2013. 331 с.
25. Терехова Г.В. Творческие игры как средство развития креативных способностей школьников в учебном процессе // Г.В. Терехова. М.: Поиск, 2016. 110 с.
26. Филатов В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе. М.: Просвещение, 2004.
27. Щукин А. Н. Методы и технологии обучения иностранным языкам. М.: ИКАР, 2014. 240 с.

28. Щукин А. Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика: Учебное пособие для преподавателей и студентов. / А. Н. Щукин. Москва: Омега-Л, 2010. 475 с.
29. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.
30. Levitskaya O.S. Lexical Competence Development as an Integral Part of Translators Training // Идеи. Поиски. Решения: сборник статей и тезисов X Междунар. науч. практ. конф., Минск, 23 ноября 2016 г. Часть 6 Мн.: БГУ, 2017. С.58–59

Приложение А.

 Happy	 Sad	 Angry	
 Bored	 Tired	 Scared	 Hungry

## Приложение Б.

I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



I CAN



WHO CAN?



Приложение В.

<b>Countable nouns</b>	<b>Uncountable nouns</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. A tomato</li><li>2. A pineapple</li><li>3. A lemon</li><li>4. Beans</li><li>5. A coconut</li><li>6. A mango</li><li>7. An onion*</li><li>8. A carrot</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Milk</li><li>2. Yogurt</li><li>3. Cheese</li><li>4. Lamb*</li><li>5. Salt</li><li>6. Olive oil</li><li>7. Flour</li><li>8. Sugar</li></ol>
<b>Carnivore animals</b>	<b>Months</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. A lion</li><li>2. A bear</li><li>3. A tiger</li><li>4. A wolf</li><li>5. A fox</li><li>6. A seal *</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. June</li><li>2. October</li><li>3. August</li><li>4. February</li><li>5. May</li><li>6. January*</li></ol>

Приложение Г.

A ... works at a hospital.



Who works at a ...?



A ... works at a shop.



Who works at a ...?



A ... works at a baker's.



Who works at a ...?



A ... works at a school.



Who works at an ...?



A ... works at an animal hospital.



Who works at a ...?



A ... works at a zoo.



Who works at a ...?



A ... works at a station.



Who works at an ...?



A ... works at an office.



Who works in a ...?



A ... works in a garage.



Who works at a ...?



A ... works at a circus.



Who works at a ...?



A ... works at a café.



Who works at a ...?



A ... works at a farm.



Who works at a ...?



An ... works at a theatre.



Who works at a ...?



A ... works at a greengrocer's.



Who works at a ...?



A ... works at a post office.



Who works at a ...?



A ... works at a police station.



Who works at a ...?



**A baker**



**A waiter**



**A nurse**



**A  
mechanic**



**A**

**teacher**



**A**

**postman**



**An actor**



**A greengro-  
cer**



**A vet**

**A train  
driver**



**A farmer**

**A police-  
man**



Приложение Е.

<b>B I N G O</b>			<b>B I N G O</b>		
a waiter	a farmer	a doctor	a fireman	a vet	a teacher
a clown	a cashier	a manager	a greengrocer	a waiter	a nurse
a fireman	a baker	an actor	a train driver	a mechanic	a manager
<b>B I N G O</b>			<b>B I N G O</b>		
a postman	a vet	a teacher	a baker	an actor	a farmer
a waiter	a clown	a cashier	a doctor	a postman	a clown
a greengrocer	a nurse	a train driver	a cashier	a fireman	a vet

## Приложение Ж.



- Sam/32/mechanic
- Garage; Fix cars
- Wake up early
- Wear a uniform
  - Serve food



- Oliver/18/waiter
- Cafe; Serve food & drinks
  - Play sports
  - Be polite
- Work at night



- John/23/actor
- Theatre; Play roles
- Play football on Mondays
  - Wear costumes
    - Sell fruit



- Oscar/40/greengrocer
  - Greengrocer`s
    - Read books
- Sell fruit and vegetables
  - Help sick people



- Kate/27/teacher
- School; Teach pupils
  - Wake up early
  - Wear a uniform
    - Bake bread



- Robert/56/postman
- Post office; Take letters
  - Wake up early
  - Carry a big bag
    - Fix cars

## Приложение И.

**Test. Class: 4 Topic: "Professions"**

**Name:** \_\_\_\_\_

### 1. Write the profession:



1. an actor 2. a ... 3. 4.	5. 6. 7. 8.
-------------------------------------	----------------------

### 2. Match the profession to the workplace (место работы).

1. A nurse works at a... 2. A mechanic works in a... 3. A baker works at a... 4. A teacher works at a... 5. A postman works at a...	a) garage b) hospital c) school d) post office e) baker's
1-    2-    3-    4-    5-	

## Приложение К.

### Test «5»

Name/Class:

1. Напиши профессии:

Три профессии с суффиксом -er
1)
2)
3)
Две профессии с суффиксом -man
1)
2)
Одну профессию без суффикса - ---
1)

2. Переведи предложения:

A) Официант обычно работает в кафе. -

B) Она медсестра. Она не должна продавать фрукты и овощи. -

C) Ты должна носить белую униформу. -

D) Механик иногда помогает больным людям? -

E) Актер не работает в больнице. -

F) Как часто ты убираешь свою комнату? -

## Test «4»

Name/Class:

1. Напиши профессии:

Три профессии с суффиксом -er
1)
2)
3)
Две профессии с суффиксом -man
1)
2)
Одну профессию без суффикса - ---
1)

2. Расставь слова в правильном порядке, запиши получившиеся предложения.

A) always / fruit and vegetables / A greengrocer / sells /.

B) at a post office / A fireman / doesn't / work /.

C) wear / have to / a uniform / Does / a waiter / ?

D) Do / have to / help sick people / mechanics / ?

E) often / a / How / does / baker / bake bread / ?

## Test «3»

Name/Class:

1. Напиши профессии:

Три профессии с суффиксом -er
1)
2)
3)
Две профессии с суффиксом -man
1)
2)
Одну профессию без суффикса - ---
1)

2. Вставь глаголы Do/Does, don't/doesn't, have to/has to, don't have to/doesn't have to. Затем, если необходимо, запиши краткий ответ, как показано в примере.

*Пример:*

a) \_\_\_\_ a baker work at a hospital? (-)

Does a baker work at a hospital? - No, he doesn't.

b) \_\_\_\_ waiters work at a cafe? (+)

Do waiters work at a cafe? (+) - Yes, they do.

1. \_\_\_\_ a nurse usually wear a white uniform? (+) - \_\_\_\_\_.

2. \_\_\_\_ teachers always work at a post office? (-) - \_\_\_\_\_.

3. A waiter \_\_\_\_\_ serve food. It's his job!


4. A fireman \_\_\_\_\_ work in an office.

5. They \_\_\_\_\_ work at a station. They are nurses.

Приложение Л.

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА № 1.**

<b>УМК</b>	<b>Spotlight 4</b>
<b>Тема урока</b>	<b>My profession</b>
<b>Тип урока</b>	Урок закрепления (совершенствования знаний, умений и навыков)
<b>Цель урока</b>	Научиться говорить о профессии
<b>Задачи урока</b>	-тренировать и учить применять лексику по теме «Professions» -научить составлять монологическое высказывание о профессии и отвечать на вопросы -развивать навыки говорения, аудирования и чтения
<b>Универсальные учебные действия</b>	<b>Личностные:</b> формирование положительной мотивации к обучению через игровую деятельность; развитие интереса к миру профессий; формирование готовности к саморазвитию и самореализации. <b>Коммуникативные:</b> слушать и понимать речь учителя и одноклассников; участвовать в диалоге; строить связное монологическое высказывание; задавать вопросы и отвечать на них; работать в паре и группе. <b>Познавательные:</b> извлекать информацию из прослушанного и прочитанного; строить логические рассуждения; использовать наглядные опоры (карточки, плакаты) для решения коммуникативных задач. <b>Регулятивные:</b> принимать и сохранять учебную цель; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль; оценивать правильность выполнения действий.
<b>Необходимое</b>	Компоненты УМК; компьютер; мультимедийная презентация; раздаточный материал: карточ-

<b>оборудование</b>		ки для игры «Бинго» (3×3 с названиями профессий), карточки-информаторы для игры «Яр-марка профессий»; листы формата А4, цветные карандаши/фломастеры, магнитная доска.	
		<b>ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА УРОКА</b>	
<b>Этапы урока</b>	<b>Время</b>	<b>Деятельность учителя</b>	<b>Деятельность обучающихся / ожидаемый ответ с использованием эталонных фраз / ключи к заданиям</b>
<b>I. Организационный момент.</b>	3	<b>Good morning, children! I am glad to see you!</b> <b>Take your seats, please.</b> <b>Who is absent today?</b> <b>Please open your copybooks, write down the date.</b>	Good morning, teacher! (Садятся за парты) All are present. (... is/are absent) Открывают тетради, записывают дату.
<b>II. Определение темы урока. Постановка целей урока</b>	3	(Slide 2)  <b>I want you to guess the topic of our lesson.</b> Учитель выводит на экран изображение людей разных профессий. <b>Look at the screen. What do you see? What are these people?</b>	Ученики вместе с учителем читают фразы. <ul style="list-style-type: none"> <li>• I can see ..... – Я вижу ....</li> <li>• I think it`s ..... – Я думаю, что это</li> </ul> Ученики отвечают на вопросы учителя и рассказывают о том, кого видят на картинке. <b>S1:</b> I can see a teacher in the picture. <b>S2:</b> I think it is a baker!

Выписывает на доске фразы-опоры для ответа:

- I can see ..... – Я вижу ....
- I think it`s ..... – Я думаю, что это

**Well, you`re right!** You know many professions; we will revise the words, play games and speak about jobs. By the end of the lesson you will be able to talk about a job from the first person.

**III.**  
Повторение учебного материала.

**Развитие навыков аудирования.**

5

(Slide 3)



**Now let's play Bingo! You have cards with 9 professions. I will say words. If you have this word on your card, cross it.**

**The first student who covers all the words says «Bingo!» and names all his/her professions aloud.**

**Are you ready? Let's start!**


Ученики получают карточки «Бинго» (3×3) с профессиями.

Все ученики проверяют свои карточки, повторяют слова про себя или шепотом, находят слова, зачёркивают.

	<p>Учитель называет слова в случайном порядке:  <i>a doctor, a teacher, a postman, a mechanic, a baker, a waiter, a nurse, a fireman, a clown, a cashier, a vet, a farmer.</i></p> <p><b>Who has «Bingo!»? Please, name your professions.</b></p> <p><b>Well done! You know the words very well!</b></p>	<p><b>S1 (победитель):</b> Bingo! I have a doctor, a teacher, a postman, a mechanic, a baker, a waiter, a nurse, a fireman, a clown.</p>
<p><b>IV.</b>  <b>Закрепление и отработка ЛЕ.</b>  <b>Работа с учебником</b></p>	<p>10 (Slide 4/5)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="593 576 907 986"> </div> <div data-bbox="936 576 1249 986"> </div> </div> <p><b>Now let's remember where these people work and what they do.</b></p> <p>Учитель просит посмотреть на экран и составить предложения в тетрадях, глядя на изображение на экране.</p> <p><b>Great! Let's check your sentences!</b></p> <p>Учитель просит нескольких учеников проговорить предложения о месте работы.</p>	<p>Ученики выполняют задание письменно в тетрадях.</p> <p>Ученики отвечают устно:  <b>S1:</b> I'm a baker. I work at a baker`s.  <b>S2:</b> I'm a teacher. I work at a school.</p>



	<p>Учитель организует творческое задание и объявляет Ярмарку профессий. Учитель выдает раздаточный материал для индивидуальной работы (карточки-навигаторы, листы А4, маркеры, реквизит для выступления и т.д.)</p> <p><b>Now, you will prepare a short presentation about your profession! Please look at the example (Slide 7), make up your own story and create a poster. You can use the material.</b></p> <p><b>Come to the board one by one, show your poster and tell us about your profession.</b></p> <p><b>Other students, listen carefully! After the presentation you can ask 1–2 questions.</b> Possible questions: «Do you like your job?», «What do you do every day?», «How often do you wake up early?», «Do you wear a uniform?», Учитель организует очередь выступающих, помогает с вопросами (если ученики затрудняются), фиксирует успехи.</p> <p><b>Thank you! Great job!</b> <b>We will continue listen to your presentation on the next lesson!</b></p>	<p>Ученики по очереди выходят к доске, демонстрируют свой плакат и рассказывают о профессии от первого лица.</p> <p><b>S1:</b> <i>«Hello! My name is Sam. I am 32 years old. I am a mechanic. I work in a garage and I fix cars. I usually wake up early. I have to wear a uniform but I don't have to serve food! »</i></p> <p>Остальные учащиеся задают вопросы: <b>S1:</b> Do you work at night? <b>S2:</b> What do you do every day?</p>
--	--	--

<p><b>VII.</b> Объяснение домашнего задания.</p>	<p>2</p>	<p>Объясняет домашнее задание: your homework is in Workbook page 20, exercise 3. / Learn your story by heart.</p>	<p>Записывают домашнее задание.</p>
<p><b>VIII.</b> Рефлексия учебной деятельности</p>	<p>2</p>	<p>Подводит итоги: <b>Let's see what we have learned today! Look at the slide and complete the sentences:</b>  <i>I can name ... professions.</i>  <i>I can speak about ...</i></p>  <p><b>You worked very well today. I am proud of you!</b>  Учитель выставляет отметки (за активность, плакат, рассказ, вопросы).</p> <p><b>Thank you for your work.</b>  <b>The lesson is over. Goodbye!</b></p>	<p>Читают варианты, предложенные на слайде, и отвечают на вопросы учителя:  <b>S1:</b> I can name 8 professions.  <b>S2:</b> I can speak about a doctor.  <b>S3:</b> I am happy!</p>

### **ОТЗЫВ**

на выпускную квалификационную работу  
**Петровой Юлии Дмитриевны**  
на тему «Использование настольных игр при работе над продуктивным лексическим  
навыком на уроке английского языка в 4 классе»

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)

Важной составляющей языковой компетенции являются лексические навыки, лежащие в основе корректного выражения смыслов. Работа по их формированию может проводиться с использованием различных методов, в том числе игровых, что определяет актуальность рецензируемого исследования.

Выпускная квалификационная работа Петровой Ю.Д. имеет традиционную структуру и состоит из Введения, двух глав, Заключения, Списка использованных источников и Приложений. Текстовая часть работы содержит 44 страницы, список источников насчитывает 30 позиций. Первая, теоретическая глава, характеризуется логичностью, продуманностью и содержит обзор ключевых понятий исследования, таких как игра в обучении, навык, продуктивный лексический навык.

Для реализации практических задач исследования Петрова Ю.Д. выбирает настольные игры как метод работы над лексической стороной речи. В данной части исследования автор последовательно переходит к самостоятельной методической разработке, логично предваряя ее анализом УМК «Английский в фокусе» для 4 класса. Здесь также представлена своеобразная методическая копилка адаптированных к академическим целям и задачам настольных игр, рекомендованных для работы над лексической стороной речи. Для каждой игры подробно расписан ее ход и правила. В приложениях приводятся самостоятельно разработанные автором раздаточные материалы, что придает работе выраженную практическую значимость.

Экспериментально-опытная работа, проведенная автором в процессе апробации настольных игр, четко выстроена, грамотно организована, представлена качественно выполненными диаграммами и таблицами, приведенными в тексте работы. Автор обобщила и наглядно продемонстрировала результаты исследования.

В ходе работы Петрова Юлия Дмитриевна проявила себя как самостоятельный исследователь, компетентный педагог-профессионал, готовый к самообразованию и дальнейшему росту.

Таким образом, выпускная квалификационная работа Петровой Юлии Дмитриевны на тему «Использование настольных игр при работе над продуктивным лексическим навыком на уроке английского языка в 4 классе» носит завершенный характер, отвечает требованиям к работам подобного рода, заслуживает высокой оценки.

Руководитель  
канд. филол. наук, доцент  
кафедры английской филологии



И.А. Батнер

**СОГЛАСИЕ**

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

Я, Ларова Юлия Дмитриевна  
(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 наборных шрифт при работе  
над продуктивной иксоическим кавыком  
на уроке английской языка в 4 классе

(название работы)

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

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

« 11 » мая 2026 г.  
(дата)

  
(подпись)

