

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

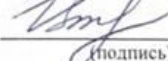
Факультет иностранных языков  
Кафедра английской филологии

Коростелева Дарья Алексеевна


ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
ПРИМЕНЕНИЕ УЧЕБНОЙ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ  
ИНОЯЗЫЧНОГО ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА  
ОБУЧАЮЩИХСЯ 6 КЛАССА

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование  
Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык (английский  
язык)


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

«7» мая 2025 г.   
(подпись)

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

«6» мая 2025 г.   
(подпись)

Дата защиты «10» мая 2025 г.

Обучающийся: Коростелева Д.А.  
«6» мая 2025 г.   
(подпись)

Оценка отлично

Красноярск, 2025

## Оглавление

Введение .....	3
<b>Глава 1. Теоретические основы использования учебных игр на уроке английского языка в средней школе.....</b>	<b>7</b>
1.1. Определение понятия "учебная игра" и их классификация .....	7
1.2. Роль и особенности применения учебных игр на уроке английского языка .....	13
1.3. Содержание понятия "лексический навык" и этапы его развития у обучающихся средних классов.....	17
1.4. Методические рекомендации к организации урока с использованием лексических игр при обучении английскому языку.....	20
<b>Выводы по главе 1.....</b>	<b>24</b>
<b>Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию иноязычного лексического навыка обучающихся 6 класса посредством применения учебных игр в образовательном процессе .....</b>	<b>25</b>
2.1. Анализ УМК «Английский в фокусе» для 6 класса в лексическом аспекте обучения .....	25
2.2. Методическая разработка упражнений с применением учебных игр для развития лексического навыка обучающихся 6 класса на уроке английского языка .....	31
2.3. Практическое применение лексических игр на уроках английского языка в средней школе .....	43
2.3.1. Диагностирующий этап опытнo-экспериментальной работы .....	45
2.3.2. Формирующий этап опытнo-экспериментальной работы.....	48
2.3.3. Контрольный этап опытнo-экспериментальной работы .....	58
<b>Выводы по главе 2.....</b>	<b>60</b>
<b>Заключение .....</b>	<b>62</b>
<b>Список использованных источников.....</b>	<b>64</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ А.....</b>	<b>68</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....</b>	<b>69</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ В.....</b>	<b>70</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Г .....</b>	<b>77</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Д.....</b>	<b>83</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Е.....</b>	<b>84</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Ж.....</b>	<b>85</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ И.....</b>	<b>86</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ К.....</b>	<b>87</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Л.....</b>	<b>89</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ М.....</b>	<b>89</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Н.....</b>	<b>90</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ П.....</b>	<b>91</b>

## Введение

Обучение лексической стороне речи является одной из основных целей иноязычного образования, так как лексика – это фундамент изучения иностранного языка, ключ к овладению речевыми навыками. Для того чтобы иметь возможность участвовать в реальных коммуникативных ситуациях, говорящему необходимо владеть значительным словарным запасом и уметь пользоваться этим запасом в соответствии с ситуацией.

Изучение лексической стороны речи – это средство обучения всем видам речевой деятельности. Независимо от характера речи – аудирование, говорение, чтение, письмо, основополагающим элементом каждого вида коммуникации считают слово. В то же время, речевая перспектива влечет за собой мотивацию к увеличению и расширению активного вокабуляра, что является важным на каждом этапе обучения, в том числе и на среднем.

Современные тенденции в образовании требуют поиска методов и технологий, способствующих повышению мотивации и эффективности обучения иностранным языкам. Одним из таких методов является учебная игра, которая сочетает в себе элементы познавательной деятельности и игрового взаимодействия, создавая благоприятные условия для усвоения лексического материала. Особую актуальность этот подход приобретает в работе с обучающимися 6 класса, поскольку подростковый возраст характеризуется повышенной активностью, стремлением к соревновательности и потребностью в эмоционально насыщенных формах обучения.

В игре обучающиеся запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от деятельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую

заинтересованность и способствует произвольному запоминанию. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне.

**Актуальность** исследования заключается в том, что игровая форма занятий не только приносит динамику учебному процессу и стимулирует обучающихся, но и способствует повышению качества успеваемости и обуславливает необходимость более подробного рассмотрения данной проблемы в контексте российской системы обучения иностранным языкам. Учебная игра, благодаря своей динамичности и вовлекающему характеру, способствует не только запоминанию новых слов, но и их активному использованию в речи, что соответствует требованиям ФГОС.

**Объект** исследования – процесс развития иноязычного лексического навыка обучающихся на уровне основного общего образования.

**Предмет** исследования – применение учебной игры в процессе развития лексического навыка обучающихся 6 класса на уроке английского языка.

**Цель** исследования – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность использования учебной игры на уроках английского языка для развития иноязычного лексического навыка обучающихся на уровне основного общего образования.

Для реализации цели исследования были поставлены следующие **задачи**:

- 1) Рассмотреть понятие "учебная игра" и их классификацию.
- 2) Определить роль и особенности применения учебных игр на уроке английского языка.
- 3) Рассмотреть содержание понятия "лексический навык" и этапы его развития у обучающихся средних классов.

4) Проанализировать УМК «Английский в фокусе» для 6 класса и определить возможности применения учебных игр на уроке английского языка.

5) Разработать и внедрить в учебный процесс дидактический материал с использованием учебной игры для развития лексического навыка обучающихся 6 класса.

**Теоретической базой** исследования послужили труды следующих отечественных ученых: Э.Г. Азимов, Т.В. Акилова, Н.Д. Гальскова, В.Х. Заброва, Е.А. Макушина, Е.И. Пассов, Е.В. Пожитнова, А.Ю. Симушкина, М.Ф. Стронин, Е.С. Тимохина, А.А. Федорова, А.Н. Щукин и др.

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

**Теоретическая значимость** данной работы состоит в систематизации материала по теме исследования, сравнении и сопоставлении взглядов современных методистов на проблему использования учебных игр на уроках английского языка для развития иноязычного лексического навыка.

**Практическая значимость** данной работы заключается в том, что её результаты и разработанные методические материалы могут быть использованы в образовательном процессе для повышения эффективности обучения лексике английского языка в 6 классе. Разработанный дидактический материал прошел апробацию в учебном процессе среди обучающихся 6 класса базе МАОУ «Средняя школа № 145», г. Красноярск. Апробация материалов исследования также осуществлялась через выступление с докладом на Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых учёных "Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики" в рамках Весенней

научной сессии «Система педагогического образования – ресурс развития общества» 9 апреля 2024г., Красноярск. Работа выполнена по заказу Управления образования администрации г. Канск.

**Структура работы** состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

Во введении обоснована актуальность исследования, определены цель, объект, предмет, сформулированы задачи и методы исследования, показаны экспериментальная база исследования и практическая значимость работы.

В первой главе рассмотрены теоретические аспекты применения учебной игры в процессе развития иноязычного лексического навыка обучающихся 6 класса. Рассмотрено понятие «учебная игра» и их классификация, определены роль и особенности применения учебных игр на уроке английского языка, а также составлены методические рекомендации к организации урока с использованием лексических игр при обучении английскому языку.

Во второй главе проанализирован УМК «Английский в фокусе» для 6 класса в лексическом аспекте обучения, составлена методическая разработка упражнений с применением обучающих игр для развития лексического навыка и приведен анализ результата опытно-экспериментальной работы по применению лексических игр на уроках английского языка в средней школе.

В заключении подведены общие итоги выпускной квалификационной работы, изложены основные выводы.

# **Глава 1. Теоретические основы использования учебных игр на уроке английского языка в средней школе**

## **1.1. Определение понятия "учебная игра" и их классификация**

Современные методики преподавания иностранных языков уделяют значительное внимание формированию и развитию иноязычных лексических навыков, поскольку лексика является ключевым компонентом коммуникативной компетенции. Особую роль в этом процессе играют учебные игры, которые способствуют повышению мотивации, снижению психологического барьера и созданию естественной языковой среды. Учебная игра позволяет моделировать реальные коммуникативные ситуации, обеспечивая произвольное запоминание лексики и её дальнейшее использование в речи.

Игра занимает особое место в жизни ребёнка, поскольку является его естественной деятельностью, посредством которой он взаимодействует с окружающим миром и приобретает навыки социализации. Сегодня игра находит широкое применение также в педагогическом процессе для формирования учебных и социокультурных компетенций. В «Большой советской энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)» [Большая советская энциклопедия, 1974, с.58].

Понятие "учебная игра" (или "дидактическая игра") широко используется в педагогике, психологии и методике преподавания, однако его трактовка может варьироваться в зависимости от контекста.

Учебная игра – особым образом организованное на занятиях по языку ситуативное упражнение, при выполнении которого создаются возможности для многократного повторения речевого образца (образцов) в условиях, максимально приближенных к условиям реального речевого общения (с

присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого акта) [Акилова, 2023].

Иными словами, учебная игра представляет собой специальный вид игры, который нацелен на достижение образовательных целей, а также на развитие определённых навыков и умений обучающихся.

В общем смысле учебная игра – это форма образовательного процесса, сочетающая игровую деятельность с учебными задачами. Она направлена на усвоение знаний, развитие навыков и формирование компетенций в увлекательной для участников форме.

Вне зависимости от изучаемой дисциплины учебные игры выполняют 3 основные *функции*:

- Инструментальная: формирование определенных навыков и умений;
- Гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;
- Социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры. Инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая – в дидактических, последняя – в ролевых играх [Базарова, 2020].

Учебные игры позволяют получать новые знания в игровом процессе – привычным для молодых людей способом. Особенно эффективно применение обучающих игр в областях, где требуется приобретение и развитие навыков [Шабалина, Воробкалов, Катаев, 2011].

Стоит добавить, что учебные игры помогают учащимся не только запоминать новый материал, но и использовать его в различных упражнениях и ситуациях. Более того, учебные игры способствуют активизации учебного процесса, повышая мотивацию и вовлеченность студентов, а еще снижают стресс и напряжение во время урока.



С течением времени учебные игры развивались и претерпевали изменения, подстраиваясь непосредственно под основные требования к осуществлению педагогического процесса. Так, применение учебных игр в процессе обучения английскому языку способствует решению следующих *методических задач*:

1. Созданию психологической готовности учащегося к речевому общению;
2. Обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового и речевого материала;
3. Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи [Архангельская, 2019].

На сегодняшний день нет единой классификации игр, однако существует множество методической литературы, которая дает возможность познакомиться с большим количеством классификаций учебных игр.

Автором одной из наиболее известных *классификаций* учебных игр является М.Ф. Стронин, который подразделяет игры на следующие категории:

- 1) лексические игры;
- 2) грамматические игры;
- 3) фонетические игры;
- 4) орфографические игры;
- 5) творческие игры [Стронин, 2015].

Обратимся к краткому рассмотрению данных категорий.

*Лексические игры* организуются для тренировки учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; а также активации речемыслительной деятельности учащихся и развития речевой реакции школьников. Целесообразно использовать лексические игры с картинками, карточками, или кубиками для нескучного

обучения. К более подробному описанию данной категории мы обратимся на следующем этапе исследования.

Овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет учеников своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Для того, чтобы решить эти проблемы существуют *грамматические игры*. Их цель – обучить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов.

При использовании данной группы игр, перед учителем встает целый спектр целей:

1. Стремление обучить употреблению речевых образцов;
2. Создание естественной ситуации для употребления этих образцов;
3. Развитие речевого творчества обучающихся.

В процессе формирования и корректировки произносительных навыков важную роль играет использование *фонетических игр*. Использование особых имитационных фонетических упражнений приводит к эффективному формированию основ фонетического навыка. Соответственно, цели применения фонетических игр ориентированы на:

1. Тренировку произношения звуков на иностранном языке;
2. Обучение громкости и отчетливого чтения стихотворных произведений;
3. Формирование фонетического слуха.

*Орфографические игры* направлены на формирование навыков сочетания букв в слове, на развитие памяти обучающихся и репродукцию орфографического образа слова.

Данные категории М.Ф Стронин объединяет в 2 группы:

1) подготовительные игры – игры, способствующие формированию языковых навыков; к этой группе относятся грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры. Подготовительные игры являются начальным этапом, с помощью которых происходит базовое формирования таких языковых навыков. Примерами подобных игр могут послужить грамматические, лексические, фонетические, условно-речевые и орфографические игры.

2) творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений. Творческие же игры отличаются высокой степенью самостоятельности и инициативности учеников при выполнении предлагаемого задания. К нему можно отнести ролевые игры, которые получили большое распространение. На их протяжении ученики погружаются в моделируемые ситуации, требующие от них принятия решения в соответствии с поставленной задачей. Особую заинтересованность можно отметить на начальной ступени обучения, когда условное воспроизведение деятельности способствует усвоению определенного навыка. Ролевая игра может помочь развитию диалогической речи обучающихся. Так, в рамках определенной условно-речевой ситуации ученик развивает соответствующие коммуникативные навыки [Стронин, 2015].

*По характеру выполняемой учебной деятельности выделяют:*

1. Репродуктивные дидактические игры;
2. Частично-поисковые игры;
3. Поисковые игры;
4. Творческие (без элементов ролевых игр);
5. Творческие (с элементами ролевых игр) [Урунтаева, 2001].

Под репродуктивными дидактическими играми понимается выполнение поставленных педагогических задач, направленных на

активизацию имеющихся знаний, с опорой на образец. Особенностью частично-поисковых обучающих игр является выполнение заданий посредством поиска отдельных элементов, используя только частичную информацию. Они способствуют развитию логического мышления и тренируют способность искать нужную информацию. Дидактические игры направлены на развитие навыков поиска, анализа и обработки информации. Творческие дидактические игры позволяют обучающимся проявить больше самостоятельности при осуществлении познавательной деятельности, что благоприятно влияет на развитие творческого мышления, логики и усвоение новых знаний и навыков.

*По количеству участников* дидактические игры подразделяются на индивидуальные, парные и групповые.

*По форме проведения* выделяют следующие игры: ситуационные, ролевые, предметные, интеллектуальные, интерактивные.

*По цели применения* могут быть игры лексические, грамматические, фонетические и коммуникативные.

*По форме организации* можно выделить подвижные, настольные и цифровые игры.

*По уровню сложности* можно назвать игры для начинающих (А1-А2), для среднего уровня (В1-В2) и для продвинутых (С1-С2).

Таким образом, обучающие игры представляют собой мощный инструмент в руках преподавателя, способный не только обогатить лексический запас учащихся, но и сформировать устойчивые коммуникативные навыки, делая процесс изучения иностранного языка более увлекательным и эффективным.

## **1.2. Роль и особенности применения учебных игр на уроке английского языка**

При изучении вопроса об обучении английскому языку в рамках общеобразовательного учреждения необходимо обращать внимание на его потенциал, проявляющийся не только в формировании учебных навыков и умений, но и обеспечении всестороннего развития личности, в том числе с учетом возрастных и психологических особенностей обучающихся. Необходимо также отметить формирование целостного мировоззрения, социальных компетенций, общекультурной идентичности, развитие морального сознания. Урок английского языка стоит рассматривать также с точки зрения его влияния на овладение обучающимися самоконтроля, умения осуществлять совместную деятельность.

Несомненно, эффективному формированию вышеперечисленных предметных и личностных навыков и умений может способствовать использование на уроках английского языка учебных игр. Использование игровых форм деятельности в процессе организации учебно-воспитательного процесса обеспечивает эффективное достижение поставленных учебных, развивающих и воспитательных задач в условиях благоприятного психологического климата, в максимально увлекательной форме [Новикова, 2015]. Кроме того, многие педагоги отмечают влияние использования на уроке учебных игр на появление качественных изменений с точки зрения усвоения материала, а также улучшения отношения учеников к изучению английского языка.

Еще одной важной предпосылкой к внедрению игр в образовательный процесс является возникновение у детей трудностей при изучении разных аспектов английского языка. Распространенной является проблема при усвоении лексического материала и его активизации в речи. Часто обучающимся сложно усвоить изучаемые лексические единицы, несмотря на

их соответствии возрастным особенностям детей. Для качественного изучения английского языка учителю необходимо обеспечить вовлечение всех учеников в процесс, сделать его интересным для каждого. В соответствии с задачами обеспечения современного образования учителю необходимо создавать мотивационную среду, стимулировать активность всех детей на уроке и развивать их интерес к изучаемому предмету. Как правило, построение образовательного процесса на уроке только на учебно-методических пособиях и применение традиционных форм обучения оказывается недостаточным. Больше эффективностью обладают учебные игры, развивающие творческие и аналитические способности обучающихся.

Необходимость использования дидактических игр в процессе изучения иностранного языка обусловлено также отсутствием и недостаточным уровнем мотивации обучающихся. Игры являются хорошим инструментом для педагога, поскольку могут быть использованы на любом этапе урока – на начальном этапе для создания благоприятной атмосферы и снятия психологических блоков, или в конце урока с целью дополнительного стимулирования учеников и снятия усталости. Это также способствует снятию психологических блоков и страха, а также совершенствованию таких личных и межпредметных умений, как: формирование уважительного отношения к другому мнению, понимание возможностей реализации своих способностей, удовлетворение от обогащения картины мира и другие.

Повышение мотивации осуществляется также посредством того, что большинство игр основано на соперничестве в положительно ключе. На протяжении игры дети соревнуются, при этом учатся принимать превосходство другого ученика и рефлексировать над собственными пробелами в знаниях.

Как уже было сказано ранее при рассмотрении особенностей применения игр, игра должна быть не только педагогически эффективной, но

и направлена на повышение интереса изучению лексики английского языка. Часто используемыми на уроках являются игры – соревнования, которые содержат в себе элемент соперничества, поэтому не рекомендуется пропускать этап подсчета очков и определения победителей. При выборе конкретных игр, предполагающих соревновательный аспект, важно обеспечить баланс между сотрудничеством и элементом состязательности. Помимо этого, учитель может придумать способ поощрения: небольшие призы или дополнительные баллы при подведении итогов четверти.

В соответствии с актуальными требованиями к современному образованию, задача учителя заключается не только в расширении лексического запаса учеников, и в обеспечении развития каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей. Так, при планировании урока и выборе обучающей игры учителю следует принимать во внимание уровень предметных знаний обучающихся. Задания должны быть подобраны таким образом, чтобы ученики смогли с ним справиться. При этом, необходимо включать игровые задания, соответствующие более высокому уровню и требующие приложения больших усилий. Помимо этого, на этапе планирования урока стоит придумать сюжет игры, который будет интересным в соответствии с возрастными особенностями учеников.

Необходимо также отметить, что учителю следует применять учебную игру определенном этапе в зависимости от следующих факторов: учебных знаний обучающихся, изучаемого лексического материала, конкретных целей и условий урока. Так, время, отведенное на игру на уроке, и ее место зависит от нескольких факторов: от подготовки учеников, от целей урока, от изучаемого материала и т.д. Например, если преподаватель использует игру как тренировочное упражнение для закрепления первичного материала, то в таком случае можно отвести игре 15-20 минут урока, но в дальнейшем эта же игра будет занимать всего 3-5 минут и быть неким повторением уже

пройденного материала или разрядкой на уроке, что хорошо влияет на психическое состояние учеников. Либо если преподаватель использует игровую речевую разминку на уроках иностранного языка, то ей будет отводиться не больше 5-10 минут. Такая разминка будет помогать учащимся с легкостью входить в языковую среду после изучения других предметов, настроиться на общение на английском языке и дать ученикам положительный настрой на весь урок [Лобузова, Афанасьева, 2020].

Несмотря на то, что игра является привычной и вполне знакомой для обучающихся деятельностью, включать игровые формы в образовательный процесс стоит понемногу. Рекомендуется начинать с простых учебных игр, постепенно переходя к более сложным формам проведения и правилам.

Другими словами, для успешного внедрения игр в учебный процесс необходимо учитывать следующие аспекты:

- Соответствие возрасту и уровню учащихся – игра должна быть понятной и посильной;
- Четкая учебная цель – игра не должна быть развлечением ради развлечения;
- Правила и инструкции – должны быть объяснены доступно;
- Обратная связь – после игры важно обсудить ошибки и успехи;
- Варьирование форматов – чтобы поддерживать интерес, нужно чередовать разные типы игр.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование учебных игр на уроке английского языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к английскому языку. Существуют некоторые особенности использования игр на уроке, следуя которым учитель сможет провести эффективный урок с использованием учебной игры и достигнуть поставленных целей.



### **1.3. Содержание понятия "лексический навык" и этапы его развития у обучающихся средних классов**

В рамках изучения иностранного языка формирование и использование лексических единиц изучаемого языка является одним из важнейших компонентов. Очевидно, что без овладения лексическими навыками невозможно качественно понимать иноязычную речь или общаться на английском языке. Иными словами, лексика в языковой системе является важнейшим компонентом каждого вида речевой деятельности: устной - аудирования и говорения, а также письменной - чтения и собственно письма. Её системность проявляется в том, что все слова не могут существовать изолированно, они тесно связаны между собой в виде семантических полей, синонимических цепочек, лексико-семантических и тематических групп, антонимических противопоставлений и т.д. Владение этой системностью и её автономное использование входит в понятие «лексический навык» [Романенко, 2017]. Таким образом, лексический навык – это один из важнейших аспектов всего изучения английского языка.

На сегодняшний день существует множество определений лексического навыка. Над данным вопросом трудились такие лингвисты, методисты и даже психологи, как А.А. Леонтьев, Е.И. Пассов, А.М. Шапов и многие другие. Они рассматривали лексическую сторону речи с разных сторон, поэтому приходили к различным определениям данного понятия.

В классическом понимании лексический навык – это понимание синтезированного процесса выбора лексической единицы на основе её значений и сочетания с другими лексическими единицами языка. Он включает в себя:

- узнавание слова (восприятие на слух и при чтении);
- понимание его значения;

- употребление в нужной форме (с учетом грамматики, сочетаемости и стилистических особенностей);
- способность использовать слово в разных контекстах.

Одной из целей изучения лексики английского языка в средней школе является формирование продуктивного и рецептивного лексических навыков. Согласно классификации Н.Д. Гальсковой, лексические навыки разделяются на следующие группы:

- Продуктивный лексический навык: использование слов в процессе говорения и письма
- Рецептивный лексический навык: распознавание слов во время чтения и аудирования [Гальскова, 2006].

Продуктивный навык является действием по использованию лексической единицы адекватно коммуникативной задаче и её правильному сочетанию с другими словами. В свою очередь рецептивный навык предполагает распознавание графического и фонологического образа слова и соотнесению его формы с значением.

Помимо этого, при изучении иностранного языка на средней ступени обучения выделяют активный и пассивный словарь. Так, к активному словарю относят лексемы, которые используются обучающимися во всех видах речевой деятельности на постоянной основе. К пассивному же словарю относятся слова, которые знакомы ученикам, однако используют крайне редко. Как правило, они нужны для понимания, то есть относятся к рецептивным лексическим навыкам.

Один из вариантов последовательности этапов формирования лексического навыка представлена у Е. И. Пассова:

1. стадия осознания значения слова (происходит формирование механизма соотнесения слова с образом предмета);

2. стадия имитации (формируется механизм соотнесения слуховых и речевых следов);
3. стадия обозначения (развиваются необходимые ассоциативные связи слова с предметом);
4. стадия комбинирования (развивается механизм сочетаемости лексических единиц);
5. стадия употребления (происходит совершенствование механизма ситуативного выбора слова) [Пассов, 1977].

Основными этапами работы над лексикой в средней школе являются: ознакомление с новым лексическим материалом и его семантизация, первичное закрепление лексики, развитие навыков и умений использования лексики в разных формах устного и письменного общения.

Первый этап предполагает введение слов и изучение их значений. Работа над новыми лексическими единицами на данном этапе обучения может строиться как в контексте, так и изолированно. На среднем этапе обучения рекомендуется знакомить обучающихся с новыми лексическими единицами в словосочетаниях, обращая внимание на характерные лексические связи в словах, которые относятся к одной тематической группе. Зачастую новые слова и структуры вводятся с помощью изображений, песен, рифмовок. Помимо этого, новый языковой материал может быть введен в контексте живых диалогов или языковой наглядности.

Упражнения для первичного закрепления лексики должны входить в общую систему упражнений, направленных на развитие навыков использования лексических единиц разных видах речевой деятельности. Для них характерны следующие особенности:

- 1) Они должны составлять неотъемлемую часть объяснения, выполняя иллюстративную, разъясняющую и контролирующие функции;

2) Новые лексические единицы следует представлять в знакомом лексическом окружении и в соответствии с изученным грамматическим материалом;

3) В упражнениях должны предусматриваться не только элементарные операции, но и сложные умственные действия, развивающие творческие способности обучающихся и позволяющие им уже на данном этапе использовать вновь введенный материал во всех формах речевого общения [Валюженич, 2019]

Таким образом, развитие лексического навыка – длительный процесс, требующий систематической работы. Для формирования лексического навыка у обучающихся средней школы необходима не только комплексная работа с активным пассивным словарем, но и тренировка использования нового лексического материала. Более того, успешное формирование этого навыка у школьников зависит от правильного сочетания этапов обучения, разнообразия упражнений и практики в реальных коммуникативных ситуациях. В данном параграфе были рассмотрены основные теоретические аспекты понятия лексики, лексического навыка, некоторые классификации, а также методическая информация относительно обучения лексическому навыку на средней ступени обучения общеобразовательной школы.

#### **1.4. Методические рекомендации к организации урока с использованием лексических игр при обучении английскому языку**

На сегодняшний день применение в образовательном процессе учебной игры может не только способствовать качественному повышению уровня владения обучающимися лексическими единицами по темам, но и оказать положительное влияние на их заинтересованность в изучении лексической составляющей английского языка. Учитель, в свою очередь, должен отдавать себе отчет в том, что для планирования и проведения эффективного урока

английского языка ему необходимо владеть методическими условиями их внедрения занятием.

Основополагающим при подготовке урока английского языка является необходимость в определении цели и задач урока, а также учет возрастных особенностей и уровня подготовки обучающихся. Однако существует перечень рекомендаций для помощи учителю в организации и проведении урока с использованием лексической игры. Так, при организации образовательного процесса необходимо помнить, что лексические игры могут быть органично использованы на любом этапе урока, в зависимости от поставленных целей и задач. На начальном этапе благоприятно проводить небольшие игры, направленные на актуализацию ранее изученного материала с целью создания положительной атмосферы на уроке, активизации внимания обучающихся и их подготовке к изучению нового материала. Во время введения или закрепления новой лексики учитель так же может предложить ученикам игру с целью облегчения процесса запоминания новых лексических единиц. Это стимулирует учеников изучать новые слова и выражения, а также развивает их коммуникативные навыки. Однако при использовании обучающих игр преподавателю необходимо помнить, что их преобладание на уроке может иметь обратный эффект и даже отрицательно влиять на эффективность выполнения предложенных заданий и усвоения материала. Как правило, наличие 2-3 учебных игр представляется достаточным для достижения желаемого при их внедрении в урок результата. Помимо этого, стоит избегать использования однотипных учебных игр на уроках, в том числе в рамках одного занятия, поскольку это также может негативно сказаться на заинтересованности обучающихся.

Еще одним необходимым для изучения пунктом при подготовке урока с использованием игр является временной регламент, или то, сколько же времени необходимо выделять учителю на реализацию одной игры. Время

проведения той или иной обучающей игры зависит от таких факторов, как этапа урока, его целей и условий, уровня языковой подготовки учащихся и других. Так, на начальном этапе урока рекомендуется проводить короткие игры, длительность которых составляет не более 5-7 минут. Обоснованием является то, что использование учебной игры в начале урока, как правило, направлено на создание положительного настроения на урок и активизацию снятия обучающихся совместно с активизацией лексического материала. При этом, учитель должен понимать, что применение игры на начальном этапе урока может снизить заинтересованность учеников на последующих этапах при условии, что они спланированы менее интересно и увлекательно.

Целью, преследуемой учителем при использовании обучающей игры в середине урока, как правило, является снятие у детей напряжения и стимулирование их активности. Это является предпосылкой к тому, чтобы выделить на проведение игры большее количество времени, или же провести несколько небольших игр. Для введения, тренировки или закрепления лексического материала учитель может организовать игру, длительность которой составляет 7-10 минут. В том числе, игры могут чередоваться с другими упражнениями на развитие лексической компетенции.

Методисты, занимающиеся вопросом использования учебных игр при обучении иностранному языку, предъявляют к их планированию и проведению соответствующие требования. Так, М.Ф.Стронин считает, что игра должна соответствовать следующим требованиям:

- Первоначально игра должна помочь обучающимся усвоить необходимый материал посредством развлечения.
- Игра должна соответствовать уровню подготовки обучающихся, их интересам и возрастным особенностям
- Выбор игры должен быть методически обоснован учителем.

- Правила игры должны быть четкими, заранее обозначенными и понятными для всех участников.
- Учитель должен лишь направлять процесс обучения посредством проведения игры, а не полностью контролировать его [Стронин, 2015].

Таким образом, при подготовке и проведении лексических игр учителю следует ознакомиться с методическими рекомендациями к их проведению, поскольку это напрямую влияет на эффективность ее использования. Учитель должен обращать внимание на эмоциональное состояние детей во время проведения игры и откликаться на предложения или возражения детей. Помимо этого, стоит не только акцентировать внимание на развлекательном аспекте, но и помнить о необходимости изучения посредством игры лексического материала. Во время игры необходимо следить за соблюдением правил, помогать учащимся в случае затруднений и поощрять их за активное участие. После окончания игры необходимо подвести итоги, проанализировать результаты, отметить успехи и неудачи, и предложить учащимся выполнить домашнее задание, направленное на закрепление изученного материала.

## Выводы по главе 1

В мире современного образования, где ключевую роль играет коммуникативная компетенция учеников, игровые методы обучения, особенно лексические игры, становятся незаменимым инструментом в руках преподавателя английского языка. В основе успешного применения лексических игр лежит чёткое определение образовательных целей и задач, согласованных с темой урока и уровнем подготовки учащихся. Игры следует подбирать таким образом, чтобы они соответствовали возрасту и интересам учеников, стимулировали их речевую активность и способствовали развитию коммуникативных навыков. Важно также тщательно продумать организацию игры, включая подготовку необходимых материалов, разъяснение правил и создание благоприятной атмосферы сотрудничества и взаимопомощи.

Учитель, выступая в роли организатора и координатора, должен активно вовлекать всех учащихся в игровой процесс, поощрять их участие и поддерживать в случае ошибок. Необходимо помнить, что цель игры – не выявить победителя, а помочь ученикам усвоить новый материал и развить навыки коммуникации. После завершения игры следует провести рефлексию, обсудить с учениками полученный опыт и сделать выводы, которые помогут закрепить знания и спланировать дальнейшую работу.

Соблюдение этих рекомендаций и правил позволит учителю максимально эффективно использовать лексические игры на уроках английского языка, способствуя повышению качества обучения, формированию коммуникативной компетентности учащихся и созданию позитивной и мотивирующей образовательной среды. Для достижения наилучшего результата также крайне важно избегать злоупотребления игровыми методами, сохраняя баланс между игровыми и традиционными формами обучения.



## **Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию иноязычного лексического навыка обучающихся 6 класса посредством применения учебных игр в образовательном процессе**

### **2.1. Анализ УМК «Английский в фокусе» для 6 класса в лексическом аспекте обучения**

Вопрос подбора оптимального УМК в современных образовательных реалиях актуален для всех предметов, однако еще более - для иностранного языка, поскольку его специфика предполагает искусственную имитацию языковой среды вoвремя как непосредственно учебных занятий, так и самостоятельной работы. В этом свете УМК должен максимально отражать те нормативы языка, которые применяют его носители в реальной жизни. При этом он должен быть разработан таким образом, чтобы предоставить ученику возможность для самостоятельного обучения [Мужаидова, Агаларова, 2020].

УМК «Английский в фокусе» (Spotlight) для 6 класса, разработанный под редакцией Ю. Е. Ваулиной, Д. Дули, О. Е. Подоляко и В. Эванс, является частью популярной серии учебных пособий, соответствующих требованиям ФГОС. Данный комплекс направлен на формирование коммуникативных компетенций учащихся, включая лексические, грамматические, фонетические и социокультурные аспекты.

Основные компоненты УМК:

- учебник;
- рабочая тетрадь;
- книга для учителя;
- книга для чтения;
- языковой портфель;
- CD для работы в классе;
- CD для самостоятельной работы;

- CD-ROM диск;
- Веб-сайт курса (companion website): [www.spotlightonrussia.ru](http://www.spotlightonrussia.ru);
- сборник контрольных заданий.

В выбранном для анализа учебно-методическом комплексе применяются современные методологические принципы, направленные на эффективное освоение лексики и развитие коммуникативных навыков:

#### 1. Комбинированный подход к обучению

Сочетает различные стратегии преподавания для максимального усвоения материала:

- Прямые стратегии обучения (explicit teaching):

Четкое объяснение правил, значений слов и грамматических структур через наглядные примеры и инструкции.

- Непрямые стратегии (indirect teaching):

Создание условий, при которых учащиеся самостоятельно открывают языковые закономерности через практику, анализ и взаимодействие.

#### 2. Контекстуальный анализ

Формирует у учащихся умение работать с новыми словами без прямого перевода:

- Выведение значения лексики из контекста – понимание слов через окружающие их фразы и смысл текста.
- Развитие языковой догадки – способность догадываться о значении незнакомых слов на основе логики, суффиксов/префиксов и общей эрудиции.

#### 3. Интерактивный подход

Активное вовлечение учащихся в процесс обучения через:

- Игровые элементы – использование ролевых игр, викторин и соревнований для повышения мотивации.

- Коммуникативные задания – обсуждения, диалоги, проекты, развивающие навыки живого общения.
- Практические упражнения – задания на применение лексики в реальных ситуациях (написание эссе, составление диалогов, презентации).

Student's Book служит ключевым элементом учебно-методического комплекса, где в большей степени реализуются вышеперечисленные принципы. Его продуманная структура помогает педагогу эффективно выстраивать учебный процесс. Данный учебник рассчитан на 90 часов аудиторной работы, а также дополнительно предусмотрено 12 резервных уроков, которые могут быть использованы для следующих целей:

- проведения контрольных работ (промежуточных и итоговых);
- творческих занятий;
- индивидуальной работы с отстающими учениками.

Учебник включает 10 тематических модулей, каждый из которых состоит из:

- 9 основных уроков (продолжительностью 40–45 минут);
- 1 резервного урока, позволяющего учителю гибко адаптировать материал в зависимости от уровня подготовки класса и отдельных учащихся.

Каждый из этих уроков представляет собой отдельную микротему в рамках общей темы модуля. Такой подход способствует:

- повышению мотивации учащихся;
- постепенному и системному усвоению материала;
- развитию как устной, так и письменной речи.

Модули в свою очередь носят названия «Who's who», «Here we are!», «Getting around», «Day after day», «Feasts», «Leisure activities», «Now & then», «Rules and Regulations», «Food & Refreshments», «Holiday Time».

Как мы видим, структура учебника обеспечивает сбалансированное сочетание нового материала, повторения и творческой работы, что делает процесс обучения более эффективным и интересным для школьников.

Стоит отметить, что лексико-грамматические элементы вводятся в первых трех уроках (а, b, c) каждого модуля. При этом изучение нового материала строится на основе интеграции всех видов речевой деятельности (аудирования, говорения, чтения и письма).

Одной из ключевых педагогических задач при обучении лексике является не только введение новых слов, но и их последующее удержание в памяти и перевод из пассивного запаса в активный. УМК содержит значительный объем рецептивной лексики (предназначенной для узнавания и понимания), однако при грамотной организации учебного процесса эти единицы могут стать частью активного словарного запаса учащихся.

В процессе изучения лексического материала авторы методических пособий предлагают разнообразные задания, направленные на закрепление и активизацию новых слов и выражений. С точки зрения коммуникативной направленности и степени самостоятельности учащихся эти упражнения можно разделить на две основные группы: языковые (репродуктивные) и речевые (продуктивные). Однако необходимо отметить, что в содержание данного учебно-методического комплекса не входит разработка учебных игр, направленных на развитие лексического навыка обучающихся. Учебник по английскому языку содержит игры, однако они являются значимыми преимущественно с точки зрения организации групповой работы, а не развития необходимой лексической компетенции. Помимо этого, авторами предложено несущественное количество подобных игр для использования на уроке английского языка.

Приведем некоторые примеры заданий из УМК на различных этапах обучения лексике.

Так, в уроке «My place» Модуля 2 презентация лексического материала реализуется посредством работы с тематическим изображением комнаты и разнообразной мебели. Новый лексический материал внедряется разными способами, среди которых использование предметных и сюжетных картинок. То есть, обучающиеся соотносят лексические единицы с предложенными изображениями.

Также, в модулях содержатся задания на соотнесение слов таким образом, чтобы получились фразы: «Match the words in columns A and B to make phrases» (Модуль 3 урок 3 «Road safety»).

В качестве еще одного из способа тренировки и закрепления лексического материала разработчики предлагают задавать обучающимся вопросы по межтематическим картинкам в конце учебника, которые можно найти в книге учителя. Так, к картинке 1 по Модулю 1 «Who's who?» разработаны следующие вопросы: «How are these people related?», «What are their names?», «What do they look like?» и другие.

Что касается примеров применения игр, то в Модуле 3 «Getting around», предполагающего изучение лексических единиц по теме «Виды транспорта, правила дорожного движения, дорожные знаки» представлена лишь одна игра, которая направлена на развитие умений монологической речи. Модуль 6 «Leisure activities», предполагающий усвоение во всех видах речевой деятельности новой лексики по теме «Досуг, увлечения» игры отсутствуют вовсе.

В целом, учебно-методический комплект Spotlight «Английский в фокусе» для 6 класса является хорошим ресурсом для развития лексических навыков. Он предлагает разнообразные задания и упражнения, которые способствуют активному усвоению новой лексики. Мы можем заметить, что в УМК представлены разнообразные типы упражнений, направленные на введение новой лексики (картинки, подписи, аудирование), закрепление

(подстановочные упражнения, кроссворды, matching), активизацию в речи (диалоги, ролевые игры, проектные задания).

Среди достоинств предложенных для уроков упражнений мы можем выделить следующие:

- Разнообразие заданий поддерживает интерес учащихся.
- Лексика подается в контексте, что облегчает запоминание.
- Наличие аудиоматериалов способствует правильному произношению.

К недостаткам относятся такие пункты как:

- Недостаточно упражнений на синонимию и антонимию.
- Ограниченное внимание к фразовым глаголам и идиомам.

В связи с чем для повышения эффективности усвоения лексики можно предложить: дополнительные упражнения на словообразование (работу с использованием суффиксов и префиксов), более активное включение игровых методик (лексические квизы, flashcards), использование цифровых ресурсов (приложения, онлайн-тренажеры, образовательные платформы), а также увеличение количества творческих заданий (эссе, проекты, презентации).

Таким образом, анализ УМК «Английский в фокусе» для 6 класса показывает, что данный учебно-методический комплекс представляет собой современную и эффективную систему обучения лексике английского языка. УМК характеризуется комплексным подходом к обучению, использованием современных методологий и технологий, а также соответствием образовательным стандартам. Особенно важным является внимание к мотивационному аспекту и использование разнообразных форм работы с лексическим материалом. Хотя УМК «Английский в фокусе» для 6 класса и предлагает системный подход к обучению лексике, но все же требует дополнения некоторыми видами упражнений и игр для более глубокого усвоения материала.

## **2.2. Методическая разработка упражнений с применением учебных игр для развития лексического навыка обучающихся 6 класса на уроке английского языка**

Современные методики преподавания иностранных языков активно включают игровые технологии как эффективный способ повышения мотивации и улучшения усвоения материала. Особенно актуально это для учащихся 6 класса, у которых преобладает наглядно-образное мышление, а интерес к предмету во многом зависит от динамичности и разнообразия уроков.

Работа в рамках данного исследования проводилась с исследуемой подгруппой А обучающихся (12 человек) 6 класса «Г» МАОУ СШ № 145 (г. Красноярск). Опытно-экспериментальная работа проводилась на основе УМК «Spotlight 6» Ю.Е. Ваулина, В. Эванс, Дж. Дули, О.Е. Подоляко, Москва «Просвещение» 2016 год.

Для внедрения дополнительных игровых заданий был выбран Module 7 «Now & then». Данный выбор обусловлен необходимостью отработки лексики, связанной с описанием городов, эмоций, суперспособностей и предметов для путешествий, что является важным для развития коммуникативных навыков учащихся. Предложенные в учебнике лексические единицы активно используются в повседневной речи, например, при обсуждении прошлого и настоящего, описании мест или выражении чувств, что подчеркивает важность их уверенного владения. Однако модуль включает лишь одну игру на весь раздел, что составляет около 2% от общего количества заданий. Подобный недостаток игровых элементов может снизить мотивацию учащихся и затруднить запоминание новой лексики. В связи с этим были разработаны дополнительные игровые упражнения, направленные на закрепление материала в увлекательной форме.

Также были разработаны дополнительные игры и к другим модулям УМК таким как: Module 3 «Getting around», Module 6 «Leisure activities», Module 7 «Now & then», Module 8 «Rules and Regulations», Module 9 «Food & Refreshments» и Module 10 «Holiday Time».

При разработке комплекса заданий по развитию лексических навыков с использованием учебной игры на уроке английского языка в основной школе были использованы графические приложения Canva и Photoshop, а также маркерная доска.

### **Упражнение №1. Matching race.**

Дополнение к Модулю 7а, заданию 1.

**Этап урока:** Актуализация знаний / Введение новой лексики.

**Цель упражнения:** Развить лексический навык учащихся, обучая их новым прилагательным, которые используются для описания местности, а также развить навыки работы с антонимами.

### **Формируемые УУД:**

- **Познавательные:** поиск и выделение информации, построение речевого высказывания.
- **Коммуникативные:** взаимодействие в группе, умение слушать и дополнять ответы.
- **Регулятивные:** контроль и коррекция своих действий в процессе игры.

**Подготовка:** На доске прикрепляются карточки с новыми прилагательными, каждое прилагательное должно иметь антоним.

**Правила игры:** Учащиеся по очереди выходят к доске. Каждый ученик переворачивает две карточки, если перевернутые слова являются антонимами, то ученик переводит их на английский и забирает карточки себе. Если слова не являются антонимами, карточки возвращаются на место. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут собраны или пока



не истечет отведенное время. Ученик, собравший наибольшее количество карточек, становится победителем.

**Дополнительные рекомендации:** В игру могут быть включены элементы соревнования, например, установка таймера, чтобы учащиеся старались быстрее находить антонимы. После завершения игры можно показать фотографии Красноярска, чтобы ученики могли использовать новые слова в предложениях, описывая различные местности родного города, что дополнительно способствует закреплению изученного материала.

### **Упражнение №2. Speaking precisely.**

Дополнение к модулю 7b, заданию 1.

**Этап урока:** Закрепление материала / Развитие речи.

**Цель упражнения:** Развить лексический навык учащихся, обучая их новым прилагательным, описывающим эмоциональные состояния, а также тренировать навыки перевода и составления предложений.

### **Формируемые УУД:**

- **Познавательные:** анализ изображений, использование новых слов в контексте.
- **Коммуникативные:** работа в команде, формулирование предложений.
- **Личностные:** развитие эмоционального интеллекта.

**Подготовка:** На маркерной доске размещаются изображения, иллюстрирующие различные эмоции, каждое изображение должно быть четким и легко узнаваемым.

**Правила игры:** Учащиеся делятся на команды, один представитель от команды выходит к доске и выбирает номер, соответствующий картинке с эмоцией. Ученик называет эмоцию, изображенную на картинке, и переводит это слово на английский, после чего команда должна составить два предложения с использованием данного прилагательного по образцу. Если команда успешно выполняет задание, она получает очки. Если нет, право

выбора переходит к другой команде. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

**Дополнительные рекомендации:** Команды могут разыгрывать короткие сценки, изображая эмоции, что добавит элемент театра в урок. После игры можно провести небольшое обсуждение, где учащиеся смогут поделиться своими мыслями о том, как они себя чувствуют в различных ситуациях, используя новые слова.

### **Упражнение №3. Mime hero.**

Дополнение к модулю 7d, заданию 1.

**Этап урока:** Разминка / Закрепление лексики.

**Цель упражнения:** Развить лексический навык учащихся, обучая их новым словам, описывающим сверхчеловеческие способности, а также развить навыки невербального общения и командной работы.

### **Формируемые УУД:**

- Познавательные: интерпретация жестов, активизация словаря.
- Коммуникативные: взаимодействие в команде, объяснение без слов.
- Регулятивные: планирование действий для достижения цели.

**Подготовка:** Учитель создает карточки с изображениями или названиями различных сверхчеловеческих способностей, таких как "летать", "невидимость", "суперсила", "телепортация", "чтение мыслей" и т.д.

**Правила игры:** Учащиеся делятся на команды, один участник от команды выходит к доске и выбирает карточку с суперспособностью, не показывая ее другим. Ученик должен изобразить эту способность без использования слов, только с помощью жестов, мимики и движений. Остальные участники команды должны угадать, какую способность изображает их товарищ. Как только команда угадывает слово, они получают жетон. Игра продолжается, пока все карточки не будут использованы или

пока не истечет отведенное время. Команда, собравшая наибольшее количество жетонов, становится победителем.

**Дополнительные рекомендации:** Чтобы сделать игру более интересной, можно добавить разные форматы, например, "Тайный агент", где один ученик изображает способность, а остальные должны задавать вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет". После игры можно посмотреть короткие видео-зарисовки с разными жизненными ситуациями и узнать, где учащимся могли бы помочь те или иные способности и как. Это поможет развить навыки говорения и критического мышления.

#### **Упражнение №4. Solitaire.**

Дополнение к модулю 2b, заданию 1.

**Этап урока:** Актуализация лексики / Закрепление изученных слов.

**Цель упражнения:** Развить лексический навык учащихся, закрепив знание английских слов и их переводов, тренировать внимательность, скорость реакции и память, создать мотивацию для активного участия в уроке через игровой формат.

#### **Формируемые УУД:**

- Познавательные активизация словарного запаса, развитие памяти.
- Коммуникативные: взаимодействие в группе, соблюдение очередности.
- Регулятивные: контроль правильности выполнения задания, самопроверка.
- Личностные: повышение мотивации через игровую форму, развитие уверенности в использовании английского языка.

**Подготовка:** Учитель заранее готовит набор карточек с английскими словами и их переводами (Приложение П). Карточки должны быть перемешаны и разложены на столе в произвольном порядке. Отдельно выбираются две карточки: "Start" (с первым словом) и "Finish" (с последним).

**Правила игры:** Учитель раскладывает карточки и выбирает обучающегося, который начнет игру. Первый обучающийся берет карточку «Старт» и читает написанное на ней слово и находит карточку – перевод данного слова и кладет ее на предыдущую. Задача следующего ученика прочитать это слово, найти перевод и перевернуть карточку. Ученик, который не нашел перевод слова, выбывает из игры. Игра продолжается до карточки «Finish».

**Дополнительные рекомендации:** Если игра идет медленно, можно ввести ограничение по времени (например, 15 секунд на ход).

### **Упражнение №5. Tic-Tac-Toe.**

Дополнение к модулю ба, заданию 1.

**Этап урока:** Закрепление лексики / Практика устной речи.

**Цель упражнения:** Активизировать и закрепить лексику по теме "Free time activities", развить навыки монологической речи, стимулировать стратегическое мышление и командное взаимодействие.

### **Формируемые УУД:**

- **Познавательные:** анализ изображений и соотнесение их с изученной лексикой.
- **Коммуникативные:** развитие навыков спонтанной речи и аргументации (например, "...because it's fun/creative/useful"), умение работать в команде, принимать коллективные решения.
- **Регулятивные:** контроль времени на обдумывание (30 секунд на ход), коррекция ошибок после комментариев учителя.
- **Личностные:** повышение мотивации через игровой формат и визуальную наглядность.

**Подготовка:** Учитель заранее готовит игровое поле 3×3. В каждой ячейке размещаются картинки с видами досуга. Класс делится на 2 команды,

при этом каждая команда придумывает знак, которым будет обозначаться. Например, крестик и нолик, бабочка и цветок.

**Правила игры:** Учитель располагает на проекторе или рисует на доске таблицу, а в ячейки помещает заранее подобранные изображения, соответствующие изучаемой лексике. Обучающиеся по очереди выходят, выбирают понравившуюся ячейку и называют вид деятельности, изображенный на картинке. Для того, активизировать использование лексического материала в речевой деятельности, учитель предлагает обучающимся использовать в качестве ответа речевой образец «I am (not) keen on/fond of/interested in...». Если ученик верно назвал вид активности и ответил с помощью предложенной опоры, он ставит в выбранную ячейку знак своей группы. Таким образом, занявшая три ячейки на одной линии группа является победителем.

**Дополнительные рекомендации:** Для более сильного класса можно усложнить игру и внести в ячейки данные с табу-словами, в таком случае нужно будет составить предложения, не используя указанные табу-слова (например, для drawing запретить paint, pencil).

### **Упражнение №6. Recipes.**

Дополнение к модулю ба, заданию 1.

**Этап урока:** Актуализация лексики / Практика устной речи.

**Цель упражнения:** Данное упражнение направлено на активизацию лексического запаса учащихся по теме "Продукты питания и напитки", а также развитие навыков командной работы и составления простых инструкций.

### **Формируемые УУД:**

- Познавательные: поиск и выделение информации, построение речевого высказывания.

- Коммуникативные: взаимодействие в группе, умение слушать и дополнять ответы.
- Регулятивные: контроль и коррекция своих действий в процессе игры.

**Подготовка:** Учитель готовит несколько наборов материалов (Приложение Н). Для первой части игры необходимо подготовить карточки с изображениями различных блюд, для второй части игры учитель оформляет доску как импровизированный продуктовый магазин.

**Правила игры:** Учитель делит класс на команды по 3-4 человека. В каждой группе выбирается 1 продавец, остальные – покупатели. Капитан команды вслепую выбирает карточку с изображением блюда. Вернувшись к своей команде, ученик показывает карточку, и вместе они составляют список необходимых ингредиентов на английском языке. После составления списка начинается вторая фаза игры - "покупка продуктов" (Приложение Л). По очереди участники каждой команды подходят к "магазину" (доске) и просят нужные продукты, используя речевую конструкцию "I would like..." ("I would like some tomatoes, please"). Ученики-продавцы задают уточняющие вопросы ("How many tomatoes do you need?"), что позволяет дополнительно отработать числительные и меры измерения.

**Дополнительные рекомендации:** Составление рецепта (описание приготовления) задаётся на дом.

### **Упражнение №7. Types of transport.**

Дополнение к модулю 3b, заданию 9.

**Этап урока:** Актуализация знаний.

**Цель упражнения:** Закрепить лексику по теме «Транспорт» (bike, plane, boat и др.).

### **Формируемые УУД:**

- Познавательные: построение речевого высказывания с использованием новой лексики и грамматики.

- Коммуникативные: взаимодействие в группе.
- Регулятивные: контроль времени на обдумывание ответа.

**Подготовка:** Учитель готовит карточки с изображениями транспорта: bike, plane, motorcycle, lorry, jet ski, boat, helicopter, horse (можно добавить submarine, rocket для сложности). На доске записаны глаголы-подсказки: ride, drive, fly, sail. Класс делится на 2 команды. Учитель рисует таблицу для учета баллов.

**Правила игры:** По очереди участники из команды выходят к доске, вытягивают карточку с изображением того или иного вида транспорта (Приложение М). Задача: посмотреть на картинку и назвать действие, используя конструкцию «I can, but I can't do something». Другие обучающиеся проверяют правильность выполнения задания, и при отсутствии ошибок команда получает один балл. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает.

**Дополнительные рекомендации:** Для сильных групп можно добавить ограничения по времени.

### **Упражнение №8. In my town.**

Дополнение к модулю 8b, заданию 1a.

**Этап урока:** Актуализация лексики / Практика устной речи.

**Цель упражнения:** Закрепить лексику по теме «Городские места», отработать конструкцию «In my town you can see...» и навык последовательного запоминания.

### **Формируемые УУД:**

- Познавательные: построение речевого высказывания с использованием новой лексики, развитие памяти.
- Коммуникативные: взаимодействие в команде, умение слушать и повторять информацию.

**Подготовка:** Учитель заранее готовит карточки с изображениями мест в городе, ученики делятся на команды.

**Правила игры:** Обучающиеся по очереди выходят к доске, вытягивают карточку с изображением места в городе, прикрепляют его на доску и продолжают фразу «In my town you can see...», называя место, которое изображено на картинке. Следующий ученик прodelывает те же действия, только при продолжении фразы указывает не только название места, которое выпало ему, но и всех предыдущих. Ученики выходят поочередно из двух команд, и если ученик допускает ошибку, он убирает свою картинку из цепочки команды. Побеждает команда, цепочка из картинок которой быстрее дойдет до финиша.

**Дополнительные рекомендации:** В зависимости от уровня обучающихся количество элементов в цепочке можно увеличивать или уменьшать.

### **Упражнение №9. The magic bag.**

Дополнение к модулю 10b, заданию 3.

**Этап урока:** Активизация лексики

**Цель упражнения:** Закрепить лексику по темам «Погода» и «Одежда», отработать преобразование существительных в прилагательные (sun → sunny), развить навыки составления предложений по образцу.

### **Формируемые УУД:**

- **Познавательные:** анализ языковых форм (словообразование), установление логических связей (погода → одежда).
- **Коммуникативные:** построение грамматически правильных высказываний, взаимопроверка в команде.
- **Регулятивные:** контроль правильности словообразования. Коррекция ошибок по ходу игры.



**Подготовка:** Учитель подготавливает карточки существительные погода и раскладывает картинки с изображением одежды.

**Правила игры:** Обучающиеся по очереди выходят к доске и достают существительное из мешка (cloud, wind, fog, snow, sun, storm, chill, rain, snow). Далее, школьникам необходимо преобразовать существительное в прилагательное, выбрать подходящий элемент одежды и составить предложение, используя образец «When it's ..., I wear ...». При отсутствии ошибок обучающийся забирает элемент одежды - побеждает команда, собравшая больше всего вещей.

**Дополнительные рекомендации:** для большего эффекта можно использовать реальные предметы (настоящие предметы одежды шапка, очки).

#### **Упражнение №10. Spelling battleship.**

Дополнение к модулю 9с, заданию 1.

**Этап урока:** Актуализация лексики / Практика правописания

**Цель упражнения:** Закрепить правописание глаголов приготовления пищи, развить навыки работы с координатами (буквы + цифры), стимулировать стратегическое мышление и командное взаимодействие.

#### **Формируемые УУД:**

- Познавательные: анализ графического образа слова, концентрация внимания на деталях (правильное написание).
- Коммуникативные: четкое проговаривание координат, букв и слов, совместное принятие решений в команде.
- Регулятивные: контроль правильности написания слов.

**Подготовка:** Учитель делит класс на две группы и раздает поля 10×10 для морского боя, на доске дублируется ход игры.

**Правила игры:** Каждая команда выбирает 5 глаголов из списка, записывает их на своем поле вертикально/горизонтально. Команды по

очереди называют координаты, соперники проверяют: если на поле есть буква, то называют ее («Yes, it's P»), если нет, то говорят «Miss!». Цель игры: первыми «потопить» все слова, правильно записав их на отдельном листе.

**Дополнительные рекомендации:** В качестве еще одного варианта проведения игры, класс можно разделить на пары, в таком случае учитель ходит по классу и координирует работу.

### **Упражнение №11. Words race.**

Дополнение к модулю 6b, заданию 1.

**Этап урока:** Актуализация лексики / Повторение темы «Хобби»

**Цель упражнения:** Закрепить лексику по теме «Хобби», развить навыки правописания и скоростной реакции, стимулировать командную работу и физическую активность.

### **Формируемые УУД:**

- **Познавательные:** Быстрое извлечение лексики из памяти, концентрация внимания на правильном написании слов.
- **Коммуникативные:** Взаимопомощь в команде.
- **Регулятивные:** Контроль времени и порядка выполнения задания.

**Подготовка:** Учитель подготавливает материалы: картинки с хобби (10–15 шт.), маркеры/стикеры для подписей, секундомер для контроля времени. Картинки прикреплены на доске лицевой стороной наружу. Класс делится на команды. Каждая команда получает цветные маркеры.

**Правила игры:** Учитель называет хобби, по одному участнику от команды дети подходят к доске, выбирают картинку, переворачивают и подписывают её. За правильное написание слова начисляется 1 балл, побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

**Дополнительные рекомендации:** для слабых классов можно использовать готовые подписи (надо выбрать правильную и приклеить).

Итак, нами была представлена методическая разработка комплекса упражнений с применением учебных игр, направленных на развитие лексического навыка учащихся 6 класса на уроках английского языка. Анализ УМК «Spotlight 6» (Module 7 «Now & then») показал недостаточное количество игровых заданий (около 2% от общего объема), что может снижать мотивацию и затруднять усвоение новой лексики. В связи с этим был разработан ряд дополнительных игровых упражнений, адаптированных к тематикам модулей учебника и направленных на активизацию лексики в коммуникативных ситуациях. Предложенные нами игры (Matching Race, Speaking Precisely, Mime Hero, Guess the Word, Tic-Tac-Toe и др.) охватывают разные этапы урока (актуализация знаний, закрепление, развитие речи) и способствуют формированию различных универсальных учебных действий (познавательных, коммуникативных, регулятивных, личностных).

Использование визуальных материалов (карточки, изображения, маркерная доска) и цифровых инструментов (Canva, Photoshop) делает процесс обучения более наглядным и современным.

Таким образом, разработанный комплекс игровых заданий не только компенсирует недостаток игровых элементов в учебнике, но и создает условия для более эффективного и увлекательного освоения лексики, что соответствует требованиям ФГОС и современным тенденциям в преподавании иностранных языков. Дальнейшая апробация этих упражнений в учебном процессе позволит оценить их эффективность и при необходимости скорректировать методику применения.

### **2.3. Практическое применение лексических игр на уроках английского языка в средней школе**

Теоретические положения исследования, изложенные в первой главе, были проверены в ходе опытно-экспериментальной работы, проведенной с

учащимися 6 класса «Г» МАОУ СШ № 145 (г. Красноярск). Опытнo-экспериментальная работа осуществлялась на основе УМК «Spotlight 6» (авторы: Ю.Е. Ваулина, В. Эванс, Дж. Дули, О.Е. Подоляко, издательство «Просвещение», 2016 г.).

Для достижения поставленной цели исследования развития лексических навыков обучающихся с использованием учебных игр были определены основные задачи опытно-экспериментальной работы:

- Анализ учебно-методического комплекса «Spotlight 6» на предмет возможностей интеграции лексических игр в процесс обучения;
- Проведение входного тестирования для определения исходного уровня владения лексикой в экспериментальной и контрольной группах;
- Апробация разработанных лексических игр в рамках уроков английского языка;
- Сравнительный анализ динамики усвоения лексики в двух подгруппах;
- Оценка эффективности учебных игр в развитии лексических навыков.

В опытно-экспериментальной работе участвовали две группы шестиклассников: экспериментальная группа (6 «Г» класс) – 12 человек (подгруппа А), где применялись лексические игры и контрольная группа (6 «Д» класс) – 13 человек (подгруппа Б), где использовались стандартные упражнения на заполнение пропусков. Исследование проводилось в естественных условиях учебного процесса в соответствии с программой по английскому языку для 6 класса.

Опытно-экспериментальная работа осуществлялась в три этапа:

- Диагностический этап (проведение входного тестирования для оценки исходного уровня лексических навыков в обеих группах, анализ результатов и выявление стартовых различий между подгруппами);
- Формирующий этап (внедрение лексических игр в экспериментальной группе, использование традиционных упражнений в контрольной

группе, фиксация наблюдений за вовлеченностью и прогрессом учащихся);

- Контрольный этап (проведение итогового тестирования для оценки уровня усвоения лексики, сравнение результатов экспериментальной и контрольной групп, анализ динамики развития лексических навыков и эффективности лексических игр).

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

На первом этапе опытно-экспериментальной работы была проведена диагностика уровня развития лексических навыков обучающихся подгрупп б «Г» и б «Д» классов. С целью оценки продуктивного владения лексикой и её использования в различных видах речевой деятельности был разработан тест (Приложение А), основанный на материале Модуля б учебника «Spotlight б».

Тест включал в себя задания на заполнение пропусков в предложениях изучаемыми лексическими единицами (максимальное количество баллов – 5), на составление слов из букв (максимальное количество баллов – 5), на заполнение пропусков в словах с пропущенными буквами (максимальное количество баллов – 5), на соотнесение слова с переводом (максимальное количество баллов – 6). Каждый правильный ответ оценивался в 1 балл, максимальное количество баллов за весь тест составило 21. При этом в заданиях 2 и 3 балл снимается, если хотя бы 1 буква вставлена неправильно.

Для интерпретации результатов была применена следующая шкала оценки:

- высокий уровень (отлично) – 21-18 баллов (уверенное владение лексикой, способность применять её в речи);
- средний уровень (хорошо) – 17-14 баллов (частичное усвоение материала, наличие небольшого числа ошибок при использовании слов);

- пороговый уровень (удовлетворительно) – 13-10 баллов (встречаются существенные ошибки, неточности и упрощения в употреблении лексики, но общий смысл высказывания понятен).
- Ниже порогового (неудовлетворительно) – 9 баллов и менее (ограниченный словарный запас, затруднения в применении лексики).

Результаты оценивания входного тестирования, проведенного в экспериментальной и контрольной группах на диагностическом этапе опытно-экспериментальной работы, представлены в Таблице 1.

Таблица 1 – Результаты оценивания уровня развития лексических навыков обучающихся 6 «Г» (ЭГ) и 6 «Д» (КГ) классов на начало опытно-экспериментальной работы

Обучающийся 6 «Г» класса, подгруппы А	Уровень	Обучающийся 6 «Д» класса, подгруппы Б	Уровень
Дарья А.	средний	Анна В.	пороговый
Диана С.	ниже порогового	Михаил В.	средний
Богдан С.	средний	Артем К.	пороговый
Тимофей С.	пороговый	Екатерина К.	высокий
Тимофей У.	пороговый	Светлана Л.	средний
Вячеслав С.	высокий	Светлана М.	средний
Мария В.	пороговый	Владислав М.	пороговый
Вивея П.	высокий	Марк П.	пороговый
Максим Ш.	средний	Лев П.	высокий
Артём Н.	высокий	Алексей С.	пороговый
Николай Ш.	средний	Никита Н.	ниже порогового
Евгения Л.	ниже порогового	Никита Х.	средний
		Алёна С.	средний

Анализируя результаты, можно прийти к выводу, что среди учащихся 6 «Г» (ЭГ) класса четыре из двенадцати учеников (33%) обладают средним уровнем развития лексических навыков, три человека (25%) пороговым, два человека ниже порогового (17%) и три человека (25%) высоким уровнем. Среди учащихся 6 «Д» (КГ) класса пять из тринадцати учеников (38%) показали средний уровень, столько же человек – пороговый (38%), два –

высокий (15%) и один человек справился с заданиями на уровень ниже порогового (9%). Данная статистика представлена на рисунке 1. Как показано на диаграмме в целом в обоих классах преобладает средний уровень развития лексических навыков в рамках изучаемого модуля, в тоже время пороговый уровень также определяется примерно в той же степени (см. Рисунок 1).

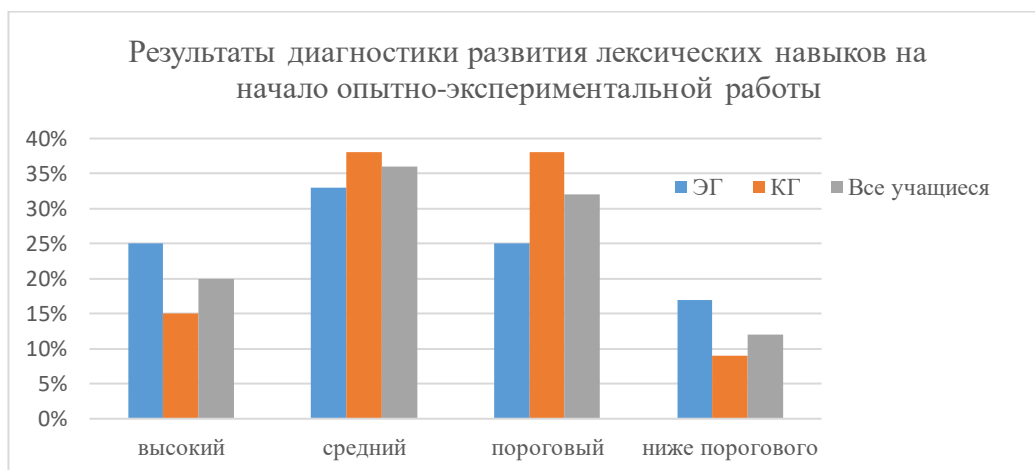


Рисунок 1 – Результаты диагностики развития лексических навыков обучающихся 6 «Г» (ЭГ) и 6 «Д» (КГ) на начало опытно-экспериментальной работы

В результате тестирования были выявлены следующие типичные ошибки. В первом задании (Exercise 1) большинство обучающихся успешно подобрали подходящие слова, однако некоторые допустили ошибки в выборе слова по контексту. Например, в предложении "We played \_\_\_ at the pub last night, and I almost hit the bullseye!" часть учащихся выбрала вариант "chess" или "backgammon" вместо "darts", что свидетельствует о недостаточном знании особенностей этих игр. Во втором задании (Exercise 2) основная трудность заключалась в правильном написании слов. Наибольшие ошибки были допущены в словах "windsurfing" (замена буквы "u" на другие варианты), "cycling" (замена буквы "c" на другие варианты) и "swimming" (пропуск буквы "m"). Это может быть связано с недостаточной отработкой правописания данных лексических единиц в ходе уроков. В третьем задании (Exercise 3) учащиеся в целом справились с расшифровкой прилагательных,

однако некоторые допустили ошибки в написании слова "brilliant". Это указывает на необходимость дополнительных упражнений на закрепление орфографии. Наконец, четвертое задание (Exercise 4) не вызвало значительных затруднений, так как требовало лишь сопоставления слов с их значениями.

Таким образом, результаты тестирования показали, что наибольшие трудности у учащихся вызвали задания, связанные с точным написанием слов и выбором лексики в соответствии с контекстом. При этом только 15% обучающихся не справились с заданиями, получив оценку «неудовлетворительно». Это свидетельствует о том, что требуются дополнительные упражнения для отработки орфографии и контекстуального употребления слов.

Таким образом, уровень владения лексикой в обеих подгруппах примерно одинаков, однако в 6 «Д» наблюдается совсем немного более низкий процент успешного выполнения заданий. Полученные данные в ходе теста позволили организовать дальнейшую работу с обучающимися.

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

В ходе опытно-экспериментальной работы учебный процесс в 6 «Г» (экспериментальная группа) и 6 «Д» (контрольная группа) классах был организован на основе УМК «Spotlight 6», Module 7, включающего темы «In the past», «Halloween spirit», «Superman» и «Reporting lost property». В контрольной группе (6 «Д») обучение проводилось с использованием стандартных упражнений, тогда как в экспериментальной группе (6 «Г») применялись специально разработанные лексические игры.

Далее в параграфе приводится описание методической организации процесса развития лексического навыка обучающихся экспериментальной группы в рамках изучения модуля 7. Работа над темами модуля рассчитана



на 5 академических часов, в течение которых были апробированы различные игровые методики, направленные на активизацию лексического материала.

## LESSON 7a (ФРАГМЕНТ УРОКА)

**Тема:** Describing places

**Цель урока:** изучение и активизация в речи лексического материала в рамках темы «Describing places»

**Задачи:**

*Образовательные:* активизировать ранее изученную лексику, изучить прилагательные для описания местности в прошлом и настоящем, совершенствовать умение монологической речи посредством составления описания на основе иллюстраций с использованием изученной лексики.

*Развивающие:* развивать навыки устной речи (монологическое высказывание), развивать умение анализировать и сравнивать (прошлое и настоящее описание местности), развивать языковую догадку и расширять словарный запас.

*Воспитательные:* содействовать развитию эстетического восприятия (через работу с иллюстрациями).

**Формируемые УУД:**

*Познавательные (предметные):* Осознанно строить свое высказывание в соответствии с поставленной коммуникативной задачей.

*Регулятивные:* Самостоятельно ставить цели, планировать пути их достижения; выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

*Личностные:* Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебной деятельности.

**Форма работы обучающихся:** коллективная, парная, индивидуальная.

**Этап урока:** основной.

1. Игра «Antonyms»

На доске прикреплены карточки с прилагательным для описания местности обратной стороной (Приложение Д). Каждое прилагательное имеет антоним среди других карточек.

*– Look! There are word sheets on the board. You have to go to the blackboard, turn over two sheets and translate the words. You take the sheets if they have antonyms written on them. The student who collects the most pairs of antonyms wins.*

Учитель объясняет правила игры, демонстрируя движениями. Согласно правилам игры, учащиеся по очереди выходят к доске. Каждый ученик переворачивает две карточки, если перевернутые слова являются антонимами, то ученик переводит их на английский и забирает карточки себе. Если слова не являются антонимами, карточки возвращаются на место. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут собраны или пока не истечет отведенное время. Ученик, собравший наибольшее количество карточек, становится победителем.

Игра способствует развитию памяти и внимания, закреплению новой лексики, тренировке навыков работы с антонимами, а также практике перевода и произношения.

## **LESSON 7a (ФРАГМЕНТ УРОКА)**

**Тема:** In the past

**Цель урока:** развитие навыков чтения с полным пониманием содержания прочитанного текста

**Задачи:**

**Образовательные:** активизировать ранее изученную лексику, расширить и активизировать словарный запас в рамках темы «In the past», формировать навык нахождения необходимой информации в тексте.

**Развивающие:** совершенствовать умение анализировать материал, развивать умения прогнозирования содержания текста.

**Воспитательные:** Расширить кругозор обучающихся (через знакомство с историческими и культурными аспектами прошлого).

**Формируемые УУД:**

**Познавательные (предметные):** Выделять и фиксировать в тексте нужную информацию.

**Регулятивные:** Вносить необходимые коррективы в действие после его завершения, оценки и учета характера допущенных ошибок.

**Личностные:** формирование мотивации к продолжению изучения английского языка; развитие стремления к самосовершенствованию в данной предметной области.

**Форма работы обучающихся:** коллективная, парная, индивидуальная.

**Этап урока:** основной.

1. Игра «Draw and guess»

На столе учителя находится ковбойская шляпа внутри которой лежат карточки с прилагательным для описания местности с предыдущего урока урока. Учащиеся делятся на две команды.

*– Look! Here’s a cowboy hat with adjective cards inside. We’ll split into two teams. Two players from each team come up. One picks a card and draws the word on the board in 30 seconds — no letters or speaking! The other team guesses. Correct guess is a point. If you have a wrong guess, then the card goes back. The team with the most points wins. Ready? Let’s go!*

Учитель объясняет правила игры, демонстрируя движениями. Согласно правилам игры, к доске выходят два участника от одной команды. Один из

участников вытягивает прилагательное и в течение 30 секунд рисует его на доске. Если прилагательное угадано, то команда получает жетон, если же нет, то прилагательное возвращается в шляпу. Затем тоже самое проделывает другая команда. Игра прекращается, когда заканчиваются все прилагательные, выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Игра способствует развитию творческого мышления и ассоциативного восприятия, повторению и активизации лексики по теме «Описание местности», а также укреплению командного взаимодействия и навыков быстрой реакции.

### **LESSON 7b (ФРАГМЕНТ УРОКА)**

План конспект данного урока представлен в Приложении В.

**Тема:** Halloween spirit (feelings)

**Цель урока:** развитие коммуникативной компетенции в рамках темы «Feelings»

**Задачи:**

**Образовательные:** активизировать изученный ранее лексический материал (прилагательные, обозначающие эмоциональное состояние), ввести и закрепить новый лексический материал, научить распознавать и употреблять в речи причастия настоящего (Present Participle) и прошедшего времени (Past Participle).

**Развивающие:** развивать навыки распознавания и дифференциации причастий в контексте, совершенствовать умение использовать новую лексику и грамматические структуры в устной и письменной речи, развивать языковую догадку и аналитическое мышление при работе с новыми грамматическими формами.

**Воспитательные:** воспитывать эмоциональную грамотность через изучение лексики, описывающей чувства и состояния.

### **Формируемые УУД:**

Познавательные (предметные): выполнять логические действия сравнения, анализа, обобщения.

Регулятивные: оценивать правильность решения учебной задачи.

Личностные: воспитание ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию, осознание возможностей к самореализации средствами английского языка.

**Форма работы обучающихся:** коллективная, парная, индивидуальная.

**Этап урока:** основной.

#### 1. Игра «Tic Tac Toe»

Учитель заранее готовит игровое поле 3×3 (Приложение Е). В каждой ячейке размещаются картинки с эмоциями. Класс делится на две команды, при этом каждая команда придумывает знак, которым будет обозначаться. Например, крестик и нолик, бабочка и цветок.

*– Are you ready to play the game? Today we're going to play Tic Tac Toe! We'll work in two teams. Each team should choose its own symbol — for example, butterflies and flowers. One player from each team will come to the board, choose a cell, and name the feeling shown in the picture. If your answer is correct, your team's symbol will be placed in that cell. The first team to get three symbols in a row wins!*

Учитель объясняет правила игры. Согласно правилам игры, учащиеся тренируют новый лексический материал посредством обучающей игры «Крестики-нолики». Один человек из команды выходит к доске, выбирает номер и называет эмоцию по картинке. Задача команды перевести слово и составить с ним предложение по образцу.

Игра способствует закреплению лексики по теме «Эмоции», развитию навыков построения предложений и перевода, а также тренирует стратегическое мышление и командную работу.

## 2. Игра «Lost letters»

Учитель заранее готовит игровое поле с помощью платформы holst (Приложение Ж). Создаются ячейки со словами, в которых пропущены буквы, ячейки спрятаны под карточками с цифрами.

– *Your task is to come to the blackboard, open the task and fill in the gaps.*

Учитель объясняет правила игры. Согласно правилам игры, обучающиеся выходят к электронной доске, открывают ячейку и видят слово с недостающими буквами. Задача обучающегося за самое короткое время написать это слово на доске. Учитель засекает каждого ученика, результаты фиксируются на доске, побеждает тот, кто напишет слово быстрее всех.

Игра способствует закреплению правильного написания слов, развитию внимания и аналитического мышления и активизации лексики.

### **LESSON Culture Corner (ФРАГМЕНТ УРОКА)**

План конспект данного урока представлен в Приложении Г.

**Тема:** Superheroes/Special powers

**Цель урока:** введение и закрепление в речи активной лексики, описывающей сверхчеловеческие способности.

**Задачи:**

**Образовательные:** активизировать ранее изученную лексику по теме, познакомить учащихся с новым лексическим материалом, закрепить новую лексику через выполнение упражнений, научить использовать изученную лексику для описания персонажа.

**Развивающие:** развивать навыки творческого мышления при создании образа супергероя, совершенствовать умения монологической речи при описании персонажа, развивать ассоциативное мышление через подбор характеристик для героя, тренировать память через запоминание и воспроизведение новой лексики.

Воспитательные: Воспитывать творческий подход к выполнению заданий.

**Формируемые УУД:**

Познавательные (предметные): овладевать различными формами познавательной и личностной рефлексии.

Регулятивные: развивать мотивы и интересы познавательной деятельности.

Личностные: формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебной деятельности.

**Форма работы обучающихся:** коллективная, парная, индивидуальная.

**Этап урока:** основной.

1. Игра «Mime hero»

Учитель создает карточки с изображениями или названиями различных сверхчеловеческих способностей (Приложение И). Учащиеся делятся на команды.

*– Let's play a game! You are to come to the blackboard and take a card. Then read the superpower and show it without saying a word. Your classmates should guess the word.*

Учитель объясняет правила игры. Согласно правилам игры, один участник от команды выходит к доске и выбирает карточку с суперспособностью, не показывая ее другим. Ученик должен изобразить эту способность с помощью жестов, мимики и движений. Остальные участники команды должны угадать, какую способность изображает их товарищ. Как только команда угадывает слово, они получают жетон. Игра продолжается, пока все карточки не будут использованы или пока не истечет отведенное время. Команда, собравшая наибольшее количество жетонов, становится победителем.

Игра способствует развитию невербального общения и актерских навыков, расширению словарного запаса по теме «Сверхспособности», а также укреплению командного духа и умения работать в группе.

### **LESSON English in Use (ФРАГМЕНТ УРОКА)**

**Тема:** Reporting lost property

**Цель урока:** изучить лексический материал по теме «Reporting lost property» и активизировать его посредством моделирования ситуации общения и составления диалога

#### **Задачи:**

**Образовательные:** ознакомить учащихся с фразами речевого этикета при обращении в государственное учреждение, ввести и отработать новые лексические единицы по теме, научить заполнять форму утраченного имущества, формировать навык составления диалога по заданной ситуации.

**Развивающие:** развивать навыки аудирования и чтения с извлечением необходимой информации, совершенствовать умение использовать новую лексику в устной и письменной речи, развивать коммуникативные навыки через составление и разыгрывание диалогов, тренировать умение заполнять официальные документы.

**Воспитательные:** воспитывать культуру общения в официальных ситуациях.

#### **Формируемые УУД:**

**Познавательные (предметные):** выделять и фиксировать в тексте нужную информацию.

**Регулятивные:** осуществлять регулятивные действия самонаблюдения, самоконтроля и самооценки в процессе коммуникативной деятельности на английском языке.

**Личностные:** знание правил поведения; овладение культурой речи.

**Форма работы обучающихся:** коллективная, парная, индивидуальная.



**Этап урока:** основной.

1. Игра «Spelling battleship»

Учитель делит класс на две группы и раздает поля 10×10 (см. Приложение К) для морского боя, на доске дублируется ход игры.

*– Let's play a game! Today, we're having a Vocabulary Battleship challenge! Here's how it works: you're divided into two teams, each team gets a 10×10 grid. Choose 5 property words from our list and write them on your grid — horizontally or vertically, one letter per cell. Take turns calling out coordinates (like B7 or D4). The other team checks their grid: If there's a letter, they say: 'Yes, it's [letter]!' If it's empty: 'Miss!' Your goal: Guess all 5 hidden verbs first by tracking the letters on a separate sheet!*

Учитель объясняет правила игры. Согласно правилам игры, каждая команда выбирает 5 вещей из списка, записывает их на своем поле вертикально/горизонтально. Команды по очереди называют координаты, соперники проверяют: если на поле есть буква, то называют ее («Yes, it's P»), если нет, то говорят «Miss!». Цель игры: первыми «потопить» все слова, правильно записав их на отдельном листе.

Игра способствует развитию стратегического мышления, повторению и активизации новой лексики, совершенствованию навыков правописания и командного взаимодействия.

Выбор формата игр, проведенных в вышеописанных уроках, был стимулирован необходимостью запоминания слов во избежание ошибок, которые, по результатам входного тестирования, наиболее типичны для многих обучающихся данной группы. Такой комплексный подход, сочетающий визуальное, контекстное и моторное запоминание, повысил эффективность усвоения материала и вовлеченность учащихся, что сказалось на дальнейших результатах тестирования.

### 2.3.3. Контрольный этап опытно-экспериментальной работы

После прохождения модуля с использованием учебных игр с целью повышения уровня развития лексических навыков при обучении английскому языку, учащимся было предложено решить похожий тест (Приложение Б), что и был пройден перед серией уроков с применением учебных игр для одной подгруппы и без их использования для другой, но теперь по модулю 7. Результаты представлены в Таблице 2.

Таблица 2 – Результаты оценивания уровня развития лексических навыков обучающихся 6 «Г» (ЭГ) и 6 «Д» (КГ) классов в конце опытно-экспериментальной работы

Обучающийся 6 «Г» класса, подгруппы А	Уровень	Обучающийся 6 «Д» класса, подгруппы Б	Уровень
Дарья А.	высокий	Анна В.	пороговый
Диана С.	высокий	Михаил В.	средний
Богдан С.	средний	Артем К.	пороговый
Тимофей С.	пороговый	Екатерина К.	высокий
Тимофей У.	пороговый	Светлана Л.	средний
Вячеслав С.	высокий	Светлана М.	средний
Мария В.	средний	Владислав М.	средний
Вивея П.	высокий	Марк П.	средний
Максим Ш.	средний	Лев П.	высокий
Артём Н.	высокий	Алексей С.	средний
Николай Ш.	средний	Никита Н.	средний
Евгения Л.	высокий	Никита Х.	высокий
		Алёна С.	средний

Анализируя результаты, можно прийти к выводу, что в результате проведенной работы уровень развития лексического навыка повысился в обеих подгруппах. Однако часть класса, в которой использовались учебные игры, показала результат несколько выше, либо повторно показала высокий уровень, увеличив количество набранных баллов: в первой подгруппе 58% учеников показали уровень выше, чем был ранее (либо повторили успех), во второй – 46% учеников (Рисунок 2). Практически все ученики из обеих

подгрупп набрали больше баллов, чем показали до начала изучения модуля. Ни один из обучающихся обеих подгрупп не сделал тест ниже порогового уровня.

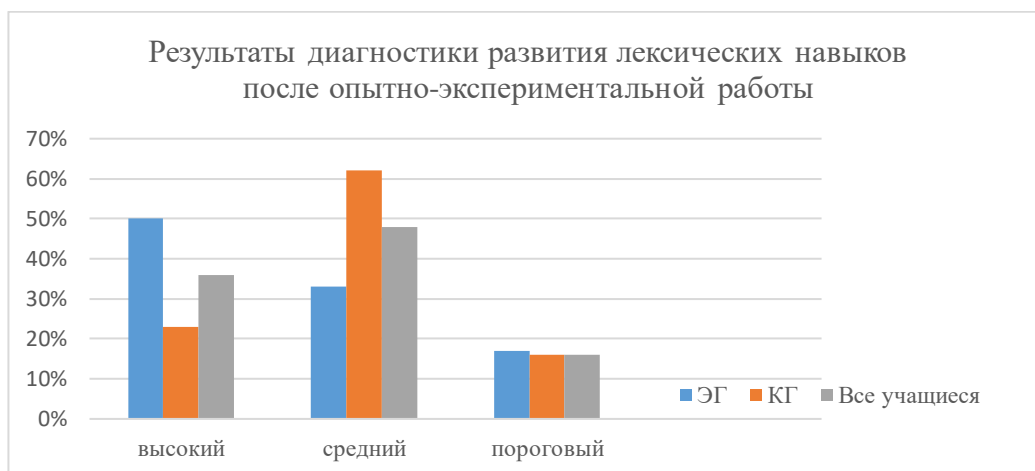


Рисунок 2 – Результаты диагностики развития лексических навыков обучающихся 6 «Г» (ЭГ) и 6 «Д» (КГ) после проведения опытно-экспериментальной работы

Проведённое исследование, направленное на изучение влияния учебных игр на развитие лексических навыков при обучении английскому языку, показало, что в экспериментальной группе прослеживается выраженный прогресс, здесь преобладают средний и высокий уровни развития лексических навыков по пройденному модулю, что подтверждает положительное влияние игр на усвоение лексики.

Анализ выполненных заданий подтвердил, что учебные игры способствуют более прочному запоминанию лексики, повышению мотивации учащихся, активному использованию слов в контексте, но и снижению количества типичных ошибок, выявленных на начальном этапе тестирования.

В процессе выполнения заданий в итоговом тесте уменьшилось количество ошибок (Exercise 1), связанных с выбором слова по контексту. В

Exercise 2 значительно сократилось количество орфографических ошибок, в Exercise 3 учащиеся допускали меньше ошибок при расшифровке и написании. В Exercise 4, изначально не вызывавший серьезных затруднений, был выполнен без ошибок совсем, что указывает на уверенное владение лексикой по теме.

Таким образом, учебные игры являются эффективным инструментом в обучении английскому языку, так как они не только помогают расширить словарный запас, но и делают процесс обучения более увлекательным и продуктивным. Данная методика заслуживает внедрения в образовательный процесс для повышения уровня лексических навыков учащихся.

## **Выводы по главе 2**

Анализа УМК «Английский в фокусе 6» показал что, несмотря на его соответствие современным образовательным стандартам и комплексный подход к обучению лексике, количество игровых заданий в учебнике недостаточно для эффективного и прочного усвоения лексического материала. Было установлено, что в модулях учебника представлено лишь

около 2% игр, причем они в большей степени направлены на организацию групповой работы, чем на целенаправленное развитие лексических навыков.

Опытно-экспериментальная работа, проведенная на базе МАОУ СШ № 145 (г. Красноярск), включала три этапа. На диагностирующем этапе тестирование учащихся 6 «Г» (ЭГ) и 6 «Д» (КГ) классов показало, что исходный уровень развития лексических навыков в обеих группах был примерно одинаковым: преобладал средний уровень владения лексикой, однако у учащихся наблюдались трудности в орфографии, контекстуальном употреблении слов и запоминании новых лексических единиц.

На формирующем этапе в ЭГ были апробированы разработанные лексические игры, в то время как в КГ обучение велось с использованием традиционных упражнений. Учебные игры способствовали вовлеченности и активности учащихся, а также более глубокому усвоению лексики.

Контрольный этап исследования подтвердил эффективность применения учебных игр: в ЭГ наблюдался более значительный прогресс по сравнению с КГ. Количество учащихся с высоким уровнем владения лексикой увеличилось, а типичные ошибки стали встречаться реже.

Результаты опытно-экспериментальной работы доказали, что использование учебных игр на уроках английского языка способствует: более прочному запоминанию лексических единиц, снижению количества ошибок в употреблении слов, повышению мотивации и речевой активности учащихся и созданию благоприятной психологической атмосферы на уроке.

## Заключение

В ходе теоретического и практического исследования проблемы развития иноязычного лексического навыка у обучающихся 6 класса посредством учебных игр мы пришли к выводу, что лексическая сторона речи является ключевым компонентом иноязычной коммуникации, а эффективное усвоение лексики невозможно без применения интерактивных и мотивирующих методик.

Учебная игра, сочетающая элементы познавательной деятельности и игрового взаимодействия, выступает мощным инструментом в развитии лексических навыков, способствуя произвольному запоминанию, активизации словарного запаса и снижению психологического барьера при использовании иностранного языка. Особую значимость игровые методы приобретают в работе с подростками, для которых характерны высокая эмоциональность, стремление к соревновательности и потребность в увлекательных формах обучения.

Анализ УМК «Английский в фокусе» для 6 класса показал, что, несмотря на его соответствие современным образовательным стандартам, количество игровых заданий в учебнике недостаточно для эффективного развития лексических навыков. Это обусловило необходимость разработки и апробации дополнительных лексических игр, направленных на закрепление материала в различных видах речевой деятельности.

Опытно-экспериментальная работа, проведенная на базе МАОУ СШ № 145 (г. Красноярск), подтвердила следующее: использование учебных игр способствует более прочному усвоению лексики, повышению мотивации и речевой активности учащихся. Сравнительный анализ результатов тестирования в контрольной и экспериментальной группах показал, что обучающиеся, занимавшиеся с применением игровых методик, продемонстрировали более высокий уровень владения лексическим

материалом, а также снижение количества типичных ошибок в употреблении слов.

Таким образом, применение учебных игр на уроках английского языка в 6 классе является эффективным средством развития иноязычного лексического навыка. Игровые технологии не только оптимизируют образовательный процесс, но и способствуют формированию устойчивого интереса к предмету, что соответствует требованиям ФГОС и современным тенденциям в преподавании иностранных языков.

### Список использованных источников

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР, 2013. 448 с.
2. Акилова Т.В. Использование игровых технологий на уроках английского языка с целью повышения учебной мотивации учащихся с трудностями в обучении // Актуальные исследования языка и культуры: теоретические и прикладные аспекты. 2023. С. 380-384.
3. Архангельская А.В., Заболотная А.В. Лексические игры на уроках английского языка для обучающихся начальной школы // Преподаватель года. 2019. С. 16-22.
4. Базарова М.Р. Обучающие игры. их функции, особенности и основные виды // Экономика и социум. 2020. №6 (73). С. 394-396.
5. Белоцерковская Н.В., Архипова А.Е. Настольные игры как средство развития иноязычных лексических навыков обучающихся 7 классов // Современное педагогическое образование. 2019. №. 10. С. 121-123.
6. Большая советская энциклопедия / Гл. ред. А.М. Прохоров. 3-е изд. М.: Сов. Энциклопедия, 1974. С.640.
7. Валюженич Н.В. Коммуникативные игры на уроках английского языка как средство развития методологической культуры учащихся. Могилев: МГУ имени А.А. Кулешова, 2019. 190–194 с.
8. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. М.: Академия» 2006. 331 с.
9. Еремина С.А., Мещеряков К.С. Использование элементов игры на уроках иностранного языка // Педагогическое образование в России. 2019. №. 4. С. 58-63.
10. Забирова В.Х. Развитие лексических навыков посредством использования мультимедийных игр на уроке английского языка в



- средней школе // Лингвистика, переводоведение и методика обучения иностранным языкам: актуальные проблемы и перспективы. 2020. С. 604-613.
11. Захарова Л.Б., Захарова Е.В. Принцип наглядности в обучении лексике на уроках английского языка в школе // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 6. №. 2. С. 198-203.
12. Коваленко Е.В., Маслякова Ю.Ю. Визуальные методы обучения как средство повышения мотивации к изучению английского языка в средних и старших классах // Наука и образование сегодня. 2019. №. 6-1 (41). С. 82-84.
13. Кожевина А.Н. Подвижные игры как средство формирования лексических навыков на уроках иностранного языка в начальной школе // Актуальные проблемы науки и образования в условиях современных вызовов. 2023. С. 149-154.
14. Королева Е.В., Коньшева Ю.Р. Технология эдьютейнмент как средство развития регулятивных универсальных учебных действий на уроках английского языка // Проблемы современного педагогического образования. 2021. №. 71-2. С. 203-206.
15. Лестенко А.О. Использование ситуативно-игрового подхода на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе // Развитие образования. 2022. Т. 5. №. 2. С. 42.
16. Лобузова Е.А., Афанасьева О.В. Игра как способ обучения иностранному языку // Вестник Московского информационно-технологического университета – Московского архитектурно-строительного института. 2020. №4. С. 64-70.
17. Меликова П.Д., Тернова Н.В. Лексические игры как средство формирования иноязычной лексической компетенции учащихся

- средних классов // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации. 2022. С. 208-213.
18. Мякушина Е.А. Языковые игры как средство развития лексических навыков обучающихся 8-х классов на уроках английского языка Language games as a means of developing the vocabulary skills of the 8th in English lessons // Электронное научное издание. 2023. С. 368.
19. Николаева В.С. Игровая технология как средство формирования лексического навыка учащихся средней школы // Материалы I Международной научно-практической конференции. 2020.
20. Новикова М.О. Роль игровых форм деятельности на уроках английского языка // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2015. №43. С. 203-208.
21. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам. М.: Русский язык, 1977. 214 с.
22. Пелевина Н.Г., Таволжанова Е.Е. Игровые технологии в обучении лексике английского языка учащихся начальных классов // Вестник Северо-Кавказского федерального университета. 2020. №. 5. С. 185-192.
23. Позднякова М.Н. и др. Геймификация как способ формирования лексических навыков говорения на уроке иностранного языка в общеобразовательной школе // Перспективы науки и образования. 2022. №. 4 (58). С. 598-616.
24. Романенко О.В. Последовательность становления лексического навыка и система упражнений, направленная на ее реализацию на уроках немецкого языка в старших классах // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. №6. С. 188-191.

- 25.Сидоренко А.С., Терешина Ю.М. Сюжетный урок английского языка как способ мотивации учащихся начальных классов // Поволжский педагогический вестник. 2020. Т. 8. №. 2 (27). С. 93-98.
- 26.Снимушкина А.Ю., Рындина Ю.В. Настольная игра как средство развития лексических навыков на уроках иностранного языка // Вызовы современности и стратегии развития общества в условиях новой реальности. 2023. С. 16-22.
- 27.Стронин, М.Ф. Обучающие игровые игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя. М.: Просвещение, 2015. 275 с.
- 28.Тимохина Е.С., Пожитнова Е.В. Игровые формы работы на уроках английского языка как средство развития познавательной активности учащихся младшей школы // всероссийские педагогические чтения 2023. 2023. С. 82-86.
- 29.Урунтаева, Г.А. Дошкольная психология. М.: Академия, 2001. С. 335-336.
- 30.Федорова А.А. Развитие творческих возможностей учащихся на уроке английского языка путем использования информационных технологий: материал для выступления на педсовете: 23.09.22. 2022. 15 с.
- 31.Христианова Н.В., Шаповалова К.В. Использование онлайн-платформы «Учи.Ру» как средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции младших школьников // Балтийский гуманитарный журнал. 2021. Т. 10. №. 3 (36). С. 212-215.
- 32.Шабалина О.А., Воробкалов П.Н., Катаев А.В. Разработка обучающих игр: интеграция игровой и обучающей компоненты // Открытое образование. 2011. №2. С. 290-294.

Входное тестирование

Name:

Date:

Leisure activities

Exercise 1. Complete the sentences with a suitable word: scrabble, darts, chess, backgammon, marbles

1. We played \_\_\_\_\_ at the pub last night, and I almost hit the bullseye!
2. My grandfather loves strategic games, so we often play \_\_\_\_\_ together.
3. The kids were outside, playing with their \_\_\_\_\_ on the sidewalk.
4. She won the \_\_\_\_\_ tournament by forming the word "quintuple" on a triple-word score.
5. In \_\_\_\_\_, you have to move your pieces based on the roll of the dice.

Exercise 2. Fill in the missing letters

- W \_ n \_ \_ u r \_ i n \_ - \_\_\_\_\_  
 S \_ i m \_ i \_ g - \_\_\_\_\_  
 C \_ c l \_ \_ g - \_\_\_\_\_  
 \_ i s h \_ \_ \_ - \_\_\_\_\_  
 P \_ i n \_ - \_\_\_\_\_



Exercise 3. Unscramble the adjective to describe the clubs

1. gnisterinte → \_\_\_\_\_
2. lldu → \_\_\_\_\_
3. lilbrniat → \_\_\_\_\_
4. gnitir → \_\_\_\_\_
5. lufaw → \_\_\_\_\_



Exercise 4. Match

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1. table tennis set   | A. Велосипед         |
| 2. roller skates      | B. Настольный теннис |
| 3. chess board        | C. Ролики            |
| 4. jigsaw puzzle      | D. Пазл              |
| 5. hand gliding plane | E. Шахматная доска   |
| 6. bicycle            | F. Самолет-планер    |



## Контрольное тестирование

Name:

Date:

### Now & then

Exercise 1. Complete the sentences with a suitable word: confused, tired, stressed, scared, excited

1. I am so \_\_\_\_\_ because my birthday party is tomorrow and all my friends are coming!
2. She feels \_\_\_\_\_ because she doesn't understand the math problem, and the teacher isn't helping.
3. He was \_\_\_\_\_ when he saw a big spider in his shoe this morning.
4. I feel \_\_\_\_\_ when I have too much homework to do, and I don't have time to relax.
5. The baby is \_\_\_\_\_ after playing with his toys all day, so he is going to take a nap.

Exercise 2. Fill in the missing letters

- W \_ r \_ \_ e d - \_\_\_\_\_  
 \_ i s \_ \_ a b l \_ - \_\_\_\_\_  
 P \_ z \_ l \_ \_ - \_\_\_\_\_  
 S u \_ p r \_ \_ e d - \_\_\_\_\_  
 S c \_ r \_ d - \_\_\_\_\_



Exercise 3. Unscramble the adjective to describe the city.

1. nacle → \_\_\_\_\_
2. sybu → \_\_\_\_\_
3. lufituabe → \_\_\_\_\_
4. dedworc → \_\_\_\_\_
5. ylgu → \_\_\_\_\_



Exercise 4. Match

1. Teleporting
2. Super speed
3. Super strength
4. X-ray vision
5. Invisibility
6. Shapeshifting

- A. Рентгеновское зрение
- B. Сверхсила
- C. Сверхскорость
- D. Телепортация
- E. Изменение облика
- F. Невидимость



**Технологическая карта урока**

**Дата:** 14.03.2025

**Класс:** 6

**Предмет:** Английский язык

**Тема:** Halloween spirit (Feelings)

**Тип урока:** Урок изучения нового учебного материала

**Цель урока:** Развитие коммуникативной компетенции в рамках темы «Halloween spirit (Feelings)»

**Задачи урока:** активизировать изученный ранее и ввести новый лексический материал (прилагательные), обозначающий эмоциональное состояние; научиться распознавать и употреблять в речи причастия настоящего и прошедшего времени

**Ожидаемые результаты:** К концу урока обучающиеся узнают новые лексические единицы и применят их в речи

**Ресурсы:** Учебник «Spotlight 6», компьютер, электронная доска, фото, доска, магниты, отрывок из мультфильма «Головоломка», игра Tic-Tac-Toe, игра Lost letters

**Ход урока:**


Время	Этапы	Задания и установки учителя	Действия обучающихся	Примечания (форма работы, ссылка на электронный ресурс, другое)

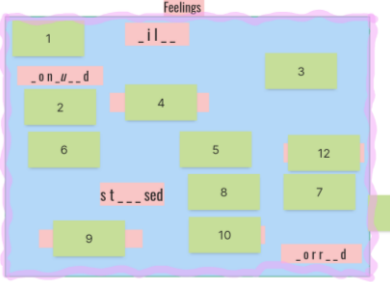
4 мин.	<p>Мотивационно-побудительный: организационный момент; речевая зарядка (экспозиция); введение в тему урока.</p>	<p>– Hello, students! I’m glad to see you! Take your seats please. – Who is absent today? Are you ready to start our lesson? How are you?</p> <p>– Let’s start our lesson! Look at the blackboard – make up one question about this picture. Then choose a classmate and ask him or her to answer it. The next person should do the same.</p> <p>– How clever you are! Now we are to watch the video and answer the question «What is this video about?». Do you know which cartoon is this video from? What is it about? Can you tell me now what is the topic of our lesson?</p>	<p>Приветствуют учителя, садятся на свои места. Отвечают на вопросы учителя. Настраиваются на учебную деятельность. (– Good afternoon, teacher. We are ready to start our lesson).</p> <p>Выполняют речевую зарядку – задают вопрос к предложенной картинке и просят одноклассника ответить на него. Следующий человек проделывает то же самое.</p> <p>Смотрят отрывок из мультфильма «Головоломка» про эмоции и отвечают на вопрос о чем данное видео. Вместе с учителем формулируют цель урока.</p>	<p>Форма работы – фронтальная. Подготовка детей к работе на уроке. Развитие умения предполагать, ставить цель своей деятельности.</p>
--------	---	--	---	---

		<p>– Absolutely! Today we are going to learn new vocabulary about emotions. What is more, we will learn how to describe our feelings in different situations. Are you ready to start?</p>		
38 мин.	<p>Основной:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>повторение ранее пройденного материала;</li> <li>фонетическая зарядка;</li> <li>введение и тренировка нового языкового материала;</li> <li>развитие умений монологической речи;</li> </ul>	<p>– First, let's answer the questions and check which words you already know. How do you feel when... you have an exam? you work for a long time? you are on holiday? you have nothing to do? How clever you are! Open your notebooks, write down the date and the words.</p> <p>– Now look at the blackboard – read the words and try to translate them according to the pictures. Write them down in a notebook.</p>	<p>Отвечают на вопросы учителя и вспоминают ранее изученную лексику, обозначающие эмоции.</p> <p>Изучают новый лексический материал – смотрят на доску, читают слова и переводят с помощью предложенных фотографий.</p>	<p>Форма работы – фронтальная.</p> <p>Применение навыков работы с различными видами деятельности на уроке.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• обобщение полученных знаний.</li> </ul>	<p>– How do you think what is the difference between these words: a scaring/boring/interesting film - a scared/bored/interested person. Participle 1 (with -ing): The "doing" word. It's like a verb that acts like an adjective. It describes something that is causing or doing an action, or has a quality. Ask yourself: "Is it doing something, or is it just feeling something?" If it's doing, use -ing! Example: A running dog (the dog is doing the action of running). Etc. Participle 2 (usually with -ed or -en): The "feeling" word! It's also a verb acting like an adjective. It describes something that is experiencing a feeling or state; something happened to it. Example: A tired student (the student feels tired). Is</p>	<p>Вместе с учителем рассматривают грамматическую тему Participle I II. Высказывают предположения на основе примеров, затем слушают объяснение правила и подтверждают свои догадки. Рассматривают примеры. Делают упражнения на закрепление с использованием новой лексики в том числе.</p>	
--	--	---	---	--

		<p>it clear? Let's do the task and check.</p> <p>– Are you ready to play the game? Today we're going to play Tic Tac Toe! We'll work in two teams. Each team should choose its own symbol—for example, butterflies and flowers. One player from each team will come to the board, choose a cell, and name the feeling shown in the picture. If your answer is correct, your team's symbol will be placed in that cell. The first team to get three symbols in a row wins!</p> <p>– Good job! Let's have a rest. Look at the blackboard – read the tongue twisters as fast as it possible. Try not to make mistakes and pronounce the words correctly.</p>	<p>Тренируют новый лексический материал посредством учебной игры «Крестики-нолики». Обучающиеся делятся на команды, один человек выходит к доске, выбирает номер и называет эмоцию по картинке. Задача команды перевести слово и составить с ним предложение по образцу.</p> <p>Проводится фонетическая зарядка – обучающиеся читают скороговорки на английском языке.</p>	<p>Учебная игра «Tic Tac Toe»</p> <p style="text-align: center;"><b>TIC-TAC-TOE</b></p> 
--	--	---	--	---

		<p>(Worried Wendy watched her watch while waiting; Confused Clare collected clever clues carefully; Surprised Susan sang a silly song suddenly).</p> <p>– Your next task is to come to the blackboard, open the task and fill in the gaps. Good job!</p>	<p>Тренировка лексического материала и активизация в речи посредством лексической игры – выходят к доске, открывают окно и вставляют недостающие буквы. Затем записывают слово и переводят его.</p>	<p>Учебная игра «Lost letters»  <a href="https://app.holst.so/board/d45b0294-a4b6-4c90-bff6-3ccedf245458">https://app.holst.so/board/d45b0294-a4b6-4c90-bff6-3ccedf245458</a></p> 
3 мин.	<p>Рефлексия учебной деятельности на уроке:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• оценивание результатов проделанной работы;</li> <li>• выставление отметок;</li> <li>• домашнее задание;</li> <li>• осуществление</li> </ul>	<p>– Well done! And now let's remember the aims of our lesson we made at the beginning of it.</p> <p>– Have we learned new vocabulary connected with feelings. Have we practiced to describe our feelings in different situations?</p> <p>– Your home task is make 10</p>	<p>Учащиеся возвращаются к задачам, поставленным в начале урока, и комментируют степень их выполнения.</p> <p>Учащиеся слушают и задают возникшие вопросы, касающиеся урока и домашнего задания.</p>	<p>Форма работы – фронтальная. Оценивание результатов проделанной работы, самоанализ приобретенных знаний.</p>

	самоконтроля учащихся.	sentences with new vocabulary using the example. – It's time to finish our lesson. Your marks are... Thank you for your work! Goodbye!		
--	---------------------------	--	--	--

Технологическая карта урока

**Дата:** 18.03.2025

**Класс:** 6

**Предмет:** Английский язык

**Тема:** Superheroes/Special powers

**Тип урока:** Урок изучения нового учебного материала

**Цель урока:** Введение и закрепление в речи активной лексики, описывающей сверхчеловеческие способности

**Задачи урока:** активизировать ранее изученную лексику; познакомиться с новым лексическим материалом; выполнить упражнения с целью закрепления новой лексики; создать собственного супергероя и описать его с использованием изученных слов

**Ожидаемые результаты:** К концу урока обучающиеся изучат новую лексику, с помощью которой создадут собственного супергероя и опишут его способности


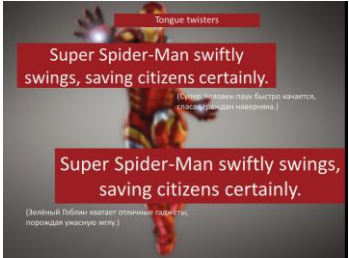
**Ресурсы:** Учебник «Spotlight 6», компьютер, электронная доска, фото, доска, магниты, Wordwall, карточки для игры Speaking Precisely, презентация, раздаточные материалы.

**Ход урока:**


Время	Этапы	Задания и установки учителя	Действия обучающихся	Примечания (форма
-------	-------	-----------------------------	----------------------	-------------------

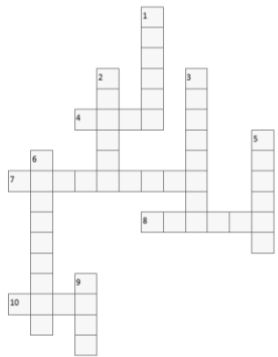
				<b>работы, ссылка на электронный ресурс, другое)</b>
6 мин.	Мотивационно-побудительный: организационный момент; речевая зарядка (экспозиция); введение в тему урока.	<p>– Hello, students! I'm glad to see you! Take your seats please. – Who is absent today? Are you ready to start our lesson? How are you?</p> <p>– Let's start our lesson! Now I want you to answer my questions – look at the blackboard. "Would you rather have a superpower or be very rich?"; "Would you rather live in the city or in the countryside?"; "Would you rather be able to fly or be invisible?" etc.</p> <p>– There is an amazing picture on the board – look at it, please! Who is depicted there? You are</p>	<p>Приветствуют учителя, садятся на свои места. Отвечают на вопросы учителя. Настраиваются на учебную деятельность. (– Good afternoon, teacher. We are ready to start our lesson).</p> <p>Выполняют речевую зарядку – отвечают на вопросы учителя о том, чтобы они предпочли из двух вариантов.</p> <p>Обучающиеся смотрят на картинку и говорят, что на ней изображено. Предполагают тему</p>	<p>Форма работы – фронтальная. Подготовка детей к работе на уроке. Развитие умения предполагать, ставить цель своей деятельности.</p>

		<p>absolutely right! Do you know how to describe their abilities? (The people in the picture are Spiderman, Zorro, Superman and Batman. They are all super heroes.). Well what do we need to describe superheroes? What are we going to learn today?</p> <p>–Yes, you are right – we are going to learn new words connected with Superheroes and Special powers. What is more, you are to make your own superhero and describe his abilities. Are you ready to start?</p>	урока.	
36 мин.	<p>Основной:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>повторение ранее пройденного материала;</li> <li>фонетическая зарядка;</li> </ul>	<p>– Can you tell me what is the difference between superheroes is? You are right – they have different abilities. Let’s learn new vocabulary – Match the words with the translation. Try to guess the</p>	<p>Смотрят на изображения супергероев и говорят, чем они отличаются. Соединяют супер способности и их перевод (используют картинки в качестве подсказки). Записывают новую</p>	<p>Форма работы – фронтальная.</p> <p>Применение навыков работы с различными видами деятельности на уроке.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• введение и тренировка нового языкового материала;</li> <li>• развитие умений монологической речи;</li> <li>• обобщение полученных знаний.</li> </ul>	<p>meaning of the unknown words according to the pictures.</p> <p>– How clever you are! What else should we know to describe a superhero? Look at the blackboard – there are three elements. Let’s read them and relate the following words to each element.</p> <p>– Let’s play a game! You are to come to the blackboard and take a card. Then read the superpower and show it without saying a word. Your classmates should guess the word.</p> <p>– Good job! Let’s have a rest. Look at the blackboard – read the tongue twisters as fast as it possible. Try</p>	<p>лексику в тетрадь.</p> <p>Распределяют элементы героя в соответствующие им колонки. Записывают новую лексику в тетрадь.</p> <p>Обучающиеся выходят к доске и выбирают карточку, на которой написана суперспособность. Их задача – показать ее без помощи слов, а другие участники команды угадывают слово.</p> <p>Проводится фонетическая зарядка – обучающиеся читают скороговорки на английском языке.</p>	 <p><a href="https://wordwall.net/resource/89227841/superhero">https://wordwall.net/resource/89227841/superhero</a></p>  <p>Слайд презентации к уроку</p>
--	---	--	---	---



		<p>not to make mistakes and pronounce the words correctly. (Super Spider-Man swiftly swings, saving citizens certainly; Super Spider-Man swiftly swings, saving citizens certainly.).</p> <p>– Do you want to test your attentiveness? Look at the board - there are superhero clothes here. You have to close your eyes and name the items that are missing.</p> <p>– I guess you are ready to create your own superhero! You have a hero template. Your task is to add the necessary information, draw a hero according to your description and introduce your hero to the</p>	<p>Проводится учебная игра – учитель располагает на доске предметы одежды супергероев, ученики закрывают глаза и называют предметы, которые пропали. За правильный ответ дается жетон.</p> <p>Дети разрабатывают собственного супергероя – заполняют о нем информацию в шаблоне и рисуют по описанию. Затем обучающиеся представляют своего героя классу.</p>	 <p>Раздаточный материал</p>
--	--	--	---	---










		class.		
3 мин.	<p>Рефлексия учебной деятельности на уроке:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>оценивание результатов проделанной работы;</li> <li>выставление отметок;</li> <li>домашнее задание;</li> <li>осуществление самоконтроля учащихся.</li> </ul>	<p>– Well done! And now let’s remember the aims of our lesson we made at the beginning of it.</p> <p>– Have we learned new words connected with Superheroes and Special powers? Have you made your own superhero and described his abilities?</p> <p>– Your home task is to solve the crossword puzzle.</p> <p>– It’s time to finish our lesson. Your marks are... Thank you for your work! Goodbye!</p>	<p>Учащиеся возвращаются к задачам, поставленным в начале урока, и комментируют степень их выполнения.</p> <p>Учащиеся слушают и задают возникшие вопросы, касающиеся урока и домашнего задания.</p>	<p>Форма работы – фронтальная.</p> <p>Оценивание результатов проделанной работы, самоанализ приобретенных знаний.</p> <p>V-II NAME: _____</p>  <p>Раздаточный материал</p>

Карточки для игры «Antonyms»



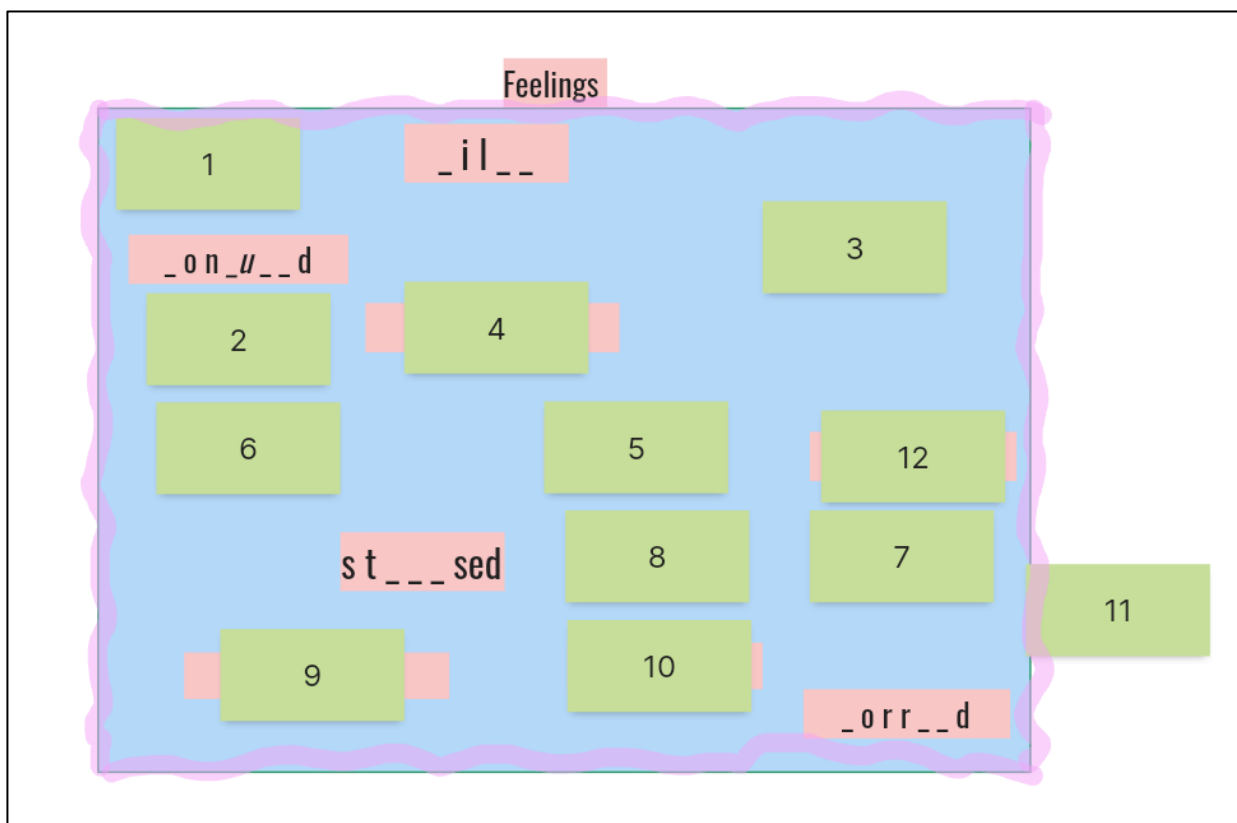
Поле для игры «Тис Тас Тое»

**TIC-TAC-TOE**

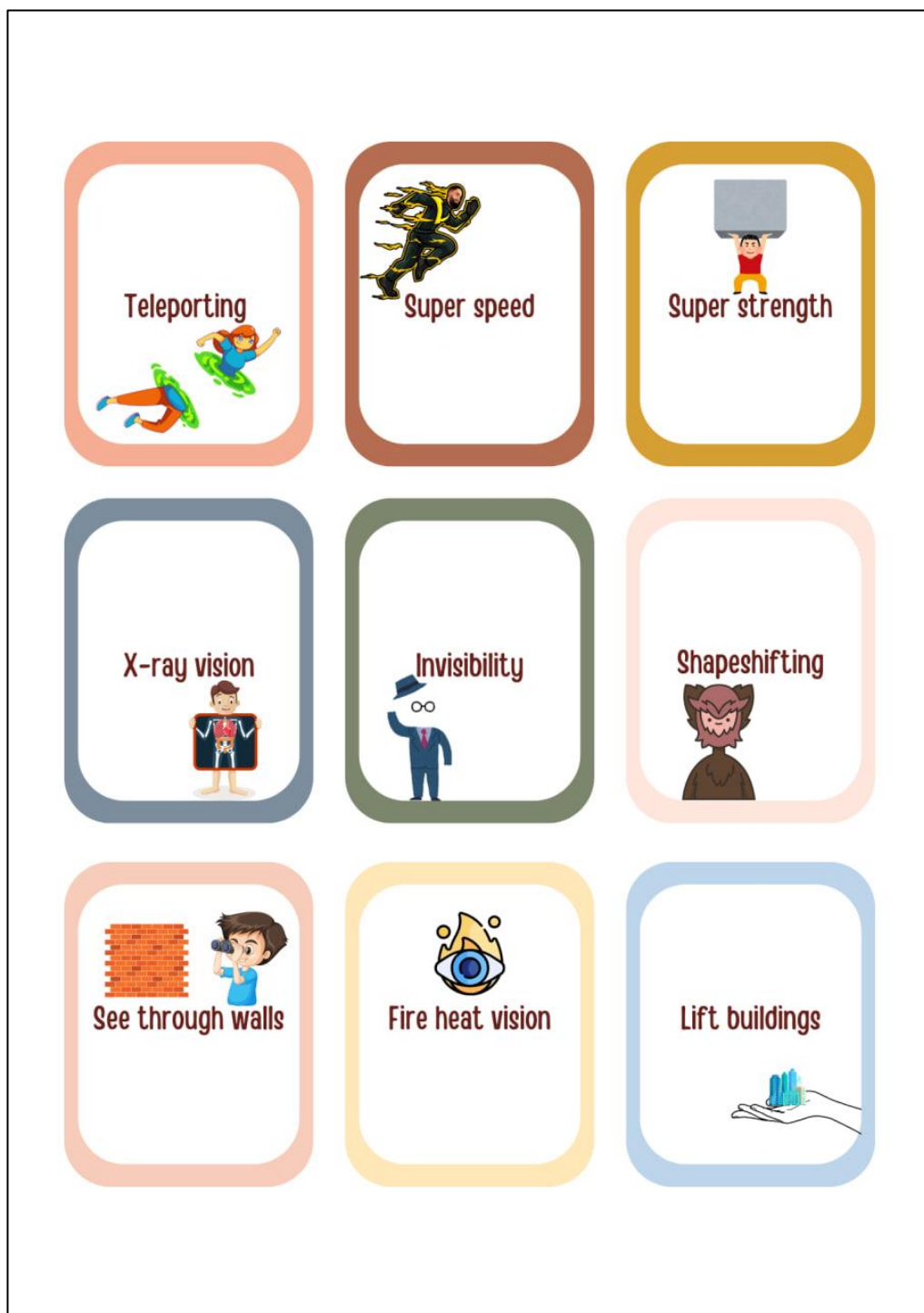
		
		
		

## ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Обучающая игра «Lost letters» на визуальном рабочем пространстве «Holst»



Карточки для игры «Mime hero»



# ПРИЛОЖЕНИЕ К

## Раздаточный материал для игры «Spelling battleship»

**Spelling Battleship**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
J												
E												



**My words**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_


3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

**Spelling Battleship**



**Opponent's words**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
J												
E												

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

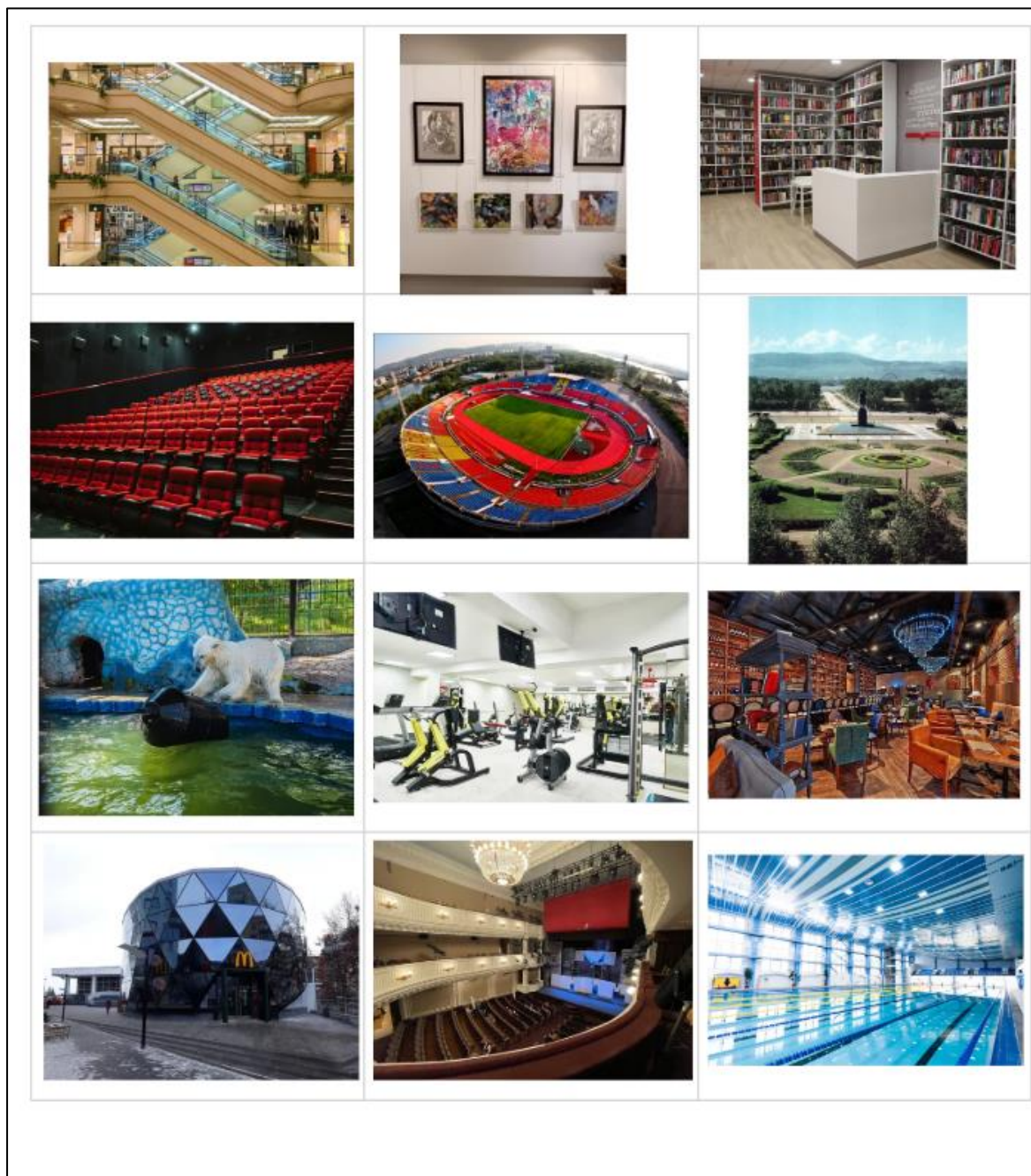
5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_



# ПРИЛОЖЕНИЕ Л

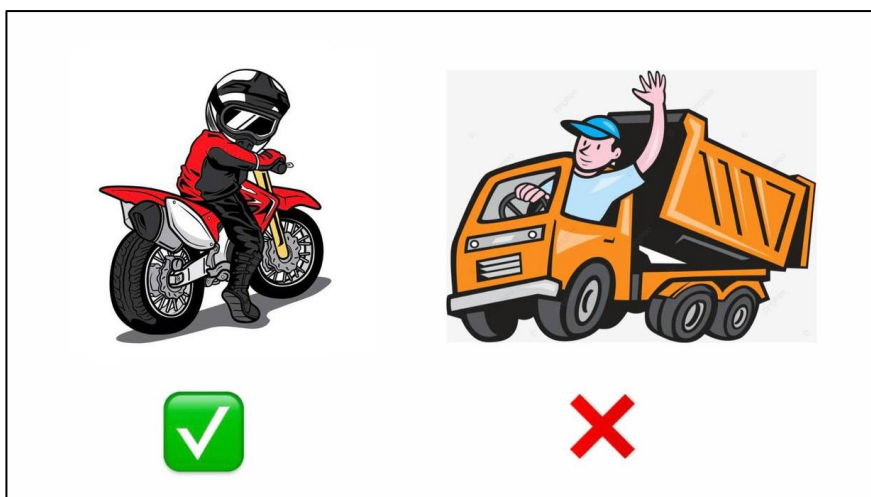
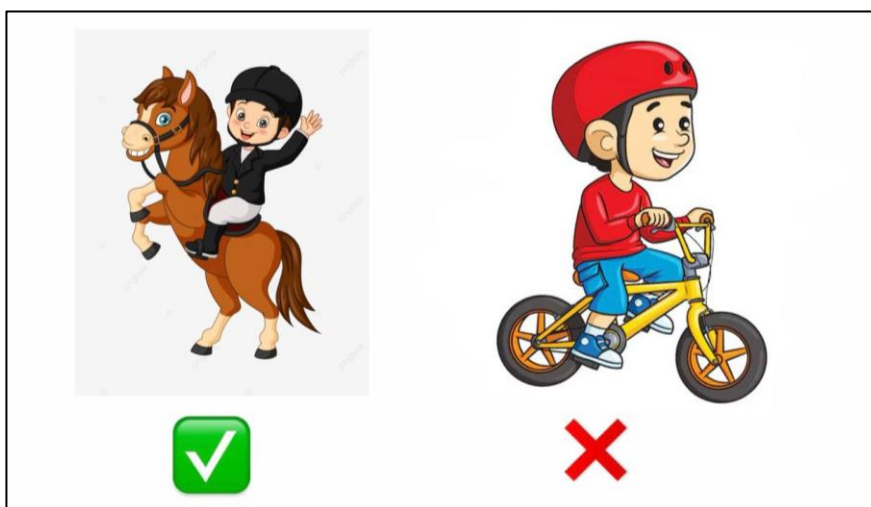
## Раздаточный материал для игры «In my town»





## ПРИЛОЖЕНИЕ М

Часть раздаточного материала для игры «Types of transport»





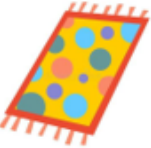


# ПРИЛОЖЕНИЕ Н

Раздаточный материал для игры «Recipes»



## ПРИЛОЖЕНИЕ П

Раздаточный материал для игры «Solitaire»

<b>Start</b>	<b>Картина</b> 	<b>Шторы</b> 	<b>Подушки</b> 
<b>Painting</b>	<b>Curtains</b>	<b>Cushions</b>	<b>Sofa</b>
<b>Диван</b> 	<b>Кофейный столик</b> 	<b>Ковер</b> 	<b>Кресло</b> 
<b>Coffee table</b>	<b>Carpet</b>	<b>Armchair</b>	<b>Finish</b> 

## Отзыв

на выпускную квалификационную работу  
студента группы Ю-Б21В-01 Коростелевой Дарьи Алексеевны  
«Применение учебной игры в процессе развития иноязычного лексического навыка  
обучающихся 6 класса»

Выпускная квалификационная работа выполнена по заказу Управления образования администрации г. Канск.

Разработка данной проблематики представляется актуальной, поскольку имеет практико-ориентированное направление, целью которого является определение методических условий развития лексических навыков учащихся на среднем этапе обучения иностранному языку и разработке дидактического материала способствующего развитию иноязычного лексического навыка.

Работа построена логично. В теоретической части работы рассмотрены основные понятия в рамках исследуемой темы. Автором изучено содержание и принципы обучения лексической стороне речи, определены средства и этапы обучения лексике, рассмотрено понятие «учебная игра» и их классификация, а также приведены методические рекомендации к организации урока с использованием лексических игр при обучении английскому языку.

Автором подчеркивается, что с помощью специальным образом организованной игры в учебном процессе можно сделать коммуникативно ценными практически любые языковые единицы. Эффективность развития у обучающихся способности к общению на иностранном языке повышается за счет взаимодействия игровой мотивации и интереса к школьному обучению.

Во второй главе представлены практические аспекты применения учебной игры в процессе развития иноязычного лексического навыка на уровне основного общего образования. Проанализированы результаты опытно-экспериментальной работы на диагностирующем, формирующем и контрольном этапах. Разработанный дидактический материал был апробирован в учебном процессе среди обучающихся в 6 классе на базе МАОУ «Средняя школа № 145», г. Красноярск.

Апробация материалов исследования также осуществлялась через выступление с докладом на Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых учёных "Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики" в рамках Весенней научной сессии «Система педагогического образования – ресурс развития общества» 9 апреля 2024г., Красноярск.

Выводы показывают умение автора работы анализировать материал, делать определенные обобщения и заключения. Исследование представляет интерес с точки зрения практики преподавания языка. В ходе работы автор проявил ответственность, добросовестность, и творческий подход в достижении поставленной цели.

Работа удовлетворяет требованиям, предъявляемым к дипломным исследованиям, и демонстрирует высокий уровень сформированности общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций студента. С учетом выше изложенного дипломная работа может быть допущена к защите и заслуживает высокой оценки.

Научный руководитель:



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



**СОГЛАСИЕ**

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

Я, Жорастенева Лариса Александровна  
(фамилия, имя, отчество)

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

на тему:

Применение учебной игры в процессе развития  
интеллектуального и коммуникативного навыков обучающихся  
в классе

(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.

« 06 » мая 2025 г.  
(дата)

  
(подпись)

## СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа  
на наличие заимствований

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

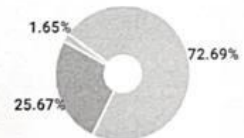
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

**Автор работы:** Коростелева Дарья Алексеевна  
**Самоцитирование**  
**рассчитано для:** Коростелева Дарья Алексеевна  
**Название работы:** Применение учебной игры в процессе развития иноязычного лексического навыка обучающихся 6 класса  
**Тип работы:** Дипломная работа  
**Подразделение:** кафедра английской филологии

### РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ 25.67%  
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 72.69%  
ЦИТИРОВАНИЯ 1.65%  
САМОЦИТИРОВАНИЯ 0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 31.05.2025



**Структура документа:** Проверенные разделы: основная часть с.16-23, 30-60, содержание с.2, введение с.3-16, выводы с.24-30, 60-63  
**Модули поиска:** ИПС Адилет; Коллекция НБУ; IEЕЕ; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводные заимствования; Шаблонные фразы; Рувики; Перефразирования по коллекции IEЕЕ; Патенты СССР, РФ, СНГ; Цитирование; Медицина; Публикации РГБ; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Переводные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Сводная коллекция ЭБС; СПС ГАРАНТ: аналитика; Переводные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; СМИ России и СНГ; Диссертации НББ; Кольцо вузов; Публикации eLIBRARY; Переводные заимствования IEЕЕ; Публикации РГБ (переводы и перефразирования); Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Публикации eLIBRARY (переводы и...

**Работу проверил:** Смирнова Анастасия Викторовна  
ФИО проверяющего

**Дата подписи:**

31.05.2025



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.

