

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический  
университет»

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ  
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В  
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Выпускная квалификационная работа

по направлению подготовки	44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
профилю подготовки	Сервис
специализации	«Перевод и реферирование в сфере профессиональной коммуникации (английский язык)»

Идентификационный код ВКР: 506

Екатеринбург 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глоссарий.....	7
Глава 1. Теоретические аспекты обучения лексике на основе игровых технологий на уроках иностранного языка в начальной школе .....	9
1.1. Игровые технологии в обучении иностранному языку .....	9
1.2. Содержательная характеристика формирования иноязычных лексических навыков .....	13
1.3. Особенности формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников с применением игровых технологий .....	19
Выводы по главе 1.....	27
Глава 2. Методика формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников на основе применения игровых технологий.....	29
2.1. Анализ УМК «Английский в фокусе» («Spotlight») для 4 класса ..	29
2.2. Комплекс игровых упражнений, направленных на формирование лексических навыков у учащихся 4 классов .....	35
2.3. Методические рекомендации по формированию иноязычных лексических навыков у младших школьников на основе использования игровых технологий.....	46
Выводы по главе 2.....	48
Заключение .....	50
Список использованных источников .....	53
Приложения .....	58

## **ВВЕДЕНИЕ**

Лексические единицы языка – это необходимый строительный материал, с помощью которого осуществляется речевая деятельность. Поэтому формирование и совершенствование лексических навыков является неотъемлемой частью при изучении иноязычной речи. Изучению лексике уделяется особое внимание на каждом уроке английского языка. Для обучения лексике и овладения словарем необходимо замотивировать обучающихся. Самый простой и в тоже время интересный способ – это игра. Игра позволяет сделать учебный процесс увлекательным и активизирует мыслительную деятельность учеников, а также является эффективным стимулом к овладению иностранным языком.

Методологической основой исследования являются основные положения работ отечественных и зарубежных ученых И.А. Зимней, А.Н. Щукина, Л.С. Выготского, Е.Н. Солововой, А.Н. Леонтьева, Е.И.Пассова, J. Harmer, J. Scrivener.

Несмотря на то, что технологии игрового обучения достаточно изучены, в практике школы, а именно при формировании иноязычного лексического навыка, они используются недостаточно активно и включают в себя однотипные задания. В связи с этим данная выпускная квалификационная работа является **актуальной**.

**Объект исследования:** процесс формирования иноязычных лексических навыков в начальной школе.

**Предмет исследования:** методика использования игровых технологий при формировании иноязычных лексических навыков младших школьников.

**Целью** выпускной квалификационной работы является выявление и описание особенностей организации обучения лексике с использованием игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе, а также создание тематической подборки игровых упражнений, дающих

возможность учащимся 4 классов успешно овладевать лексическим материалом.

Для достижения данной цели были сформулированы следующие **задачи**:

1. проанализировать особенности игровых технологий в обучении иностранному языку;
2. изучить этапы, уровни формирования иноязычных лексических навыков;
3. исследовать особенности формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников с применением игровых технологий;
4. проанализировать УМК по английскому языку для 4 класса с точки зрения обучения лексической стороне речи;
5. разработать комплекс игровых упражнений, направленных на формирование лексических навыков у младших школьников;
6. разработать методические рекомендации по формированию иноязычных лексических навыков у младших школьников на основе использования игровых технологий.

**Методы исследования:** теоретический анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы, материалов научных исследований; изучение и обобщение педагогического опыта, анализ УМК, классификация лексических упражнений, анализ полученных результатов исследования.

**Гипотеза исследования:** мы предполагаем, если на уроке английского языка в начальной школе учитель будет систематически использовать игровые технологии при изучении новой лексики на каждом этапе её формирования, то обучение иностранному языку примет коммуникативную направленность, станет интереснее, активнее и успешнее.

**Материалом исследования** послужил УМК Быковой Н. И., Поспеловой М. Д. «Английский в фокусе» «SPOTLIGHT» для 4 класса.

**Научная новизна** данного исследования заключается в разработке более современных, разнообразных и эффективных игровых упражнений, направленных на формирование иноязычного лексического навыка младших школьников и в разработке методических рекомендаций.

**Теоретическая значимость** данной работы состоит в том, что ее результаты могут способствовать разрешению многих проблем связанных с обучением лексики на уроках иностранного языка в начальной школе.

**Практическая значимость** работы состоит в том, что материалы данного исследования могут быть использованы в практике обучения в начальной школе учителями школ, в будущей деятельности студентов педагогических университетов, а также при разработке школьных программ, учебников английского языка, методических пособий для учителей.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, глоссария, двух глав, выводов по двум главам, заключения, списка использованной литературы и приложения. Список использованной литературы включает 60 наименований.

Во введении обосновывается актуальность выбранной темы, определяются объект, предмет, цель, задачи, методы исследования; формулируется гипотеза, научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования.

В теоретической главе описаны теоретические аспекты обучения лексике на основе игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе.

В практической главе проведен анализ УМК Быковой Н. И., Поспеловой М. Д. «Английский в фокусе» «SPOTLIGHT» для 4 класса с точки зрения обучения лексической стороне речи, предложен комплекс разнообразных игровых упражнений, направленных на формирование лексических навыков у младших школьников и разработаны методические рекомендации.

В заключении сформулированы выводы, сделанные на основе анализа и обобщения результатов исследования.

# ГЛОССАРИЙ

**1. Активный словарь** – это лексические единицы, которыми особенно часто пользуются для выражения мыслей в устной речи и на письме, владея ими продуктивно.

**2. Активная лексика** – это лексика, которая употребляется учащимся продуктивно для выражения мыслей в устной речи и на письме, в отличие от пассивной лексики, которую учащийся понимает при чтении и аудировании, но не употребляет в речи.

**3. Дидактика** – это раздел педагогики и теории образования, изучающий проблемы обучения. Раскрывает закономерности усвоения знаний, умений и навыков и формирования убеждений, определяет объём и структуру содержания образования.

**4. Долговременная память** – это хранилище информации с неограниченной ёмкостью и продолжительностью хранения.

**5. Игровая технология** – это технология обучения, в основе которой лежит взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения учебных задач, а также активизация деятельности учащихся.

**6. Лексический навык** – это автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи.

**7. Метод обучения** – процесс взаимодействия между учителем и учениками, в результате которого происходит передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения.

**8. Мотивация** – это побуждение к действию, психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость.

**9. Обученность** – это подготовленность к какому-либо виду профессиональной деятельности, обладание пониманием сути дела, знаниями, умениями и навыками, необходимыми для успешного выполнения задач определенного содержания и уровня сложности.

**10. Пассивный словарь** – это часть лексических единиц языка, употребление которых ограничено. Пассивный словарь служит для приема устной (аудирование) и письменной информации (чтение).

**11. Потенциальный словарь** – это лексические единицы, которые учащийся может понять без словаря, если они ему встретятся при чтении и аудировании, хотя до этого они отсутствовали в его речевом опыте. Потенциальный словарь складывается на основе слов, состоящих из знакомых словообразовательных элементов и слов, значение которых выводимо по конверсии, при помощи понимания интернациональной лексики.

**12. Прием обучения** – это составная часть метода обучения, единичное действие, конкретный способ, кратковременное взаимодействие между преподавателем и учениками, направленное на передачу и усвоение конкретного знания, умения, навыка.

**13. Семантизация лексических единиц** – это раскрытие значения лексических единиц, важнейшее учебное действие на этапе введения лексики.

**14. Технология обучения** – совокупность наиболее рациональных способов научной организации труда, обеспечивающих достижение поставленной цели обучения за минимальное время с наименьшей затратой сил и средств.

**15. Формирование навыков и умений** – это управляемый процесс обучения речевым действиям и операциям при изучении языка.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

## 1.1. Игровые технологии в обучении иностранному языку

Повышение мотивации обучающихся к учебной деятельности – один из актуальных вопросов дидактики. Игровые технологии обучения являются достаточно интересным и эффективным инструментом в организации учебной деятельности учащихся. Именно при использовании игровых технологий в процессе обучения появляется потребность в осмысленности в изучении языка. В основе **игровых технологий** лежит взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения учебных задач, а также активизация деятельности учащихся [Артемов 1969: 115]. Так как игры способствуют мотивации учащихся, они должны являться основным инструментом учителя, а не использоваться от случая к случаю в оставшееся время [Бим 1977: 65].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов [Аникеева 1987: 78].

Разберем основные **преимущества** использования игровых технологий в обучении иностранному языку:

1. Игровой метод мотивирует учащихся.
2. Игры дают языковую практику в различных навыках - говорение, письмо, аудирование и чтение.

3. Игровые технологии придают изучению языка осмысленность, практическую направленность (Для чего я изучаю иностранный язык?).

4. Учащиеся в процессе игры практикуют взаимодействие и общение на иностранном языке.

Игровые технологии осуществляют следующие **функции**:

1. **Обучающая функция.** Игра как особо организованная деятельность, требующая напряжения умственных и эмоциональных сил, развивает внимательность, память и навык владения иностранным языком.

2. **Воспитательная функция** состоит в воспитании таких качеств как гуманность, взаимовыручка, и вежливость благодаря использованию клишированных фраз речевого этикета.

3. В игре создается благоприятная атмосфера для увлекательного процесса, что говорит о **развлекательной функции**.

4. Игра является важнейшим средством развития коммуникативных способностей, поэтому следующая функция – **коммуникативная**.

5. **Релаксационная функция** – снятие эмоционального напряжения, вызванного при интенсивном обучении иностранному языку.

6. **Психологическая функция** – формируются навыки подготовки своего психологического состояния для эффективной деятельности и запоминания большого количества информации.

7. **Развивающая функция** направлена на развитие и активизацию всех возможностей учащегося.

Функции игровых технологий представлены в следующей схеме (См. Рисунок 1):



Игры помогают и поощряют учеников, поддерживают их интерес. Можно сформулировать следующие правила при использовании игровых технологий:

- Игра должна быть не только интересной, но и нести практическую направленность.
- Игра должна быть соревнованием, но исключительно добрым, товарищеским.
- Игра должна вовлекать и заинтересовывать всех учеников.
- Игра должна подчеркивать осмысленность изучения языка.
- Игра должна дать ученикам шанс изучать, практиковаться, повторять конкретный языковой материал.
- Игра должна соответствовать возрасту и уровню владения языком.

Роль игры на уроках иностранного языка огромна, так как она позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого ученика [Коньшева 2004: 76]. Однако следует заострить внимание на том, что место игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем классификации педагогических игр. Существует несколько классификаций игр, однако необходимо подчеркнуть, что все они условны. Так, одни подразделяют игры на языковые и коммуникативные, другие на игры на взаимодействие и игры на соревнование, третьи выделяют лексические, грамматические, фонетические и орфографические. Нам более близка третья классификация, на которой остановимся более подробно. Рассмотрим данную классификацию [Стронин 1984: 156]:

**1. Лексические игры.** Целями лексических игр на различных этапах являются: ознакомление обучающихся с новыми словами и их сочетаниями, тренировка обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизация речемыслительной деятельности обучающихся и развитие речевой реакции обучающихся.

**2. Грамматические игры.** Основные цели грамматических игр: научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

**3. Фонетические игры.** Данный вид игр направлен на формирование фонетического слуха, формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий, формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

**4. Орфографические игры.** Данный вид игр направлен на формирование навыков сочетания букв в слове, формирование навыка осознания места буквы в слове, формирование словообразовательных и

орфографических навыков, на проверку усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Рассмотрим классификацию игр в следующей схеме (См. Рисунок 2):

Рисунок 2



Используя игровые технологии, учитель повышает мотивацию к изучению английского языка. Для того чтобы использование игровых технологий на уроках иностранного языка было интересным, несло в себе обучающий характер, а также приводило к формированию тех или иных иноязычных навыков, при подготовке и проведении игры учителю необходимо учитывать множество факторов, условий и основные требования к педагогическим играм.

## **1.2. Содержательная характеристика формирования иноязычных лексических навыков**

В нашей выпускной квалификационной работе под формированием навыков и умений мы понимаем управляемый процесс обучения речевым действиям и операциям при изучении языка.

**Лексический навык** – это способность осуществлять автоматически и самостоятельно ряд действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти и с соотнесением его с другими лексическими единицами.

По Е.И.Пассову «**лексический навык** – это способность осуществлять адекватное речевой задаче синтезированное действие по вызову лексической единицы и ее правильному сочетанию с другими, совершаемое в навыковых параметрах и обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы в качестве одного из условий речевой деятельности» [Пассов 1991: 125].

В новом словаре методических терминов и понятий по Щукину А.Н. **лексический навык** определяется как автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [Щукин 2009: 340].

Е.И. Пассов в лексическом навыке выделяет следующие **компоненты** [Пассов 1991: 127]:

1. Слуховые и речевые следы от самого слова в их взаимосвязи: благодаря этому осуществляется слуховой контроль правильности слова.

2. Соотнесенность слуховых и речедвигательных следов слова со зрительным образом предмета, с представлениями, которые могут быть единичными или общими.

3. Ассоциативные связи слова с кругом других слов, что физиологически объясняется категорийным поведением слова, настроенностью слуховых и речедвигательных следов одного слова на следы других. В речевом продукте это выражается в устойчивых и свободных словосочетаниях.

4. Связи слова, составляющие его смысловое значение. Таких связей у каждого слова много, так как они отражают функцию предмета,

обозначенного данным словом, свойства предмета, его связи с другими предметами. Правомерно сделать предположение, что каждая из связей смыслового строения слова приобретает только в процессе речевой деятельности, а следовательно, маркирована теми условиями, в которых эта деятельность проходила.

5. Соотнесенность слова с ситуацией как системой взаимоотношений собеседников.

Вышеизложенное позволяет говорить о том, что форма, значение и назначение слова представлены как единая многофункциональная система. Следовательно, основной компонент этой системы это значение слова, так как оно выполняет саму коммуникативную функцию, кроме этого, значение передаёт отношение говорящего и его эмоциональное состояние. Таким образом, можно сказать о том, что форма слова и его значение маркированы функцией.

В методике преподавания иностранных языков выделяют два вида лексических навыков: *продуктивный* и *рецептивный*.

*Продуктивный лексический навык* – является следствием развития умений говорения и письма.

*Рецептивный лексический навык* – является условием осуществления рецептивных видов речевой деятельности: чтения и аудирования.

В содержание обучения лексики входят действия и операции, лежащие в основе как продуктивного, так и рецептивного навыков.

Технология формирования лексического навыка состоит из определённых этапов. Эффективность формирования лексических навыков непосредственно обусловлена эффективностью каждого из этапов. Процесс формирования лексического навыка включает в себя следующие этапы [Пассов 1991: 130]:

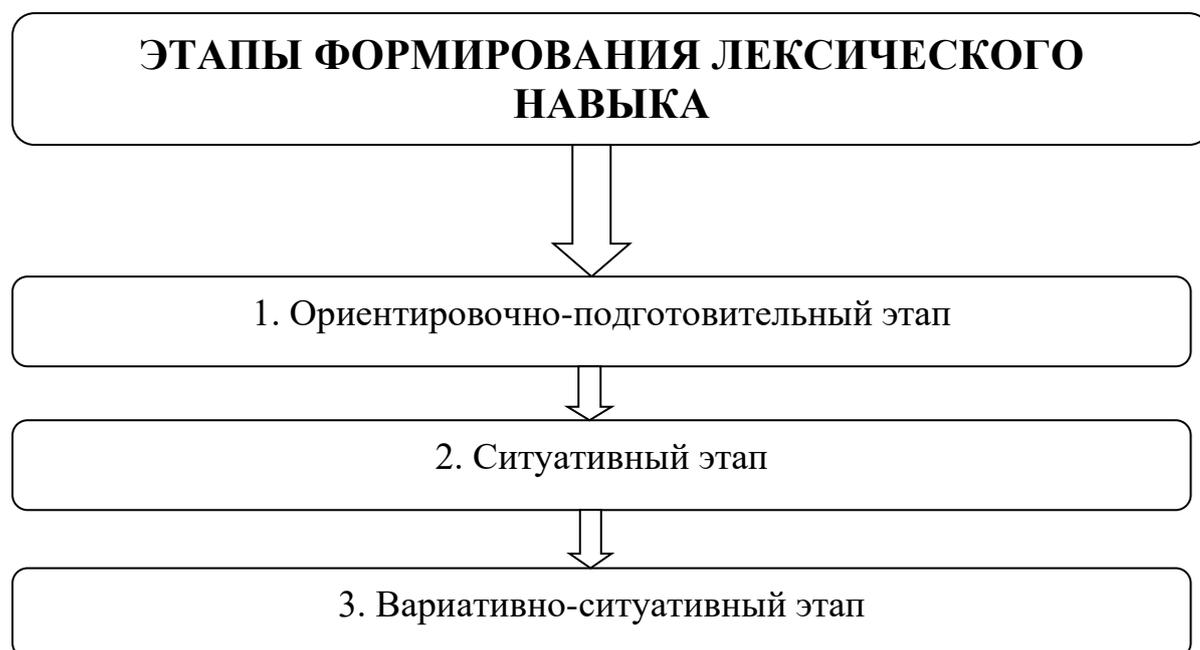
1. *Ориентировочно-подготовительный этап* – ознакомление с новым материалом (ознакомление с функцией слова, его значением, формальными признаками)

2. **Ситуативный этап** – первичное закрепление (тренировка в усвоении слов);

3. **Вариативно-ситуативный этап** – развитие умений и навыков использования лексики в различных видах речевой деятельности (применение новых лексических единиц в устной и письменной речи).

Этапы формирования лексического навыка представлены в следующей схеме (См. Рисунок 3):

Рисунок 3



Слова существуют в нашей памяти не изолированно, а включены в сложную систему лексико-семантических отношений, которая интегрирует два типа структурных отношений на уровне лексической единицы — **парадигматические** и **синтагматические**.

**Синтагматические связи** — это уровень линейного развертывания, уровень синтагмы, соединения слов в словосочетании и предложении. Синтагматические ассоциации характерны для младших школьников, которые связывают слово «стакан» со словом «молоко», а прилагательное «хороший» со словом «мальчик».

С возрастом у школьников преобладающим становится категориальное мышление, а следовательно, и *парадигматические связи*, когда «хороший» начинает ассоциироваться с «плохим», а «стакан» с «кружкой» и т. д.

Парадигматические связи непосредственно связаны с различными уровнями грамматических, фонетических и других парадигм (например, парадигма образования множественного числа существительных, чтения гласных в различных типах слогов и т.д.). Они представляют собой некий вертикальный срез. Парадигматические, или вертикальные, связи слов включают не только формальный уровень лексико-грамматических парадигм (т. е. на уровне различных форм слова), но и семантические поля и микросистемы, куда входят синонимы, антонимы, другие слова, близкие по контексту.

Для формирования лексического навыка установление прочных парадигматических связей слов абсолютно необходимо, поскольку именно эти связи обеспечивают прочность запоминания, а значит, и мгновенный вызов слова из долговременной памяти. Без этого навык соединения слов друг с другом на уровне синтагматических связей может оказаться бесполезным, так как нечего будет соединять. В лингвистике формированию и установлению синтагматических и парадигматических связей между словами уделяется равное внимание, в практике преподавания иностранных языков, в учебных пособиях последние явно дискриминируются. Отсюда мы наблюдаем тенденцию к быстрому забыванию изученной лексики, к сокращению активного словаря. И здесь особую роль должен играть учитель, создавая разнообразные приемы для формирования и совершенствования речевого лексического навыка.

Как происходит процесс накопления лексических единиц? Накопление словарного запаса происходит в течение всего процесса обучения. Введение и отработка нового лексического материала происходит на каждом втором уроке. У учащихся важно вызвать интерес к основательной работе над каждым словом, к непрерывному расширению словарного запаса. Самым

убедительным свидетельством владения словарем является способность принимать участие в общении в устной форме и при чтении [Шамов 2007: 19-25].

Методисты выделяют три уровня сформированности лексического навыка:

1. активный словарь;
2. пассивный словарь;
3. потенциальный словарь.

Разберемся подробнее в уровнях формирования лексического навыка.

По определению Солововой Е.Н [Соловова 2005: 121], **активный словарь** – это та лексика, которой человек постоянно пользуется в устном речевом общении, т.е. «те слова, которые находятся на кончике языка, как говорят англичане». Если слово долго не употребляется, то оно переходит в **пассивный словарь**, т.е. ученик может его узнать при чтении и аудировании, но у него возникают трудности в использовании данного слова в устной речи.

Границы между ними очень подвижны, могут меняться в зависимости от ряда условий. Помимо этих четко ограниченных «замкнутых словарных минимумов», важно развивать также **потенциальный словарь** учащихся. Потенциальный словарь носит открытый и индивидуальный характер, т.е. он возникает на основе самостоятельной семантизации учащимися неизученной лексики в момент чтения. Его объем и развивающийся на основе этого объема лексический навык находятся в прямой зависимости от степени овладения каждым учащимся активным и пассивным минимумами. Потенциальный словарь складывается на основе слов, состоящих из знакомых словообразовательных элементов (знание способов словообразования и значения аффиксов, сложных слов), и слов, значение которых выводимо по конверсии, при помощи понимания интернациональной лексики. Особым источником потенциального словаря

является языковая догадка, которая является важной составляющей самостоятельной семантизации слов.

Соловова Е.Н. выделяет шесть наиболее распространенных способов *семантизации лексических единиц* [Соловова 2005: 76]:

1. использование наглядности;
2. семантизация при помощи синонимичных/антонимичных слов;
3. семантизация при помощи известных способов словообразования;
4. перевод на родной язык учителем;
5. поиск слова в различных словарях обучающимися;
6. догадка значения по контексту.

Стоит отметить, что способ семантизации в каждом отдельном случае индивидуален и определяется характером слова, этапом обучения и степенью обученности обучающихся.

Успешный процесс формирования лексического навыка требует:

- знания формальных признаков слова, его семантику и функциональные признаки;
- использование определенной технологии, способствующей эффективному формированию лексического навыка.

### **1.3. Особенности формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников с применением игровых технологий**

К вопросам, связанным с ознакомлением учащихся с новой лексикой, обращались в своих работах многие отечественные ученые: относятся И.Л. Бим, Н.И. Гез, Н.Д. Гальскова, Р.К. Миньяр-Белоручев, Е.Н. Соловова и другие.

Когда учитель выбирает определённую форму обучения, причем неважно, будь то игра, направленная на формирование грамматических, фонетических или лексических навыков, или урок-дискуссия, направленный

на обмен мнения по неоднозначной проблеме, он должен учитывать возрастную категорию своих учеников [Евдокимова 2007: 7-9]. И, следовательно, ему необходимо знать особенности психологического развития детей на каждом этапе обучения в школе.

В данной выпускной квалификационной работе мы рассмотрим особенности формирования иноязычных лексических навыков у младших школьников, а именно у школьников начальной школы с 1 по 4 класс, возраста 7-10 лет. Согласно этому, для начала нам необходимо рассмотреть особенности психологического развития детей возраста 7-10 лет.

В целом, этот возраст является возрастом относительно спокойного и равномерного развития, во время которого происходит функциональное совершенствование мозга – развитие аналитико-синтетической функции его коры [Выготский 2004: 264]. Каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности, подготавливающей переход ребёнка к новой, высшей ступени его развития. Учебная деятельность в этом возрасте становится ведущей, именно она определяет развитие всех психических функций младшего школьника: памяти, внимания, мышления, восприятия и воображения. Под ведущей деятельностью А.Н. Леонтьев понимал не просто деятельность, наиболее часто встречающуюся на определенном этапе развития, а деятельность, «в связи с развитием которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития» [Леонтьев 1981: 102].

Что касается памяти, то она достаточно развита у младших школьников, однако легко и быстро дети запоминают то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам. Учитывая эту возрастную особенность, рекомендуется организовывать ознакомление детей с речевыми средствами общения и тренировку учащихся в употреблении лексического материала в таких ситуациях, которые связаны с их интересами и создают мотивы для общения и взаимодействия учащихся между собой. Вместе с тем,

необходимо развивать у учащихся способность к сознательному управлению памятью, то есть, специально обращать их внимание на то, что надо запомнить. Под воздействием учителя, у детей развиваются приемы осмысленного запоминания, такие как смысловая группа материала, например, группировка слов по правилам чтения, по грамматической принадлежности; группировка грамматических структур по значению, употреблению и словообразованию, и так далее.

Умственные способности детей 7 – 10 лет довольно широки. В таком возрасте у детей развита способность к рассуждению, они могут делать выводы и умозаключения, анализировать предметы и явления, не прибегая к практическим действиям, что свидетельствует о развитии словесно-логического мышления [Мухина 1985: 152]. Ученики способны дать аргументированные доказательства. Эту способность учащихся следует использовать при обучении иностранному языку и развивать с помощью упражнений на доказательство суждений учителя и учащихся, на моделирование проблемных ситуаций, на наполнение абстрактных схем конкретным содержанием.

Дети младшего школьного возраста отличаются остротой зрения и слуха. Они хорошо различают цвета, формы, величину предметов и их положение в пространстве, дети легко могут соотносить предметы с эталонами, с образцами качеств и свойств предметов, выработанных человечеством.

Развитие памяти, мышления, внимания у младших школьников тесно связано с развитием иноязычных способностей. Иноязычные способности являются одним из основных факторов, обеспечивающих успешность усвоения иностранного языка школьниками.

Основными компонентами иноязычных способностей, которые могут быть развиты у детей в процессе их овладения иностранным языком, являются *память, внимание и мышление*. От того, в какой степени развиты

эти функции у ребёнка, зависит успешность формирования навыков и умений иноязычного общения, лёгкость и быстрота их приобретения.

В нашей работе особое внимание уделяется игровым технологиям в процессе формирования лексического навыка. Так вот, игре отводится большая часть времени у школьников 7-10 лет. Дети не теряют интереса к игре, дети продолжают играть, как правило, до 9 – 10 лет. В связи с этим, как считает А.Н. Леонтьев, успешность решения поставленных целей обучения достигается скорее, если многообразие деятельностей пересекаются между собой [Леонтьев 1981: 76]. Включение процесса обучения иностранному языку в контекст игровой, познавательной и учебной деятельности позволит обеспечить доминирование внутренних, реально действующих игровых и учебно-познавательных мотивов, которые в единстве с широкими социальными мотивами будут работать и на формирование положительного отношения младших школьников к предмету, и на достижение целей начального языкового образования. Усиление мотивационной стороны изучения иностранного языка происходит также за счёт овладения детьми эффективными способами и приёмами деятельности и положительного эмоционального воздействия на детей используемых учебных материалов [Панфилова 2000: 179].

В процессе обучения иностранному языку игра имеет огромное значение, т.к. в ней самой заложен мотив. Как отмечает И.А. Зимняя, «игра является для ребенка психологическим оправданием для перехода на новый язык в условиях, когда естественной потребности в этом языке нет» [Зимняя 1991: 64].

Младшие школьники общительны и эмоциональны. Внимание учеников привлекает всё новое и неожиданное. Младшие школьники проявляют большой интерес к людям с другой культурой, эти детские впечатления сохраняются на долгое время и также способствуют развитию внутренней мотивации изучения иностранного языка.

Уже с самого первого года обучения английскому языку на уроках начинает вводиться определенный лексический состав языка. Какова же цель обучения лексике в начальной школе? **Основная цель обучения лексике** – формирование лексических навыков, умение комбинировать слово согласно лексическим правилам. Ведь лексика – это основной строительный материал нашей речи. Слова, которые человек использует в своей речевой практике, устной и письменной, составляют его активный словарный запас. Чем богаче и разнообразнее словарный запас человека, тем легче пользоваться ему языком [Щукин 2010: 479].

Игра является одним из приёмов при обучении иностранному языку, особенно часто применяемыми на младшей ступени обучения. С помощью игры создаётся естественная коммуникативная игра, вызывающая интерес и активность детей, а постоянно присутствующий в игре элемент соревнования, желание выиграть мобилизует внимание учащихся, тренирует их память. Всё это способствует более прочному усвоению изучаемого лексического материала. Именно игра способствует **активизации лексике**. Слово считается **активизированным**, если ученик использовал его, хотя бы один раз в пересказах, рассказах, диалогах и т.д.

Игры используются в самых различных целях: при введении нового лексического материала, для закрепления его в памяти учащихся и для развития их устной речи.

Рассмотрим основные цели лексических игр [Жукова 2006: 40]:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать учащихся в употреблении лексике в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию.

Лексически игры способствуют развитию внимания учащихся, их познавательного интереса, помогают созданию благоприятного психологического климата на уроке.

Лексические игры могут быть *языковыми* и *речевыми*. Целью *языковых лексических игр* является тренировка учащихся в овладении словами вне контекста, а также усвоение всех системных признаков иноязычного слова. В языковой игре процесс овладения лексическими единицами носит строго регламентированный характер. Все внимание школьников направлено на воспроизведение учебного материала, при этом строго фиксируются и учитываются ошибки учащихся.

Цель *речевой лексической игры* – это решение различных коммуникативных задач имеющимися лексическими средствами. При решении таких задач внимание учащихся концентрируется на содержании высказывания, а не на форме, как в первом случае.

При проведении лексических игр (языковых и речевых) большая роль отводится учителю, который является здесь организующей фигурой. Он, прежде всего, определяет **функцию** игры и ее **место** в учебном процессе, **форму** проведения, а также **время**, которое необходимо для проведения игры [Хайдаров 1996: 62]. Существенным при этом является тот факт, что учитель, организуя игру, должен вовлечь в нее как можно больше учащихся. Далее учитель только наблюдает за игрой, управляет ею, давая при этом какие-то рекомендации и подсказки, если возникают затруднения. В это время учитель незаметно для учащихся записывает ошибки с целью их систематизации и проведения, в последующем их коррекции.

Использование лексических игр на уроках английского языка в начальной школе регламентируется следующими **положениями** [Стронин 1984: 102]:

- выбор игры и формы ее проведения зависят от количества участвующих в ней;
- в игре должен отрабатываться лексический материал, работа над которым ведется в классе в данный момент;
- выполнение игры должно осуществляться на материале, определяемом темой или ситуацией;

- в лексические игры включаются слова из других тем с целью повторения;
- при выполнении лексических игр (речевых и языковых) нужно широко использовать компоненты действующего учебно-методического комплекса для соответствующего класса, и в особенности иллюстративную наглядность;
- определяется адекватная форма исправления лексических ошибок;
- объяснения правил игры, и сама игра проводится на английском языке.

Чтобы обеспечить активность учащихся класса при выполнении игровых упражнений, рекомендуется использовать различные **формы работы**: парную, групповую и фронтальную.

- Парная игра – в процессе такой работы повышается активность школьников, воспитывается взаимопомощь. Объединяя учеников для парной работы, учитель принимает во внимание такие моменты, которые обеспечили бы равноправность каждого ученика, готовность помочь собеседнику, согласованность действий.
- Групповая игра – позволяет повысить активность учащихся, дает возможность каждому из них оценивать себя и своих товарищей, способствует росту мотивации, делает урок интересным. Все учащиеся имеют одинаковую возможность практиковаться в речевой деятельности, применять полученные ранее навыки и умения.
- Фронтальная игра – направлена на работу со всем классом, требует синхронизации действий ученика и учителя для достижения конкретной учебной цели.

Форма проведения игры определяется учителем, исходя из [Степанова 2004: 87]:

- содержания самой игры;

- характера лексических единиц, включенных в игру;
- степени подготовленности учащихся.

Главное требование при проведении игры состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес к изучению иностранного языка, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц из активного минимума, создать атмосферу соревнования и соперничества в ходе выполнения игры.

## **Выводы по главе 1**

Проанализировав педагогическую, психологическую литературу по вопросу формирования лексических навыков посредством использования игровых технологий, мы пришли к следующим выводам.

Следует констатировать, что игра – это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование игровых технологий на уроке английского языка даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к иностранному языку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном – овладении иноязычными навыками в процессе игры.

Во время игры ученик естественно преодолевает языковые и речевые трудности, не замечая этого, легко и непринужденно. Игра вызывает у детей интерес, а затем и изучение языка, так как без владения иностранным языком невозможно участвовать в игре на уроке английского языка.

Использование игровых технологий в процессе усвоения или закрепления лексического материала требует определенных правил. Лексические игры должны соответствовать возрасту, поэтому обязательным звеном в проведении игры является учет психологических особенностей учащихся, важно учитывать степень подготовленности учащихся, то есть их лексический запас. При разработке игры продумывается форма её проведения, функция игры, а также время и место игры в учебном процессе.

Изучению лексике уделяется огромное внимание в процессе изучения иностранного языка. Поскольку лексические единицы являются строительным материалом нашей речи. Без знаний лексики невозможно владение иностранным языком. При изучении лексического материала у учащихся формируется активный, пассивный и потенциальный словарь.

Проанализировав педагогическую литературу, мы пришли к выводу, что для младших школьников самым эффективным способом усвоения и закрепления лексического материала являются игровые технологии.

Психологи утверждают, что дети в младшем школьном возрасте не теряют интереса к игре, они продолжают играть, как правило, до 9 – 10 лет.

Также немало важную роль для младших школьников играет систематичность и регулярность использования игровых технологий. Систематическое использование игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе, направленных на формирование лексических навыков способствует более комфортной, благоприятной обстановке, мотивации к изучению иностранного языка, а также способствует запоминанию лексического состава в долговременную память, что немало важно при успешном владении иностранным языком.

## **ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА ОСНОВЕ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

### **2.1. Анализ УМК «Английский в фокусе» («Spotlight») для 4 класса**

Поскольку, целью выпускной квалификационной работы является выявление и описание особенностей организации обучения лексике с использованием игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе, а также создание тематической подборки игровых упражнений, дающих возможность учащимся 4 классов успешно овладевать лексическим материалом, для начала, нам необходимо проанализировать лексическую направленность действующего УМК для начальной школы.

Для анализа мы выбрали УМК по английскому языку, предназначенного для 4 класса общеобразовательных учреждений «Английский в фокусе» («SPOTLIGHT»), авторы которого Быкова Н. И., Поспелова М. Д., Дули Дженни, Эванс Вирджиния.

**Цель** нашего анализа – выявить, какие методы работы с лексическим материалом предлагаются авторами УМК, используются ли игровые технологии при введении новой лексики и при дальнейшем формировании иноязычного лексического навыка в данном УМК.

#### ***Общая характеристика УМК***

УМК «Английский в фокусе – 4» предназначен для учащихся 4 класса общеобразовательных учреждений. УМК создан на основе примерных программ по иностранным языкам с учетом требований Федерального компонента государственного стандарта начального общего образования по иностранным языкам, а также в соответствии с Европейскими стандартами в

области обучения иностранным языкам (CEF A1-B2 levels), что является его отличительной особенностью.

«Английский в фокусе» – первый российский УМК, который является совместной продукцией российского издательства «Просвещение» (Россия) и британского издательства Express Publishing (Великобритания). Данный проект разработан специально для общеобразовательной российской школы известными российскими учителями-практиками совместно с известными британскими авторами, которые предлагают новый уникальный подход к изучению английского языка.

В основу УМК в целом положен коммуникативно-когнитивный подход к обучению иностранному языку, предусматривающий поэтапное формирование знаний и развитие всех составляющих коммуникативной компетенции. Личностно-ориентированный подход к обучению иностранному языку, которого придерживаются авторы УМК, обеспечивает особое внимание интересам, индивидуальным особенностям и реальным возможностям учащихся. УМК «Английский в фокусе» («SPOTLIGHT») рассчитан на 2 часа в неделю (68 часов в год).

Учебник имеет модульную структуру (8 модулей). Каждый модуль включает в себя параграфы, которые в свою очередь состоят из уроков, а также содержит следующие разделы, которые делают материал учебника разнообразным и увлекательным:

- Fun at school;
- Goldilocks and the Three Bears;
- Spotlight on the UK/the USA/Australia;
- Arthur & Rascal;
- Now I know.

Для того, чтобы понять, какая лексика используется на данном этапе обучения, рассмотрим модули данного УМК и их задачи:

**1. *Family & friends!*** (научить учащихся описывать внешность и характер, рассказывать о действиях, которые происходят в данный момент);

2. *A working day!* (научить учащихся говорить о профессиях, называть различные учреждения и их местонахождение, беседовать о занятиях в свободное время, называть время);

3. *Tasty treats!* (научить учащихся вести беседу за столом и диалог в магазине, расспрашивать о ценах);

4. *At the zoo!* (научить учащихся сравнивать животных и описывать их действия);

5. *Where were you yesterday?* (научить учащихся беседовать о днях рождения, описывать свои чувства, рассказывать о том, где они были);

6. *Tell the tale!* (научить учащихся говорить о прошедших событиях, рассказывать истории);

7. *Days to remember!* (научить учащихся описывать памятные события в их жизни);

8. *Places to go!* (познакомить учащихся с названиями некоторых стран и научить рассказывать о планах на каникулы).

Ознакомление с новыми лексическими единицами предусмотрено в начале каждого раздела, отработка слов проходит в упражнениях в учебнике и в рабочей тетради. Новые лексические единицы вводятся разными способами, в том числе при помощи предметных и сюжетных картинок: учащимся предлагается подобрать к той или иной единице соответствующую картинку. Среди других приемов семантизации — использование синонимов, антонимов, перефразирования и дефиниций. Закрепление организуется через разнообразные задания, такие, как соотнесение слова с картинкой, дополнение устойчивых словосочетаний и др.

Перейдем к анализу методов работы с лексическим материалом, которые предлагаются авторами данного УМК. Проведем данный анализ на основе этапов формирования лексического навыка:

1. *Ориентировочно-подготовительный этап.* На данном этапе авторы УМК предлагают вводить новую лексику с помощью:

- картинок;

- песен;
- заданий типа «Слушай и делай».

Сначала учитель вводит новые слова, используя наглядность и карточки с написанными/напечатанными на них крупными буквами словами. Учебники при этом закрыты. Слова многократно повторяются хором и индивидуально и соотносятся с их печатным образом: учащиеся подбирают к картинкам соответствующие карточки со словами. Таким образом, учащиеся быстрее запоминают написание и чтение слов. Затем они открывают учебники и, слушая CD, повторяют слова за диктором в паузах, еще раз обращая внимание на написание слов. После этого они готовы читать слова самостоятельно.

**2. Ситуативный этап.** На данном этапе новый лексический материал отрабатывается на образце из сюжетного диалога. Сначала учитель сам читает образец, а учащиеся повторяют за ним хором и индивидуально. Затем они работают в парах, учитель подходит к ним и помогает по мере необходимости. Учитель просит выступить перед классом столько пар, сколько считает нужным, учитывая резерв времени.

Авторы УМК считают, что закрепление нового лексического материала в диалоге в значимом контексте способствует развитию умений диалогической речи у учащихся.

**3. Вариативно-ситуативный этап.** Поскольку на данном этапе осуществляется применение новых лексических единиц в устной и письменной речи, авторы УМК предлагают диалоги, как средство применения новой лексики. Прежде чем читать диалог, учитель обращает внимание учащихся на картинки и задает по ним ряд вопросов, что позволяет еще раз повторить лексику и облегчает понимание диалога. Затем учащиеся слушают записанный на CD диалог и следят по картинкам, не обращая внимания на написанные реплики. Это развивает умения аудирования. Учитель должен обязательно выяснить, поняли ли учащиеся текст, и снять все имеющиеся трудности в его понимании. Затем он читает реплики

диалога, а учащиеся повторяют хором и индивидуально. Снова включается аудио или видеозапись, и дети повторяют реплики за диктором в паузах, на этот раз следя по тексту. За сюжетным диалогом следует упражнение на понимание отдельных деталей текста. После его выполнения учитель предлагает учащимся прочитать диалог вслух, распределив роли и помогая детям при затруднении.

В ходе анализа УМК мы пришли к выводу, что каждый модуль содержит 12 заданий, формирующих лексические навыки учеников. Соответственно весь учебник содержит 96 лексических заданий. Следующей нашей задачей будет выявление количества игровых заданий, направленных на формирование лексического навыка.

Проанализировав данный УМК, мы заметили, что игровые задания отмечены отличительным знаком (*юлой*) и содержат ключевую фразу *Let's play!* Каждый модуль учебника содержит 2-3 задания такого типа. Далее в таблице приведем некоторые примеры игровых упражнений, встречающихся в данном УМК, направленных на формирование и закрепление лексического материала (*Приложение 1*).

В ходе анализа УМК мы обнаружили, что данный учебник содержит **96** заданий на отработку и формирование лексического навыка, из которых **12** – являются игровыми упражнениями на отработку и формирование лексического материала. Данные статистического анализа представлены в диаграмме (См. Рисунок 4):



В результате анализа УМК и педагогического опыта, можно сделать вывод, что данный УМК содержит в себе недостаточное количество игровых упражнений на отработку лексики младших школьников. Большинство игровых заданий находится в конце каждого модуля (последнее задание), они достаточно емкие и в книге для учителя составлены в разделе *«Конец урока»*, перед такими заданиями в книге для учителя можно заметить следующие фразы: *если позволяет время, если осталось время...* В данном УМК игровые упражнения рассчитаны только на отработку 3 этапа формирования лексического навыка – вариативно-ситуативный этап (применение новых лексических единиц в устной и письменной речи).

Как показывает практика, редко остается время на учебные игры, которые занимают много времени на уроке и учитель просто исключает игровые упражнения. Поэтому, для того чтобы учитель мог систематически использовать игровые технологии в начальной школе, формирующие иноязычный лексический навык, задания в форме игры должны присутствовать на каждом этапе формирования лексического навыка.

## 2.2. Комплекс игровых упражнений, направленных на формирование лексических навыков у учащихся 4 классов

Данным комплексом мы хотим дополнить основное содержание УМК для 4 класса «Английский в фокусе» («SPOTLIGHT»), что позволит повысить интерес у учащихся к изучению иностранного языка и повысить эффективность усвоения лексического материала. Данный комплекс игровых упражнений рассчитан на отработку и формирование лексического навыка на всех этапах его становления. Разработанный комплекс игр поможет учителям разнообразить уроки английского языка, сделать процесс обучения увлекательным, тем самым повысив интерес учащихся к изучению иностранного языка. Мы составили комплекс, выбрав две темы из УМК «Английский в фокусе» («SPOTLIGHT») авторов Быковой Н. И., Поспеловой М. Д. – «*A working day!*» и «*At the zoo!*» Данный комплекс содержит 18 игровых упражнений, по 3 упражнения для каждого этапа формирования лексического навыка (ориентировочно-подготовительный, ситуативный и вариативно-ситуативный).

Разберем то, чему должны научиться дети в ходе выполнения данных лексических игр:

1. Понимать на слух основное содержание небольших текстов на английском языке (*формирование рецептивного лексического навыка*).
2. Уметь писать слова на английском языке по изученной лексике (*формирование продуктивного лексического навыка*).
3. Овладеть навыками устной речи, воспроизводя по образцу короткие высказывания (*формирование продуктивного лексического навыка*).
4. Соблюдать правила произношения и соответствующую интонацию (*формирование продуктивного лексического навыка*).
5. Общаться со своими одноклассниками на английском языке, обмениваться простой информацией (*формирование продуктивного лексического навыка*).

6. Соотносить новые слова с предметами, изображенными на картинках в раздаточном материале (*формирование рецептивного лексического навыка*).

## Тема «A working day!»

### *Ориентировочно-подготовительный этап*

#### *1 упражнение. «Name a profession!»*

Учитель загадывает загадку для класса на каждую профессию на английском языке, дети отгадывают её на русском языке. Затем учитель показывает карточку с изображением отгаданной профессии (карточки есть в УМК), произносит, учащиеся повторяют за учителем.

- He bakes delicious buns and bread. (**Baker**)
- He sells fruits and vegetables. (**Greengrocer**)
- He fixes cars. (**Mechanic**)
- He delivers the letters. (**Postman**)
- He works in the restaurant and wears a uniform. (**Waiter**)
- She wears a white uniform and helps people. (**Nurse**)

#### *2 упражнение. «What's missing?»*

Учитель вывешивает на доску карточки из УМК с изображением мест работы (кафе, почта, больница и т.д.). Включается аудиозапись, учащиеся повторяют слова за диктором (*2 раза*). Порядок слов на аудиозаписи соответствует порядку вывешенных карточек. Затем учащиеся закрывают глаза, в это время учитель убирает одну из карточек. Учащиеся открывают глаза и за учителем повторяют оставшиеся слова, задача учеников назвать по-английски **исчезнувшую** карточку. Учитель может повторять это задание до 5 раз.

#### *3 упражнение. «Make the right order!»*

Учитель вывешивает на доску карточки из УМК с изображением профессий. Включается аудиозапись, учащиеся повторяют слова за диктором

(2 раза). Порядок слов на аудиозаписи соответствует порядку вывешенных карточек. Затем учащиеся еще раз повторяют слова за учителем. Все учащиеся закрывают глаза, в это время учитель меняет порядок карточек на доске. Учащиеся открывают глаза и хором называют слова с измененным порядком. Учитель может повторять это задание до 5 раз.

### ***Ситуативный этап***

#### *4 упражнение. «Guess the words!»*

Учащиеся разбиваются на 2 группы. Учитель выдает группам по 3 индивидуальных карточки. На которых учащиеся должны зачеркнуть повторяющиеся буквы, а из оставшихся собрать слово из пройденной темы. Выигрывает та группа, которая быстрее справится с заданием. Затем группы должны разработать задание такого же типа для друг друга, используя пройденную лексику в модуле «A working day!» (Приложение 2)

#### *Ответы к карточкам:*

- 1 карточка – baker;
- 2 карточка – postman;
- 3 карточка – waiter;
- 4 карточка – nurse;
- 5 карточка – cafe;
- 6 карточка – hospital.

#### *5 упражнение. «Build the words!»*

К доске вызывается ученик. Он продумывает слово по изучаемой теме и пишет его на доске, перемешав буквы. (iwtrae-waiter) Остальные учащиеся угадывают слово, и кто-то из учащихся выходит писать это слово с правильным порядком букв.

*6 упражнение. «Puzzles!»*

Учащиеся разбиваются на две группы. Учитель раздает одинаковые пазлы группам (*Приложение 3*). На которых по-английски написаны профессии и ключевые слова, принадлежащие той или иной профессии. Выигрывает та группа, которая быстрее соберет пазлы.

*Ответы к пазлам:*

1. Waiter – food, drinks;
2. Baker – bread;
3. Greengrocer – vegetables;
4. Postman – letter;
5. Mechanic – fix;
6. Nurse – sick people.

***Вариативно-ситуативный этап***

*7 упражнение. «Who I am?»*

Учителем заранее подготавливаются карточки с названиями профессий на английском языке, изученными в модуле (*Приложение 4*). К доске вызывается ученик, ему на голову крепится бумажная подставка с одной из карточек. Карточку видят только остальные ученики. Ученик с карточкой, прикрепленной на голове, может задавать вопросы, которые написаны на доске, а также ученик может придумать вопросы сам:

- I wear a uniform?
- I sell something?
- I work in a garage?
- Is my work hard?
- I work with people?
- I work with food?
- Is my work easy?

- I help somebody?
- I work at a hospital?

Как только ученик отгадает, кто он по профессии, на его место встает другой ученик. Ученики, сидящие за партами, могут отвечать ему только **yes** или **no**. Учитель вызывает учеников по желанию, столько сколько считает необходимым.

#### *8 упражнение. «Make a story!»*

Класс делится на две группы. Учитель выдает каждой группе индивидуальную карточку с 8 разными словами по теме, которая изучается в данный момент (*Приложение 5*). Каждая группа должна догадаться по набору слов, о какой профессии идет речь. Ученикам дается 5 мин, чтобы из слов составить небольшой рассказ (4-5 предложений), не называя в рассказе профессию и подготовить 2-3 вопроса для другой группы, чтобы узнать насколько правильно и как внимательно учащиеся поняли текст. Другая группа должна угадать профессию. Рассказ читает представитель от каждой группы. Выигрывает та группа, которая составит интересный рассказ, использует все слова, чью профессию угадают и на чьи вопросы ответят.

#### *9 упражнение. «Write a profession!»*

Учитель выдает каждому ученику карточку (*Приложение 6*). По-вертикали написаны места работы, по-горизонтали ключевые слова, касающиеся профессии, задача учащихся сопоставить столбцы и вписать в пустые квадраты профессию. После этого учащиеся работают в парах, составляют предложения по очереди. (Пример: Waiter works in the café. He serves food and drinks.)

*Ответы к таблице:*

1. Café + food and drinks = waiter;
2. Baker's + bread and cakes = baker;

3. Post office + letters = postman;
4. Garage + fix cars = mechanic;
5. Hospital + help sick people = nurse;
6. Greengrocer's + fruit and vegetables = greengrocer.

## Тема «At the zoo!»

### *Ориентировочно-подготовительный этап*

#### *1 упражнение. «Who is it?»*

Учитель говорит загадки на английском языке для всего класса, описывающие животных. Учащиеся отгадывают на русском языке. Затем учитель показывает карточку с изображением животного (карточки есть в УМК), проговаривает, учащиеся повторяют за учителем.

- It can swim. It is very big. (**Whale**)
- It can swim too. It likes play with a ball using its nose. (**Dolphin**)
- It is fat. It lives in the Antarctica. It is lazy. (**Seal**)
- It has got long neck. It lives in Africa. (**Giraffe**)
- It is green and long. He has got a lot of teeth. (**Crocodile**)
- It is very fat. It likes water. He has got a big mouth. (**Hippo**)
- It is green. It can run very fast. It can lose its tale. (**Lizard**)
- It is funny. It can jump all day. (**Monkey**)

#### *2 упражнение. «Clap your hands, stomp your feet!»*

На доске висят карточки с животными из УМК. Учитель проговаривает по порядку слова, учащиеся повторяют. Данное действие прodelывается 2 раза. Карточки остаются на доске. Учитель проговаривает слова из предыдущих модулей, а также новые слова – названия животных. Услышав новое слово (из нового модуля) учащиеся должны хлопнуть дважды. Услышав слово из предыдущих модулей, учащиеся топают ногами.

#### *3 упражнение. «Learn by heart!»*

Учитель выдает учащимся индивидуальные карточки с рифмованными предложениями по изучаемой лексике. Предложения написаны на русском языке, слово из новой лексики на английском языке (*Приложение 7*). Учитель читает предложения, учащиеся повторяют за ним. Затем все учащиеся читают все рифмованные предложения хором. Далее учащиеся

работают в парах, первый ученик читает часть строчки на русском языке, второй ученик продолжает ту строчку, в которой присутствует слово из новой лексики на английском языке, затем учащиеся меняются ролями. Карточки остаются у каждого учащегося, в качестве домашнего задания учитель задает выучить все предложения наизусть.

### *Ситуативный этап*

#### *4 упражнение. «Find the words!»*

Класс делится на 2 группы. Каждой группе выдается карточка с кубом, в котором учащиеся должны найти как можно больше изученных слов. Всего спрятано **10** слов. Слова можно искать только по-горизонтали и по-вертикали (*Приложение 8*). Выигрывает та команда, которая найдет больше слов. Время на выполнение задания 5 мин.

#### *5 упражнение. «Think, write and draw!»*

Учащимся выдаются индивидуальные карточки по вариантам (*Приложение 9*). Всего 2 варианта. На карточках нужно вставить пропущенные буквы в словах, затем вставленные буквы нужно выписать в последний квадрат и из них собрать слово по изучаемой теме, и схематично изобразить получившееся животное.

#### *Ответы к карточкам:*

1 вариант – seal;

2 вариант – dolphin.

#### *6 упражнение. «Description of the animals!»*

Учащиеся делятся на две группы. Каждой группе выдается одинаковая карточка, на которой дано изображение животного и краткие описания животных (*Приложение 10*). Учащиеся должны сопоставить изображение

животного с его кратким описанием. Выигрывает та команда, которая быстрее справиться с заданием.

*Ответы:*

1. Giraffe;
2. Monkey;
3. Seal;
4. Hippo;
5. Crocodile;
6. Lizard;
7. Whale;
8. Dolphin.

### ***Вариативно-ситуативный этап***

*7 упражнение. «Find a house for animals!»*

Учитель выдает учащимся карточки, на которых написаны названия животных на русском языке и разлинованный лист (*Приложение 11*). Ученики работают в парах. Задача учеников найти «домик» для каждого животного. Учитель говорит предложения на английском языке, задача учеников расставить карточки в соответствии с этими предложениями. Затем ученики могут продолжить работу в парах с этими же карточками, задавая друг другу подобные предложения:

- Put the hippo in the first square.
- Put the whale under the hippo.
- Put the lizard between hippo and monkey.
- Put the giraffe under the whale.
- Put the crocodile between giraffe and dolphin.
- Put the seal in front of the dolphin.
- Put the dog between whale and seal.

8 упражнение. «*Guess who I am!*»

Ученики делятся на две группы. Каждой группе выдается индивидуальная карточка с буквами, из которых нужно собрать животное, порядок букв обозначен цифрами (*Приложение 12*). Затем группы, используя подходящие английские существительные, глаголы, прилагательные должны описать друг другу животное, которое написано у них на карточке, не называя его, другая группа должна догадаться о каком животном идет речь.

*Ответы к карточкам:*

1 карточка – lizard;

2 карточка – dolphin.

9 упражнение. «*Remember everything!*»

Ученики делятся на две группы, садятся в группах по кругу. Каждый ученик на отдельном листе пишет животное, которое ему больше всего нравится из пройденной лексики по теме «*At the zoo!*» Выбранное слово ученик пишет, перемешав буквы в слове, например – dizalr. Лист с написанным словом ученики держат перед собой, чтобы все учащиеся в круге видели у друг друга написанное слово. Любой ученик в каждом круге (по желанию) начинает игру со слов: *I like (животное, которое он написал, перепутав буквы, например, dizalr – lizard)*. Ученик, сидящий слева, продолжает: *имя предыдущего говорящего (Миша) likes lizard. I like monkey*. Таким образом, каждый участник игры, сидящий в кругу, называет всех предыдущих животных и свое животное. Подсказкой служат карточки с перепутанными буквами.

### **2.3. Методические рекомендации по формированию иноязычных лексических навыков у младших школьников на основе использования игровых технологий**

Мы считаем, что интерес учащихся к иностранному языку повышается благодаря разнообразным приёмам работы с лексикой, а именно – игровых технологий. С использованием игровых упражнений не только повышается интерес и появляется мотивация, а также происходит эффективное и успешное усвоение нового лексического материала.

Данные методические рекомендации помогут с пользой использовать игровые технологии на разных этапах урока, будут способствовать развитию и поддержанию познавательного интереса обучающихся к изучению английского языка, произвольному заучиванию лексического материала, снятию психологических барьеров при говорении.

Учитывая некоторые трудности при введении, закреплении лексического материала, нами были выделены некоторые рекомендации по повышению эффективности процесса формирования лексических навыков, которые будут полезны для педагогов английского языка начальной школы, для студентов педагогических университетов, а также при разработке школьных программ, учебников английского языка, методических пособий для учителей.

1. создание доброжелательной атмосферы на уроке, с целью избегания барьера в общении у учащихся;
2. постановка конкретной цели для учащихся при формулировке игрового упражнения;
3. учет психологических и физиологических особенностей при проведении игровых упражнений;
4. учет лексического запаса учащихся при использовании игровых технологий;

5. выделение времени на проведение упражнений игрового характера в целях релаксации, переключения внимания, избегая при этом переутомления, усталости учащихся, подавления их интереса к учебной деятельности и предмета в целом;

6. распределение игровых упражнений в соответствии с этапами формирования лексического навыка для более эффективного усвоения лексического материала;

7. систематичное использование игровых технологий на уроках для повышения интереса к изучению английского языка;

8. чередование форм работы в проводимых играх (фронтальная, групповая, парная);

9. наличие элемента соревнования в игре, что особенно повышает интерес и мотивацию у младших школьников;

10. использование игр с подключением воображения, поскольку оно особенно развито у младших школьников;

11. избегания однообразия в играх, поскольку детям младшего школьного возраста необходима быстрая смена и чередование разных видов деятельности.

## Выводы по главе 2

Проанализированный УМК «Английский в фокусе» («SPOTLIGHT»), включает в себя игровые упражнения в каждом модуле, которые содержат ключевую фразу *Let's play!* Но данный УМК содержит малое количество игровых упражнений, направленных на формирование именно лексического навыка – 11% от всего содержания УМК. Также использование существующих лексических игровых упражнений в рамках учебного процесса не будет протекать систематично и эффективно, поскольку игровые упражнения находятся только на последнем этапе формирования лексического навыка и на них отводится малая часть учебного времени.

В связи с результатами проведенного анализа нами был разработан комплекс игровых лексических упражнений по двум темам анализируемого УМК. Данным комплексом мы хотим разнообразить действующий УМК и улучшить усвоение лексического материала в 4 классе, поскольку игровые упражнения в данном комплексе учитывают все 3 этапа формирования лексического навыка (ориентировочно-подготовительный, ситуативный и вариативно-ситуативный). Мы считаем, что использование игровых упражнений на каждом этапе формирования лексического навыка сделает процесс усвоения лексики увлекательным и успешным.

Ввиду приведенного анализа УМК «Английский в фокусе» («SPOTLIGHT») и на основе создания игрового комплекса для учащихся младших классов, мы пришли к выводу, что учителю необходимо систематически использовать дополнительные игровые технологии на уроках английского языка, именно на каждом этапе формирования лексического навыка. Такие игровые технологии будут вносить творческое разнообразие в учебный процесс, тем самым мотивировать учащихся, а усвоение новой лексики будет протекать успешно, без каких-либо трудностей.

Данный игровой комплекс будет полезным учебным материалом. Если учитель будет планировать урок, включая в него игровые технологии

обучения, учитывая психологические особенности учащихся и этапы формирования лексического навыка, то процесс формирования иноязычных лексических навыков будет протекать эффективнее, успешнее и как следствие, вызовет интерес к обучению английскому языку у младших школьников.

Разработанные методические рекомендации будут полезным материалом для педагогов английского языка начальной школы, а также для студентов педагогических университетов. Поскольку данные рекомендации созданы с учетом психологических особенностей младших школьников, а также с учетом этапов формирования лексического навыка на основе использования игровых технологий в начальной школе.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проблема организации обучения с использованием игровой методики – одна из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам. Использование игровых технологий на изучаемом языке особенно актуально на начальном этапе обучения иностранным языкам. Поскольку дети 7-10 лет уделяют игре особое внимание. Использование игры на уроках иностранного языка имеет значение для формирования новых умений и навыков. Игра имеет большое значение для развития мотивационно-потребностной сферы учащегося.

Педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения. Использование различных игровых технологий на уроке также способствует формированию дружного коллектива в классе, так как каждый ученик в игре имеет возможность взглянуть на себя и своих товарищей со стороны.

По итогам проведения выпускной квалификационной работы нам удалось достичь поставленной цели – выявление и описание особенностей организации обучения лексике с использованием игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе, а также создание тематической подборки игровых упражнений, дающих возможность учащимся 4 классов успешно овладевать лексическим материалом.

Достижению поставленной нами цели способствовало:

- анализ особенностей игровых технологий в обучении иностранному языку;
- изучение этапов формирования иноязычных лексических навыков;

- исследование психологических и физиологических особенностей младших школьников;
- изучение видов и целей лексических игр.

В практической части нами был проведен анализ УМК по английскому языку для 4 класса Быковой Н. И., Поспеловой М. Д. «Английский в фокусе» «SPOTLIGHT» с точки зрения обучения лексической стороне речи, в ходе которого было выявлено, что данный УМК содержит недостаточное количество игровых упражнений, способствующих успешному формированию иноязычного лексического навыка. Также в ходе анализа было выявлено, что данный УМК содержит всего 96 заданий, направленных на формирование лексического навыка, из которых 12 являются игровыми, формирующими лексический навык. Данные статистического анализа были представлены в диаграмме. По которой было выявлено, что игровые лексические упражнения составляют 11% от всего содержания УМК. Такое количество игровых упражнений не достаточно для качественного усвоения лексического материала младшими школьниками, поскольку ведущей деятельностью у младших школьников остается игра.

В связи с полученными данными в ходе анализа, нами был составлен комплекс игровых упражнений, направленных на формирование лексического навыка на всех этапах его становления у младших школьников. Составленный комплекс будет полезным помощником для педагогов начальной школы, студентов педагогических вузов, а также при разработке школьных программ, учебников английского языка, методических пособий для учителей.

Практическая значимость данной выпускной квалификационной работы состояла в разработке комплекса лексических игр для 4 класса, способствующих успешному формированию лексического навыка, а также в разработке методических рекомендаций по формированию иноязычных лексических навыков у младших школьников на основе использования игровых технологий.

В заключении можно сказать, что поставленная перед нами цель достигнута, задачи выполнены. Подводя итог исследованию, касающемуся формированию иноязычных лексических навыков с применением игровых технологий у младших школьников, нами сделан вывод о том, что основной задачей для учителя при формировании иноязычного лексического навыка в начальной школе является использование лексических игровых технологий с учетом психологических особенностей младших школьников, а также с учетом этапов формирования иноязычных лексических навыков.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. – М.: Просвещение, 1987. – 78 с.
2. Артемов В.А. Психология обучения иностранным языкам. – М.: Просвещение, 1969. – 115 с.
3. Астафьева М.Д. Игры для детей, изучающих английский язык. – М.: Мозаика-Синтез, 2007. – 32 с.
4. Бабина Н.Ф. Как развивать познавательную активность учащихся // Методическая копилка для учителей. – 2002. – №3. – С.34-36.
5. Бим И. Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника. – М.: Русский язык, 1977. – 65 с.
6. Бурдина М. И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения // Иностранные языки в школе. – 1996. – № 3. – С. 52-55.
7. Быкова Н.И. Книга для учителя. Английский в фокусе. «Spotlight» / Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс. – М.: Просвещение, Express Publishing, 2014.
8. Быкова Н.И. Рабочая тетрадь. Английский в фокусе. «Spotlight» / Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс. – М.: Просвещение, Express Publishing, 2014.
9. Быкова Н.И. Учебник. Английский в фокусе. «Spotlight» / Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс. – М.: Просвещение, Express Publishing, 2014.
10. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. – М.: Просвещение, 1982. – 32 с.
11. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. – М.: ЭКСМО, 2004. – 264 с.
12. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. – М.: АРКТИ, 2003. – 187 с.
13. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – М.: Академия, 2005. – 67 с.

14. Евдокимова М.И. Воспитательный потенциал урока иностранного языка // Иностранные языки. – 2007. – № 4. – С. 7-9.
15. Ермакова И.А. Психологические игры и упражнения. Развитие общительности. Преодоление застенчивости. Снятие агрессии. – М.: КОРОНА принт, 2006. – 51 с.
16. Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2011. – № 6. – С.60.
17. Жеребило Т.В. Словарь лингвистических терминов. – Н.: Пилигрим, 2010. – 318 с.
18. Жукова И. В. Дидактические игры на уроках английского языка // Английский язык. – 2006. – № 7. – С.40.
19. Загребин И.В. Особенности обучения младших школьников английскому языку на начальном этапе // Начальная школа. – 2007. – №10. – С.27-31.
20. Зимняя И.Я. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1985. – 230 с.
21. Зимняя И.И. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – 64 с.
22. Кладова И.С. Технология полного усвоения программы на уроках английского языка. Методические рекомендации по формированию лексических и грамматических навыков: учебное пособие. – Березники, 2010. – 15 с.
23. Кларин М. В. Обучение как игра // Школьные технологии. – 2004. – № 5. – С.45-59.
24. Колесникова И. Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. – М.: Народная Асвета, 2000. – 98 с.
25. Коньшева А.В. Современные методы обучения английскому языку. – М.: ТетраСистемс, 2004. – 76 с.

26. Красюк Н.И. Увлекательные уроки английского языка в школе. – Р.: Феникс, 2011. – 28 с.
27. Кривобокова И.Я. Некоторые приемы работы над лексикой // ИЯШ. –1990. – №2. – С.98.
28. Кувшинов В.И. О работе с лексикой на уроках английского языка // ИЯШ. – 1995. – №5. – С.99.
29. Кузнецова Т.М. Этапы работы над словом // ИЯШ. – 1991. – №5. – С.96
30. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М.: Просвещение, 1981. – 102 с.
31. Леонтьев А.А. Психологические предпосылки раннего овладения иностранными языками // Иностранные языки в школе. – 1985. – № 5. – С.24-30.
32. Минский Е.М. От игры к знаниям. – М.: Просвещение, 1987. – 94 с.
33. Мухина В. С. Детская психология. – М.: Просвещение, 1985. – 152 с.
34. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты, проблемы. – М.: Тривола, 1998. – 262 с.
35. Палагина Н.Н. Психология развития и возрастная психология: учебное пособие. – М.: Московский Психолого-социальный институт, 2005. – 179 с.
36. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. – М.: Академия, 2000. – 179 с.
37. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 1991. – 64 с.
38. Петричук И.И. Еще раз об игре // Иностранные языки в школе. – 2007. – №07. – С. 55-60.
39. Побединская С.Е. Некоторые приемы формирования потенциального словаря учащихся при обучении английскому языку // ИЯШ. –1984. – №2. – 98 с.

40. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка. – М.: Астрель, 2008. – 94 с.
41. Рогова Г.В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе. – М.: Просвещение, 1998. – 198 с.
42. Родкин К. А. Игровые упражнения // ИЯШ. – 1965. – № 5. – С. 44-48.
43. Семёнова Т.В., Семёнова М.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 2005. – №1. – С. 34-38.
44. Соловова, Е. В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций. – М.: Просвещение, 2005. – 76 с.
45. Специфика начального этапа обучения ИЯ. 2015. [Электронный ресурс].URL:[https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0a65625b3bd78b5d53a88421216c27\\_0.html](https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0a65625b3bd78b5d53a88421216c27_0.html) (дата обращения: 03.05.19).
46. Стайнберг Джон. 110 игр на уроках английского языка. – М.: Астрель, 2004. – 28 с.
47. Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку. – М.: Просвещение, 2004. – 87 с.
48. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 102 с.
49. Тюков А.А. Организационно-обучающие игры и моделирование процессов развития личности. – Н.: Наука, 1987. –124 с.
50. Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии / В. М. Филатов, П. И. Пидкасистый. – М.: Просвещение, 1996. – 62 с.
51. Хлынова Л.А. Формирование у детей основ коммуникативной компетентности с опорой на ведущую игровую деятельность на занятиях английского языка / Л.А. Хлынова, С.Ю. Крупина, И.И. Тимошенко // Педагогическое мастерство: материалы V междунар. науч. конф. – М.: Буки-Веди, 2014. – С. 195-197.

52. Шамов А.Н. Лексические навыки устной речи и чтения – основа семантической компетенции обучающихся // Иностранные языки в школе. – 2007. – № 4. – С.19-25.
53. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005. – №8. – С.17-19.
54. Шоева Е.Ю. Занимательный английский для младших школьников // Английский язык. Методы обучения. – 2007. – № 11. – С.19-20.
55. Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г.Азимов. – М.: ИКАР, 2009. – 340 с.
56. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам. Теория и практика: учеб. пособие для преподавателей и студентов. – М.: Филоматис, 2010. – 479 с.
57. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1987. – 32 с.
58. Эльконин Д.Б. Психология обучения младшего школьника. – М.: Институт практической психологии, 1974. – 246 с.
59. Harmer J. The practice of English Language Teaching. – С.: Pearson Longman, 2008. – 78 p.
60. Scrivene J. Learning teaching. The essential guide to English language teaching. – С.: MacMillan, 2011. – 125 p.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### ПРИЛОЖЕНИЕ №1

Примеры игровых лексических заданий из УМК «Английский в фокусе» «SPOTLIGHT» авторов Быковой Н. И., Поспеловой М. Д., Дули Дженни, Эванс Вирджинии, 4 класс

	Формулировка задания	Методические рекомендации
1. стр 10, упр 3	<p><b>Let's play.</b> Учащиеся получают листочки бумаги с предложениями, содержащими структуру have got. Например: I've got blue eyes. Frank's got a big house. Они ходят по классу и ищут, у кого есть листочек с таким же предложением. Найдя свою пару, учащиеся показывают свои листочки, и один из них читает предложение вслух.</p>	Данное упражнение позволяет ученикам закрепить лексический материал в модуле «Family & Friends!»
2. стр 13, упр 7	<p><b>Let's play.</b> Учащиеся работают в парах и находят отличия в картинках, используя образец. Перед игрой рекомендуется отработать хором и индивидуально выражение In picture A/In picture B. Учитель подходит к учащимся и помогает им в случае затруднения. Затем отдельные учащиеся называют классу отличия в картинках. Вместо парной работы можно провести соревнование, разделив класс на две команды. За каждое правильное предложение команда получает одно очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.</p>	Данное упражнение направлено на поиск отличий. Ученики тренируют навыки говорения на основе пройденной лексики.

3. стр 15, упр 7	<p><b>Let's play.</b> Учитель читает образец и объясняет игру. Учащиеся по команде учителя ОК, children, go! выполняют одно из действий упр. 1 по своему выбору. Затем кто-то из учеников перечисляет действия.</p>	<p>Данное упражнение занимает много времени. В тренировке лексических навыков задействовано мало учеников.</p>
4. стр 29, упр 8	<p><b>Let's play.</b> Учитель объясняет игру и раздает учащимся заранее подготовленные ксерокопии картинок с изображением профессий и учреждений из Книги для учителя, с. 113—114. Учащиеся работают в парах: один ученик получает комплект картинок с изображением профессий, другой — комплект картинок с изображением учреждений. Каждый учащийся перемешивает свои картинки и кладет стопкой изображением вниз. Затем они одновременно открывают верхние картинки и кладут их рядом. Если задание и профессия совпадают, то первый, кто скажет Snap! A nurse usually works at a hospital!, забирает себе картинки. Побеждает тот, кто к концу игры соберет больше всего картинок. Вместо картинок можно использовать карточки с написанными на них словами и играть по тем же правилам.</p>	<p>Данное упражнение направлено на закрепление лексических навыков и на быстроту реакции учеников. В игре принимают участие все ученики.</p>
5. стр 31, упр 6	<p><b>All about Robbie! Let's play!</b> Класс разбивается на 2 команды, представители которых по очереди говорят о том, чем любит заниматься Robbie. За каждое правильное предложение команда получает очко.</p>	<p>Данное упражнение направлено на формирование навыков говорение с помощью изученной лексики.</p>

6. стр 45, упр 6	<p><b>Let's play! «Fruit Salad»!</b>  Учащиеся садятся на своих стульях в круг, а один ученик (водящий) садится в центре. Учитель раздает заранее приготовленные листочки бумаги с написанными на них названиями фруктов. Учащиеся не должны сообщать друг другу, какие у них слова на листочках. Водящий говорит: Apples! Change places! Учащиеся, у которых написано название этого фрукта, быстро встают и меняются местами, а водящий тем временем пытается занять один из свободных стульев. Тот, кому не хватило стула, становится водящим, и игра продолжается.</p>	<p>Данное упражнение достаточно эффективное. Задействованы все ученики. Занимает много времени на уроке.</p>
7. стр 47, упр 6	<p><b>Word Chain! Let's play!</b>  Учащиеся делятся на две команды А и В. Представитель команды А пишет на доске какой-нибудь продукт, например, butter. Представитель команды В должен написать название другого продукта, используя одну из букв первого слова. За каждое правильно написанное слово команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.</p>	<p>Такой тип упражнений часто встречается в данном УМК. Упражнение направлено на активизацию продуктивного лексического навыка.</p>
8. стр 61, упр 5	<p><b>Let's play!</b>  Учитель объясняет игру. Он говорит предложение о том, что делают животные. Если предложение правильное, учащиеся изображают это движение. Если неправильное, учащиеся ничего не делают. Например: Учитель: Monkeys climb trees! Учащиеся</p>	<p>Данное упражнение тренирует навыки аудирования. В данной игре можно задействовать больше учеников в навыках говорения, т.е. вызывать как можно больше учащихся для произнесения</p>

	изображают обезьянок, карабкающихся на деревья. Учитель: <i>Hippos clap their hands!</i> Учащиеся ничего не изображают и т. д.	предложения.
9. стр 77, упр 6	<b><i>Draw and play!</i></b> Учитель предлагает учащимся нарисовать или написать на листочке, где они были вчера или в любой другой день недели. Учащиеся работают в парах, задавая вопросы по образцу. Когда ученик отгадал место, учащиеся меняются ролями. Затем учитель может вызвать к доске несколько пар.	Парная работа достаточно эффективная. В данной игре ученики тренируют устную речь (диалог).
10. стр 79, упр 6	<b><i>Last night! Play the game!</i></b> Учитель просит учащихся встать в круг (если это возможно) и по очереди пофантазировать, с кем из знаменитых людей и где они были вчера вечером.	Данная игра интересная, но можно подключить учеников, стоящих рядом для перевода предложения, чтобы повысить эффективность обучения. Данное упражнение тренирует устную речь учащихся (монолог).

Раздаточный материал к игре «Guess the word!»

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

b	l	y	r	v	m
q	w	n	h	g	d
o	f	a	o	f	q
d	n	u	g	k	t
u	e	h	y	l	x
v	x	m	w	t	

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

w	d	x	q	d	
u	u	p	x	i	o
t	y	h	w	i	j
y	v	q	a	b	k
l	h	s	k	j	z
n	v	l	b	z	m

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

w	u	t	s	i	k
o	d	s	f	c	q
b	o	d	a	n	q
r	m	e	v	c	n
u	v	m	b	f	k
g	h	g	j	h	j

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

e	c	r	p	d	
i	h	i	o	q	t
b	f	g	u	m	p
g	s	n	c	b	t
k	l	d	l	o	f
a	k	h	a	m	q

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

o	e	n	k	u	x
g	o	f	s	u	z
m	k	h	a	r	z
d	c	d	b	l	w
p	l	p	g	x	h
m	b	n	s	w	r

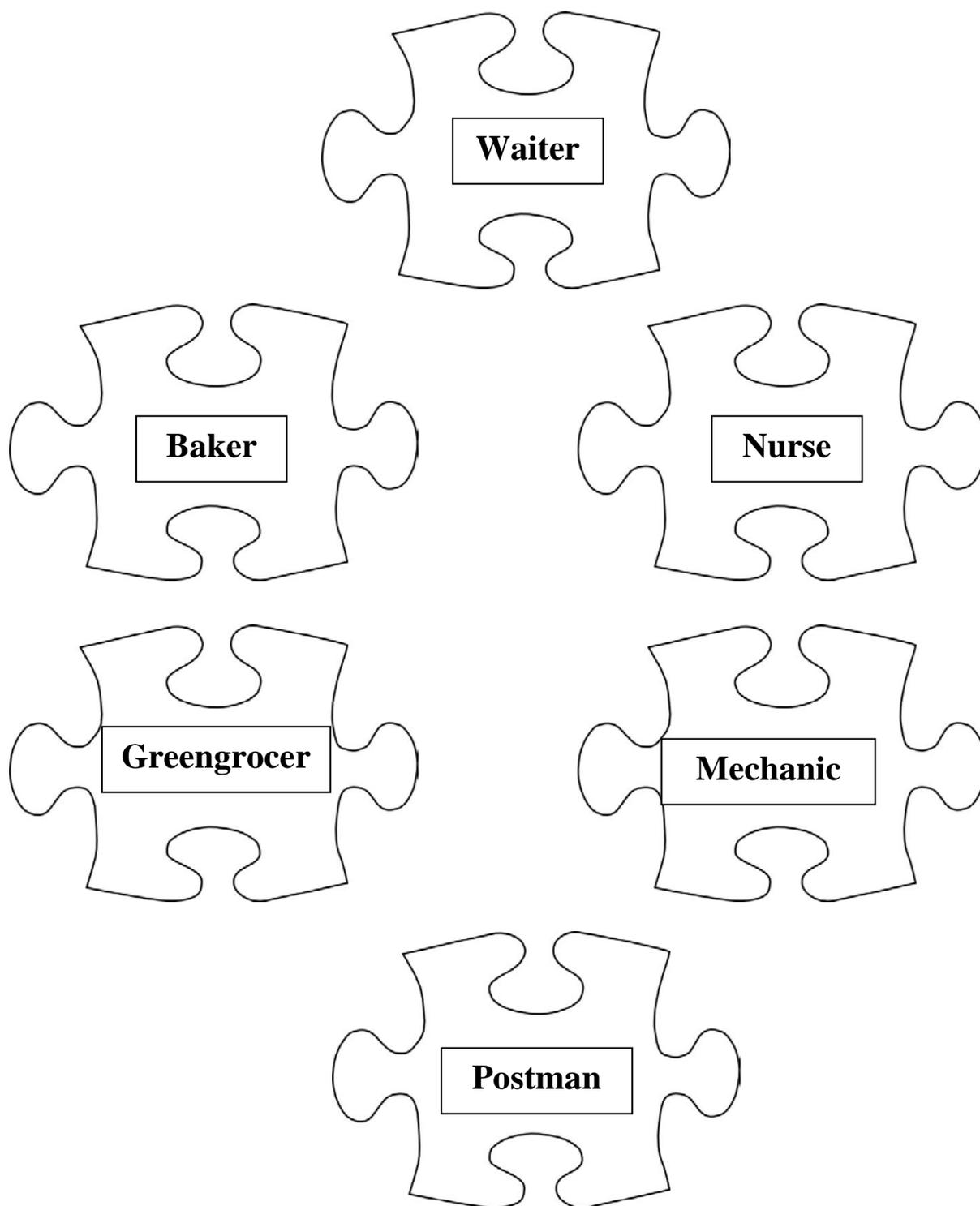
6. \_\_\_\_\_

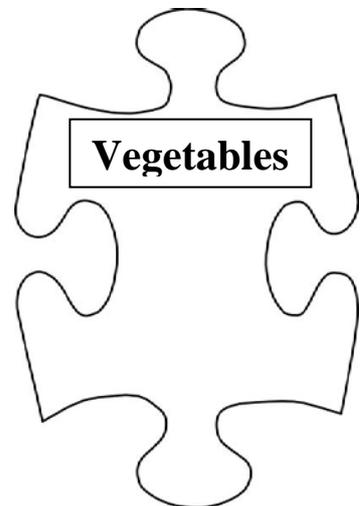
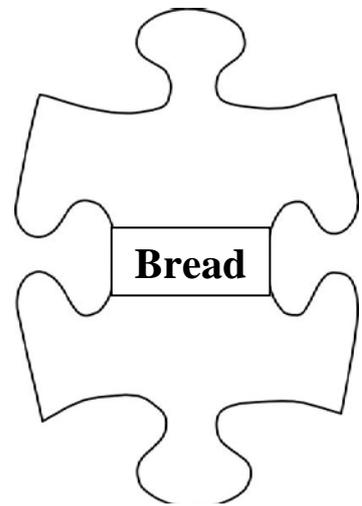
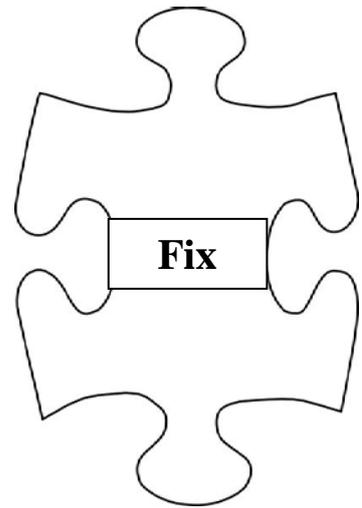
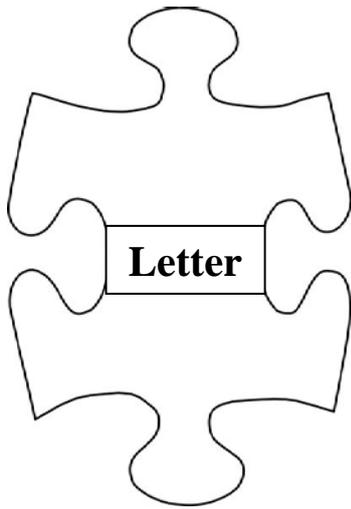
g	i	e	t	u	w
d	g	n	q	x	x
k	p	h	c	r	u
b	f	m	b	o	d
k	s	e	n	f	w
l	m	c	a	q	r

---


---


Раздаточный материал к игре «Puzzles!»





Раздаточный материал к игре «Who I am?»

Baker

Greengrocer

Mechanic

Postman

Waiter

Nurse

**Раздаточный материал к игре «Make a story!»**

1.

work	café	interesting	want
go	where	job	delicious cakes

2.

fruits	sell	a lot of people	work
market	every weekend	fresh	vegetables

Раздаточный материал к игре «Write a profession!»

	<b>Fruit and vegetables</b>	<b>Fix cars</b>	<b>Food and drinks</b>	<b>Letters</b>	<b>Help sick people</b>	<b>Bread and cakes</b>
<b>Cafe</b>						
<b>Baker's</b>						
<b>Post office</b>						
<b>Garage</b>						
<b>Hospital</b>						
<b>Greengrocer's</b>						

Раздаточный материал к игре «Learn by heart!»

- Очень любит манку обезьянка – **MONKEY**.
- Потеряла пол - хвоста! Только это - не беда! Ящерица по-английски – **LIZARD**.
- Он большой и неуклюжий. Он, ребята, страж болот. **HIPPO** – это бегемот!
- Он больше всех зверей на свете. Пускать фонтаны любит он, в воде он плавает и спит. **WHALE** – это кит!
- Ловко плавает, ныряет, иногда нас покатает, в море он такой один! **DOLPHIN**, знают все это – дельфин!
- Обожает сон и лень, неповоротливый зверь! **SEAL** – это тюлень!
- Вот лежит в воде давно всё зеленое бревно, любит Африканский Нил. Дети, знайте **CROCODILE** очень опасный!
- Длинноногий, горделивый, важный и неторопливый. Шею длинную он носит, кто ответит, будет прав – это дядюшка ... **GIRAFFE!**

**Раздаточный материал к игре «Find the words!»**

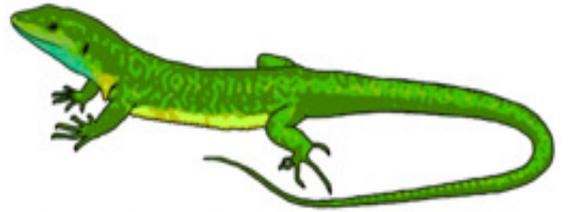
c	r	o	c	i	l	e	w
w	h	a	o	d	e	f	f
o	u	l	m	g	i	r	a
o	z	e	o	l	a	r	d
s	w	k	n	i	z	q	x
e	y	e	q	a	d	w	z
a	p	o	d	o	o	g	n
l	p	i	h	l	p	h	i

Раздаточный материал к игре «Think, write and draw!»

1.



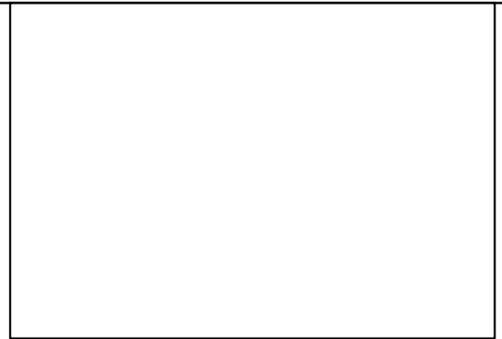
\_\_ n a k e



\_\_ i z a r d



w h \_\_ l \_\_



-----  
\_\_\_\_\_

2.



m o \_ \_ k e y



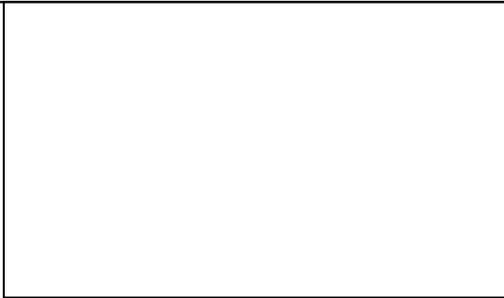
\_ \_ o n



\_ i p \_ o



\_ \_ g



-----  
\_\_\_\_\_

Раздаточный материал к игре «Description of the animals!»

<p>1. Lives in Africa, long neck, yellow and brown</p>		
<p>2. Always happy and funny</p>		
<p>3. Very lazy, eats fish, likes sleep</p>		
<p>4. Very big and fat, likes water</p>		
<p>5. Dangerous, a lot of teeth, long tail, green</p>		
<p>6. Very fast, can loses the tail</p>		
<p>7. Big animal, lives in the ocean</p>		
<p>8. Funny, can play, can jump above the water</p>		

**Раздаточный материал к игре «Find a house for animals!»**

КИТ	ДЕЛЬФИН	ТЮЛЕНЬ
ЖИРАФ	БЕГЕМОТ	КРОКОДИЛ
ЯЩЕРИЦА	ОБЕЗЬЯНА	СОБАКА


Раздаточный материал к игре «Guess who I am!»

1.

<b>6</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
d	i	z	r	l	a

2.

<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>2</b>
p	l	i	d	h	n	o