

МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН

УДК 372.881.1

Горячевских Анастасия Игоревна

учитель английского языка МАОУ СОШ № 6 им. А. В. Киселева,
г. Красноуральск
nasty.a.goryachevskikh@bk.ru

Южанинова Елена Владимировна

SPIN-код: 1012–5621

кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры иностранных языков и русской филологии Нижнетагильского государственного социально-педагогического института (филиала) ФГАОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет», г. Нижний Тагил
elena-yuzh@yandex.ru

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. Статья посвящена исследованию влияния игровых технологий на процесс формирования лексических навыков у младших школьников (3 класс) на уроках английского языка. Установлено, что в условиях реализации ФГОС НОО акцент смещается на развитие иноязычной коммуникативной компетенции, ключевым компонентом которой является лексический навык. В работе аргументируется важность системного подхода к формированию лексических навыков с учетом психофизиологических особенностей младших школьников, проявляющихся в их высокой восприимчивости к игровой деятельности. В статье отмечены отдельные этапы возникновения игровой технологии, определены ее типы и функции, представлены наиболее известные классификации. Проанализирован учебно-методический комплекс «Spotlight 3» на предмет его потенциала для интеграции игровых технологий. Приведены примеры разработанных и апробированных игровых технологий ("Tasty Adventures", "Animal Safari"), направленных на повышение эффективности усвоения лексического материала. Кроме того, описано опытно-экспериментальное исследование, проведенное в МАОУ СОШ № 6 имени А. В. Киселева (г. Красноуральск) с сентября 2024 года по январь 2025 года. Результаты исследования подтверждают, что систематическое применение игровых технологий на уроках английского языка способствует формированию лексических навыков обучающихся уровня начального общего образования.

Ключевые слова: лексический навык, игровые технологии, младшие школьники, УМК «Spotlight 3», иноязычная коммуникативная компетенция, экспериментальное исследование.

A. I. Goryachevskikh, E. V. Yuzhaninova

FORMATION OF LEXICAL SKILLS IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS USYNG GAME TECHNOLOGIES IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

Abstract. The article explores the impact of gaming technologies on the development of lexical skills among third-grade primary school students during English language lessons. It is established that, within the framework of the Federal State Educational Standards for Primary General Education, the emphasis is placed on fostering foreign language communicative competence, with lexical skills being a key component. The study substantiates the importance of a systematic approach to developing lexical skills, considering the psychophysiological characteristics of younger students, particularly their high receptivity to gaming activities. The article outlines the stages of the emergence of gaming technologies, identifies their types and functions, and presents the most well-known classifications. The educational and methodological complex Spotlight 3 is analyzed for its potential to integrate gaming technologies. Examples of developed and tested gaming technologies ("Tasty Adventures," "Animal Safari") aimed at enhancing the assimilation of lexical material are provided. Additionally, the article describes an experimental study conducted at MAOU Secondary School №6 named after A. V. Kiselev (Krasnouralsk) from September 2024 to January 2025. The results confirm that the systematic use of gaming technologies in English lessons contributes to the formation of lexical skills in primary school students.

Keywords: lexical skills, gaming technologies, primary school students, "Spotlight 3" educational complex, foreign language communicative competence, experimental study.

Введение. В настоящее время обучение английскому языку в начальной школе направлено на формирование элементарной иноязычной коммуникативной компетенции, т. е. способности и готовности общаться с носителями изучаемого иностранного языка. Коммуникативный подход в иноязычном образовании предполагает развитие практических умений, позволяющих применять языковые средства в реальных ситуациях общения, а не только накопление знаний. Следовательно,

лексический навык как способность подбирать и использовать слова в контексте играет ключевую роль, закладывая основу для дальнейшего изучения языка.

В рамках исследования актуальным является определение лексических навыков как фундамента речевой деятельности. Их сформированность – это ключевой элемент коммуникативной компетенции, позволяющий точно и уместно выражать мысли.

Важно также учитывать психолого-педагогические особенности младшего школьного возраста (6–11 лет), который характеризуется переходом к учебной деятельности как ведущему виду деятельности, при этом игровой компонент сохраняет своё значительное влияние. Сочетание учебной и игровой деятельности создаёт благоприятные условия для применения игровых технологий в обучении. Именно в этом возрасте, когда закладываются базовые языковые навыки, игра становится одним из важных инструментов обучения. Для младших школьников с их высокой восприимчивостью к игровым формам это наиболее эффективный путь. Приоритеты образования в 2025 году, среди которых особое место занимают цифровизация и персонализация, лишь подчеркивают значение внедрения игровых технологий, позиционируя их не просто как современное веяние, а как стратегическое направление для подготовки учеников к реалиям современного мира.

Материалы и методы. При проведении данного исследования были использованы как общетеоретические методы (анализ, синтез, обоснование, классификация, обобщение), так и эмпирические методы (наблюдение, педагогический эксперимент, тестирование, сравнительный анализ, качественный и количественный анализ полученных результатов). Комплексный подход позволил определить основную категорию данного исследования – игровая технология, изучить историю ее возникновения, уточнить ее типы и функции, представить наиболее известные

классификации, разработать в качестве примера игровые технологии для уроков английского языка в 3 классе, а также провести опытно-экспериментальную работу. Базой исследования является Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 6 имени А. В. Киселева в городе Красноуральске Свердловской области.

Результаты исследования. В контексте обучения иностранному языку лексика занимает центральное место в языковой системе. Лексический навык представляет собой автоматическое действие, объединяющее выбор подходящей лексической единицы в соответствии с коммуникативным намерением и её смысловое сочетание с другими единицами в процессе речи. Он включает экспрессивные и рецептивные компоненты. Экспрессивные навыки обеспечивают точное использование слов и их производных в устной и письменной форме с учётом контекста и целей коммуникации. Рецептивные навыки связаны с узнаванием и интерпретацией лексики при аудировании и чтении. Формирование лексического навыка предполагает вызов слова из памяти, его сочетание с другими лексическими единицами и соответствие коммуникативной ситуации [Азимов, Щукин, с. 121–122].

Особенно важно начинать формирование лексических навыков в младшем школьном возрасте (6–11 лет), который считается наиболее благоприятным для систематического изучения иностранных языков с психологической и физиологиче-

ской точек зрения. В этот период происходит активное развитие познавательных процессов, таких как внимание, память, мышление и речь. Высокая пластичность мозга обеспечивает особую восприимчивость к освоению новых языковых структур. Переход к учебной деятельности как ведущему виду деятельности, при сохранении значительного влияния игрового компонента, создает оптимальные условия для применения игровых технологий [Новикова, 2014, с. 73]. Эти возрастные особенности учтены в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования (ФГОС НОО), который ориентирует обучение на развитие мотивации, познавательной деятельности и коммуникативной компетенции, обеспечивающей взаимодействие в межкультурном пространстве [Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286, 2024, с. 35–37].

Тем самым, формирование коммуникативной компетенции становится ключевой задачей начального иноязычного образования, подразумевающей знание языковых средств и умение использовать их в конкретных ситуациях общения [Самосенкова, Шаповалова, 2023, с. 64]. Предмет «Иностранный язык» в начальной школе закладывает базу для последующего иноязычного образования, используя естественную восприимчивость младших школьников к языкам.

Эффективность усвоения лексического материала в значительной степени определяется комплексным подходом, включающим требования ФГОС НОО и рекомендации УМК. В

данном контексте игровые технологии выступают как эффективный инструмент для стимулирования мотивации и вовлечённости обучающихся, способствуя успешному формированию лексических навыков.

Идеи о значении игры в воспитании и развитии имеют глубокие исторические корни. Ещё античные философы высоко ценили игру: Платон видел в ней средство накопления знаний и воспитания, способствующее развитию личности, а Аристотель считал её источником гармонии души и тела, а также инструментом для формирования интеллектуальных способностей. Античные идеи о воспитательной роли игры получили дальнейшее развитие в трудах гуманистов XVII века. В частности, Ж. Ж. Руссо подчёркивал, что игра в детстве закладывает основу для мудрости во взрослой жизни. Он предлагал изучать детские игры для понимания и воспитания ребёнка, особо выделяя соревновательные игры, которые формируют моральные качества, такие как честность и взаимопомощь [Цит. по Гусев, 2023, с. 111].

Представитель классической немецкой педагогики Ф. В. Фребель пришел к выводу о важности игры и ее организации, в которой необходимо учитывать присущие ребенку побуждения: к деятельности, к труду, к искусствам, к знанию, к общественности, к религии. Творчески продолжив и развив мысли, высказанные в отношении игры филантропистами, писателями (Ф. Шиллер, Жан-Поль), он пропагандировал новый метод образования: в центре любого обуче-

ния должна быть игра. Следовательно, главной задачей учителя является организация игры. Впервые широко примененная в учебном процессе, методически детально разработанная и оснащенная практическими пособиями теория игры Ф. В. Фребеля, утвердила учебную игру как образовательную деятельность [Южанинова, 2007, с. 101–103].

Педагогический потенциал игры подчёркивали российские учёные К. Д. Ушинский и А. С. Макаренко. К. Д. Ушинский отмечал, что игра позволяет ребёнку создавать собственную реальность, делая её увлекательной и понятной, тогда как А. С. Макаренко утверждал, что игра должна пронизывать жизнь ребёнка, поскольку является его естественной формой существования. Оба автора обосновывали важную роль игры в социализации, развитии саморегуляции и самоуправления личности.

Исторически игры применялись в обучении языкам в XX веке для снятия психологических барьеров и повышения интереса к предмету. Л. С. Выготский утверждал, что игра выступает ведущей деятельностью в детском возрасте, создавая зону ближайшего развития, в которой ребенок осваивает новые навыки через взаимодействие и моделирование реальных коммуникативных ситуаций [Выготский, 2005, с. 214–215].

Эти исторические взгляды, подчёркивающие развивающий потенциал игры, нашли отражение в современных игровых технологиях в педагогике, которые представляют

собой системный подход к организации учебного процесса, где игра является ведущим механизмом достижения образовательных целей. Игровая технология основывается на создании игровых ситуаций, активизирующих познавательную деятельность и повышающих мотивацию [Гедоло, 2024, с. 414–416]. В отличие от разового игрового метода, технология является целостной системой, обеспечивающей интеграцию мотивационного, когнитивного и коммуникативного компонентов. Это способствует развитию самостоятельности, творческого мышления и взаимодействия, что особенно эффективно в начальной школе [Степанов, Гергет, 2025, с. 171–172].

Современные технологии, такие как цифровые платформы и интерактивные приложения, придали этому подходу новый импульс. Цифровые инструменты, включая мультимедиа, виртуальные миры и онлайн-игры, развивают лексические навыки и цифровые компетенции [The Implementation of Communicative Language Teaching (CLT) Method in English Courses at New Concept English Education Centre, с. 10753]. Эффективность этих цифровых инструментов подтверждается исследованиями, которые фиксируют улучшение словарного запаса на 15–20% при использовании цифровых игр [Syed, Hashmi, 2025, с. 76–77]. Интерактивный подход через игровые задачи способствует естественному усвоению лексики и активизирует когнитивные процессы [Landers, Landers, 2015, с. 781].

Игровые технологии в обучении иностранному языку разнообразны и классифицируются по нескольким критериям. Основные типы включают:

– *дидактические игры* (например, кроссворды, викторины «угадай слово по подсказке»), направленные на закрепление лексических единиц;

– *ролевые игры* («заказ еды в ресторане»), развивающие коммуникативные навыки;

– *симуляционные игры* («день в Аэропорту»), моделирующие реальные ситуации;

– *цифровые игры* («Duolingo», «Wordwall» – инструмент для создания интерактивных заданий), использующие интерактивные элементы.

Помимо этого, игры подразделяются по целям (обучение, закрепление, контроль), форме проведения (индивидуальные, групповые), типу взаимодействия (соревновательные, кооперативные) [Прохорова, 2018, с. 438–440].

Некоторые исследователи, такие как Е. А. Новикова, предлагают следующую классификацию игровых технологий:

По характеру игры: динамичные игры требуют подвижности, повышают мотивацию и служат разминкой для учащихся; ролевые игры предполагают распределение ролей, что помогает раскрыть замкнутых детей и развивает речевую деятельность; статичные игры не требуют подвижности, способствуют концентрации внимания и развитию усидчивости.

По целям деятельности: игры на усвоение материала делают процесс запоминания новой информации

легче; игры на знакомство служат введением к новой теме; игры на закрепление помогают незаметно закрепить ранее усвоенный материал.

По характеру дидактического материала: лексические игры используют новые слова и фразы; грамматические игры направлены на закрепление грамматических структур; фонетические игры формируют навыки произношения; коммуникативные игры побуждают учащихся к общению на иностранном языке [Новикова, 2014, с. 73].

Разнообразие игровых технологий, отраженное в их классификациях, определяет их многофункциональность, которая проявляется в следующих ключевых аспектах:

– обучающая функция: игры представляют собой специально организованную деятельность, требующую активного участия умственных и эмоциональных сил. Это помогает развивать такие качества, как внимательность, память и совершенствовать навыки владения иностранным языком;

– воспитательная функция: игры способствуют формированию важных моральных качеств, таких как гуманность, взаимовыручка и вежливость. Это достигается за счёт использования фраз речевого этикета, которые становятся привычными для учащихся;

– развлекательная функция: игры создают увлекательную и приятную атмосферу, что делает процесс обучения более интересным и захватывающим;

– коммуникативная функция: игры способствуют развитию навы-

ков взаимодействия, улучшая способность учащихся эффективно общаться друг с другом;

– релаксационная функция: игры помогают снять эмоциональное напряжение, которое может возникнуть во время интенсивного изучения иностранного языка;

– психологическая функция: игры способствуют развитию навыков управления своим психологическим состоянием, что важно для эффективной деятельности и запоминания большого объема информации;

– развивающая функция: игры направлены на активизацию и развитие всех возможностей учащихся, способствуя их всестороннему росту. Их применение способствует развитию внимания, памяти, навыков владения языком, формированию моральных качеств, снятию эмоционального напряжения и активизации всех возможностей учащихся. Эффективность игровых технологий требует четких целей, минимальных усилий и адаптации к уровню учащихся, вовлекая даже замкнутых детей и снижая стеснительность [Полесюк, 2012, с. 276–277].

Учитывая многофункциональность игровых технологий, можно повысить их эффективность путем интеграции современных технических средств, которые предлагают следующие преимущества:

– теоретической основой является учебная программа; лексические единицы соответствуют программе заявленного уровня, опора на ранее приобретенные умения и навыки – главный принцип отбора лексики, что способствует многоаспектному прорабатыванию материала;

– учитывается возраст учеников младшей школы и его особенности, что предполагает больше возможностей в использовании наглядности, яркости, занимательности заданий;

– предоставление помощи ученикам, регулирование выполнения упражнений и заданий – адаптированность заданий; разделение обучающего и контролирующего этапов в обучении лексике;

– возможность условий для рефлексии и индивидуальной коррекции ошибок учащимися; наличие многобалльной системы оценивания, которая может быть в форме электронных дипломов, картинок, ярких анимаций;

– вовлечённость и комфортность в использовании для современных школьников; корректирование и адаптация заданий под уровень младших школьников [Цветкова, 2002, с. 16].

На основе этих преимуществ цифровые образовательные материалы, технологии искусственного интеллекта и игровые технологии становятся эффективными инструментами для обучения языку и усвоения лексических единиц.

Игровые технологии, такие как интерактивные квесты, викторины и симуляции, создают увлекательную среду, которая способствует активному вовлечению учащихся в процесс обучения. Так, урок иностранного языка может включать в себя самые разнообразные, яркие, нетрадиционные способы и приёмы обучения, которые повышают эмоциональную вовлечённость ученика и мотивацию обучения, что, в свою очередь,

становится положительным влиянием на развитие тех или иных способностей [Абулайсова, Магомедова, 2019, с. 293]. Исследования показывают, что игровые технологии способствуют развитию критического мышления, креативности и умения работать в команде [Wright, Betteridge, Buckby, 2006, с. 2–4].

Несмотря на многочисленные преимущества игровых технологий, их использование требует сбалансированного подхода, зависящего от подготовки педагога, сложности материала и целей занятия. Эффективность игровых технологий зависит от методической подготовки и выбора игр, соответствующих учебным целям. Не все игры одинаково полезны, важно связывать игровой опыт с практикой и обеспечивать баланс между игрой и академическим содержанием [Alotaibi, 2024, с. 8–9].

Дальнейшие перспективы использования игровых технологий связаны с развитием цифровых инноваций и персонализацией обучения. Интеграция традиционных и современных игровых технологий открывает новые возможности для создания максимально эффективной образовательной среды, делая процесс обучения более увлекательным, а результаты – устойчивыми и долгосрочными.

Обсуждение результатов. Анализ УМК «Spotlight 3» (авторы Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс) показал, что в нем содержатся отдельные игровые задания (обычно 1–2 в модуле) с возможностью значительного расширения их потенциала. Эти задания преимущественно ориентированы на работу в

парах или группах, что развивает навыки взаимодействия и неформального общения, развитие лексических и коммуникативных умений:

- «Слушай и повторяй»: отработка произношения лексики;
- «Опиши»: развитие описательных навыков (например, школьные принадлежности в «Module 1»);
- «Прочитай»: чтение текстов с активной лексикой;
- «Скажи»: спонтанное использование слов;
- «Спой»: запоминание лексики через песни;
- «Угадай»: угадывание объектов или фактов, развивающее навыки аудирования и лексическую интуицию (например, угадывание продуктов питания в «Module 3»);
- «Сравни»: сравнение объектов, способствующее точному употреблению слов (например, сравнение игрушек в «Module 4»);
- «Узнай»: выяснение информации через вопросы (например, узнать о хобби одноклассников в «Module 7»).

Нашей задачей стала разработка и интеграция дополнительных игровых технологий для формирования лексических навыков. Мы предложили группу адаптированных игровых технологий, включающих ролевые игры, квесты, эстафеты, а также современные онлайн-задания (онлайн-игры, видеообзоры, виртуальные путешествия), которые обеспечивают практическое применение лексики. Они ориентированы на парную и групповую работу, развивают взаимодействие и неформальное общение. Основные типы инструкций

включают ролевые игры, ассоциативные упражнения и творческие задания, составленные в соответствии с модулем учебника. Эти разработки нацелены на систематическое повторение и автоматизацию лексики, способствуя её закреплению в долговременной памяти.

В качестве примера приведем игровые технологии для двух модулей, апробированные в опытно-экспериментальной работе (сентябрь 2024 – январь 2025). Так, в Модуле 3 «All the things I like!» применяется лексика продуктов питания, выражения предпочтений (*I like...*, *I don't like...*), фразы для заказа еды (*Can I have...*), а также используются Present Simple и конструкции *some/any*. В Модуле 5 «Furry friends!» это лексика животных и частей тела, счёт до 50, конструкции *have/has got*, модальный глагол *can*, и исключения во множественном числе.

Игровая технология для модуля 3 «All the things I like!»:

Название технологии: «Tasty Adventures: Лексический пикник»

Ожидаемые результаты: усвоение 15–20 лексических единиц по теме «Еда»; умение использовать лексику в диалогах, описаниях и заказах; развитие навыков чтения, письма и творческого мышления; повышение мотивации через связь с героями УМК;

Задачи: обеспечить усвоение и автоматизацию лексики модуля 3 (*pizza, pasta, sausages, juice*, и т. д.);

развить коммуникативные навыки через парную и групповую работу; повысить мотивацию к изучению английского языка с помощью героев УМК (Ларри, Лулу, Чаклз); интегрировать ИКТ для усиления интерактивности.

Активная лексика: *pizza, pasta, sausages, potatoes, carrots, meat, biscuits, cake, juice, milk, water, I like..., I don't like..., Can I have..., some, any, breakfast, lunch, dinner.*

Примеры игровых заданий, используемых в рамках данной технологии:

1. «Not to Forget» (групповая работа): на интерактивной доске отображается модель телефона с функцией «заметки». Ученики составляют список покупок (*pizza, juice, biscuits*). Один ученик в роли «мамы» говорит, что нужно купить: «Buy some pasta and milk!», другой в роли «ребёнка» повторяет: «I need pasta and milk». Затем группа проверяет список на доске (рис. 1).

Методические рекомендации: учитель демонстрирует пример списка на доске, проговаривая фразы, и объясняет роли «мамы» и «ребёнка». Слабым ученикам предлагается повторить одну фразу (например, «I need juice»), опираясь на подсказку. Сильным – добавить количество или продукт (например, «I need some juice and pasta»). Учитель корректирует произношение, акцентируя артикли. Задание развивает навыки аудирования и говорения.

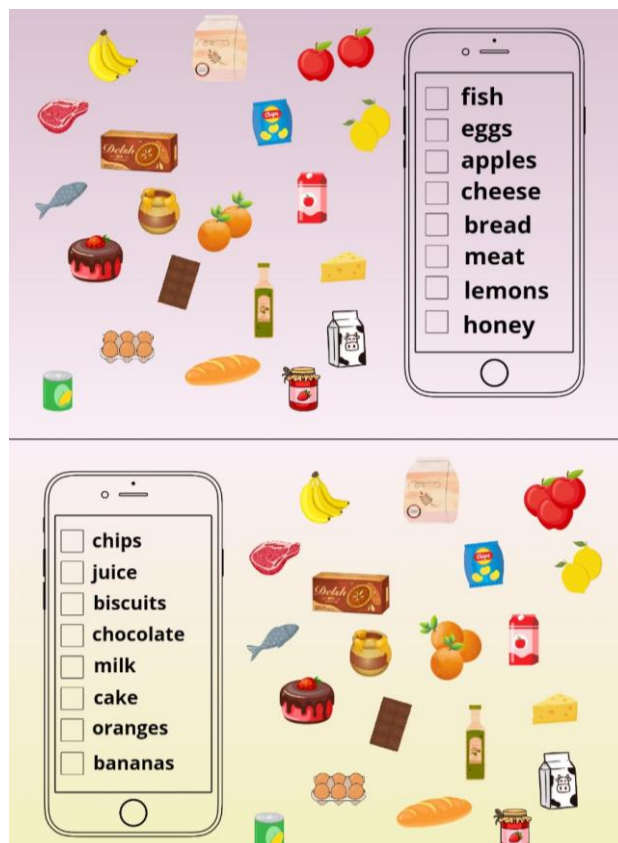


Рис. 1. Список продуктов

2. «My Favourite Food and Other's» (парная работа): ученики получают карточки с изображением еды и предпочтениями персонажей (например: «Lulu likes pizza. Chuckles doesn't like carrots»). В парах они тренируют конструкции (*She likes pasta. He doesn't like meat*). Затем учащиеся отмечают свои предпочтения на карточках (*I like juice*) и обмениваются ими, обсуждая: «You like juice! I like milk» (рис. 2).

Методические рекомендации: учитель раздаёт карточки и показывает пример диалога, стимулируя обмен фразами. Слабым ученикам предлагается назвать один продукт (например, «I like pizza»), опираясь на карточку. Сильным – добавить прилагательное (например, «I like tasty pizza») или отрицание (например, «I don't like meat»). Учитель корректирует интонацию, поощряя диалог. Задание развивает диалогическую речь.



Рис. 2. Карточки для обучающихся

3. «Mathematical Food» (индивидуальная/парная работа): на доске или витрине (распечатанной или интерактивной) показаны продукты с ценами (Pizza – 5 pounds, Juice – 2 pounds). Ученики называют продукты и их стоимость («It's a pizza. It's five pounds»). В парах можно добавить диалог («How much is the cake? It's three pounds»).

Методические рекомендации: учитель показывает витрину, зачитывая пример, и раздаёт карточки с ценами. Слабым ученикам предлагается назвать один продукт и цену (например, «Juice – two pounds»). Сильным – составить вопрос (например, «How much is the juice?») или добавить продукт (например, «Cake and juice – five pounds»). Учитель корректирует числительные, поддерживая счёт. Задание развивает лексические и межпредметные навыки.

4. «Restaurant Menu» (групповая работа): ученики в группах создают меню ресторана, включая блюда и напитки (pizza, juice, cake). Группы презентуют меню классу и делают заказы (например, «Can I have a pizza, please? Here you are») (рис. 3).

Методические рекомендации: учитель раздаёт бумагу, маркеры и образец меню, объясняя критерии оценивания (лексика, творчество). Слабым ученикам предлагается назвать одно блюдо (например, «Pizza»), опираясь на образец. Сильным – добавить описание (например, «It's a delicious pizza») или заказ (например, «I want juice, too»). Учитель оценивает произношение, стимулируя ролевую игру. Задание развивает навыки говорения и письма.

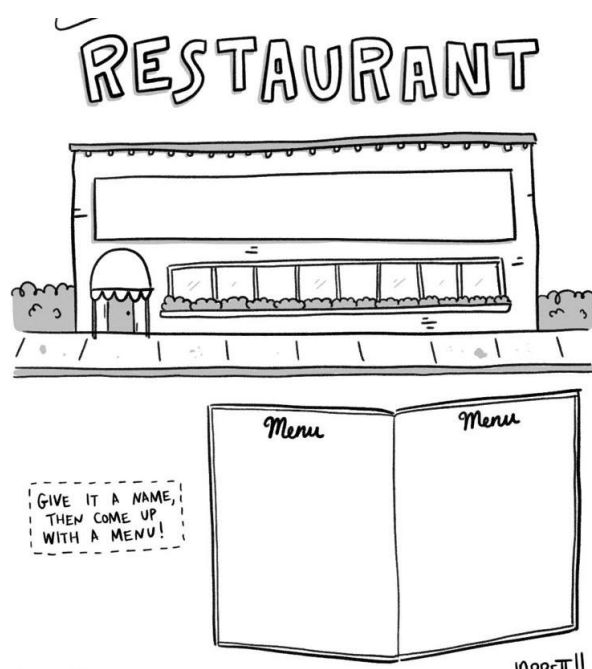


Рис. 3. Меню ресторана

5. «Labelled Diagram» (индивидуальная работа): ученики подписывают продукты в схеме ланч-бокса (pasta, sausages, carrots). Задание выполняется на распечатках или интерактивно (например, через <https://wordwall.net/resource/8416766/spotlight-3-lunch-box>).

Методические рекомендации: учитель показывает пример ланч-бокса на «Wordwall», объясняя задание, и раздаёт распечатки. Слабым ученикам предлагается подписать один продукт (например, «juice»), опираясь на картинку. Сильным – добавить прилагательное (например, «fresh juice») или фразу (например, «I like carrots»). Учитель проверяет орфографию, поощряя аккуратность. Задание развивает навыки чтения и письма.

Методическое обоснование: технология «Tasty Adventures» соответствует принципам УМК «Spotlight 3»; **наглядность:** иллюстрации, карточки и интерактивные

схемы); **коммуникативность:** парная/групповая работа активизирует лексику в диалогах и заказах; **мотивация:** сюжет с Ларри, Лулу и Чаклом усиливает интерес; **ИКТ-интеграция:** использование Wordwall и интерактивной доски; **дифференциация:** задания адаптируются под уровень (например, для сильных групп добавляются конструкции *How much...?* или сложные предложения); технология способствует формированию лексических навыков, развивая навыки говорения, аудирования, чтения и письма.

Следующая игровая технология разработана для **Модуля 5 «Furry friends!»:**

Название технологии: «Animal Safari: Лексическое путешествие»

Ожидаемые результаты: усвоение 15–20 лексических единиц по темам «Животные» и «Части тела»; умение использовать лексику в описаниях, вопросах и диалогах; развитие навыков чтения, письма и творческого мышления; повышение

мотивации через связь с героями УМК.

Задачи: обеспечить усвоение и автоматизацию лексики модуля 5 (dog, cat, frog, head, tail, can, have got, и т. д.); развить коммуникативные и творческие навыки через парную и групповую работу; повысить мотивацию с помощью героев УМК и интерактивных элементов; интегрировать ИКТ для усиления визуальной и интерактивной поддержки.

Активная лексика: dog, cat, frog, monkey, tiger, bear, head, tail, ears, legs, arms, can, can't, have got, has got, jump, swim, dance, sing, run, climb, swing, fly.

Примеры игровых заданий, используемых в рамках данной технологии:

1. «Can They Dance?» (командная работа): ученики делятся на две

команды. Каждая команда получает карточки с животными и глаголами (dog – jump, frog – swim). Команды задают вопросы соперникам («What animal can jump?»), другая команда отвечает («A frog can jump!») (рис. 4).

Методические рекомендации: учитель объясняет правила, демонстрируя пример вопроса и ответа на доске, и следит за чёткостью произношения. Слабым ученикам предлагается ответить одной фразой (например, «A dog can run»), используя карточку. Сильным – добавить действие (например, «A dog can run and jump») или вопрос (например, «Can a frog swim?»). Задание развивает умения диалогической речи. Карточки из УМК усиливают наглядность.

Spiders can crawl, but they can't swim and talk.							
		spiders	birds	rabbits	seahorses	tortoises	parrots
Can – уметь can't / cannot – не уметь	crawl	✓			✗	✓	✗
	fly		✓	✗			✓
	jump			✓		✗	
	swim	✗	✗		✓		
	walk			✓	✗	✓	
	talk	✗	✗				✓

Рис. 4. Карточки для игры

2. «Find Your Animal» (парная работа): на слайде или листочке показаны две колонки: изображения животных и их описания («This is an

animal. It can jump. It is green»). Ученики в парах соединяют описание с животным («It's a frog!») (рис. 5).

Методические рекомендации: учитель показывает слайд на интерактивной доске, зачитывая пример описания, и помогает с произношением. Слабым ученикам предлагается назвать одно животное (например, «It's a frog»), опираясь на кар-

тинку. Сильным – добавить характеристику (например, «It's a green frog») или составить своё описание (например, «It can swim»). Задание развивает навыки чтения и логику. Интерактивная доска поддерживает визуальный контекст.

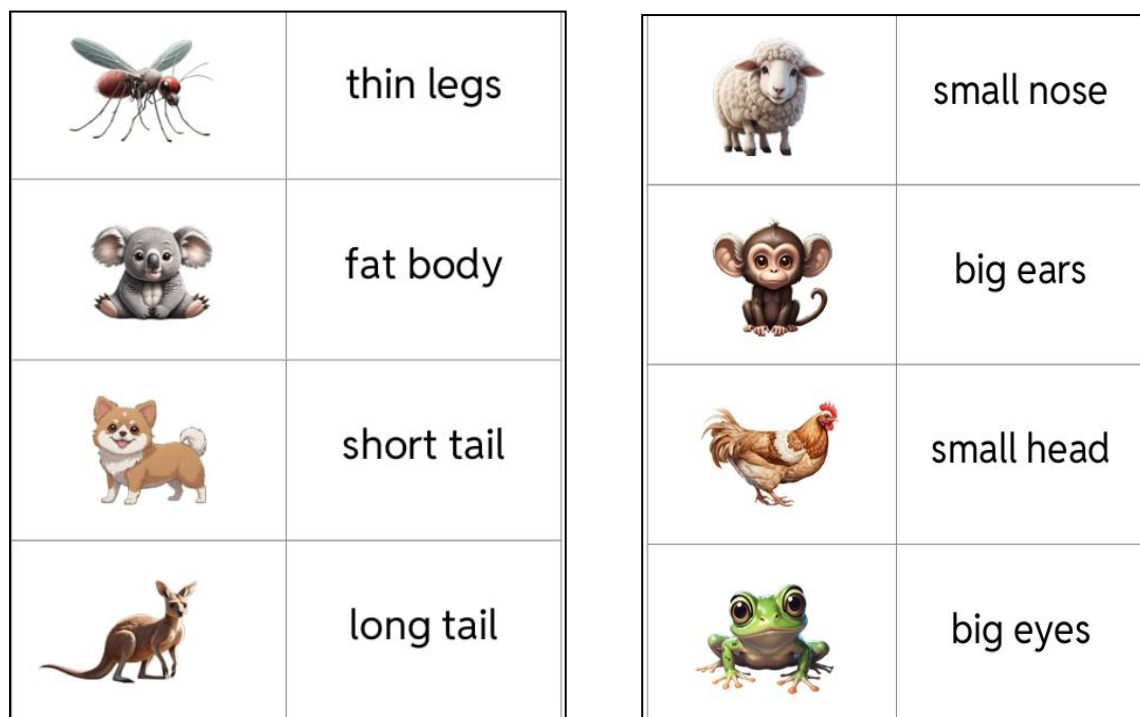


Рис. 5. Карточки для сопоставления

3. «Animal Parade» (групповая работа): ученики становятся в очередь, каждый выбирает животное и имитирует его движения (*a monkey swings*). Остальные угадывают (*It's a monkey!*). Затем группы создают плакат о своём животном («A dog has four legs. It can run»), презентуя его классу.

Методические рекомендации: учитель организует «парад», показывая пример движения, и раздаёт материалы для плакатов. Слабым ученикам предлагается описать одно действие (например, «A cat runs»), опи-

раясь на образец. Сильным – добавить характеристику (например, «A fast cat runs») или прилагательное (например, «A big dog»). Учитель оценивает произношение и творчество, стимулируя вопросы от класса. Задание развивает навыки говорения, письма и кинестетику, интегрируется в технологию «Animal Safari».

4. «Animal Body Part Treasure Hunt Quest» (групповая работа): ученики ищут карточки с частями тела (head, tail) и собирают животное, произнося фразы («This is a dog! It has a head and a tail!») (рис. 6).

Методические рекомендации: учитель прячет карточки заранее и объясняет правила квеста, показывая пример сборки животного. Слабым ученикам предлагается назвать одну часть тела (например, «Head»), опи-

раясь на карточку. Сильным – составить полную фразу (например, «The dog has a long tail») или описать две части (например, «It has a head and legs»). Учитель корректирует лексику, поощряя командную работу. Задание развивает взаимодействие.

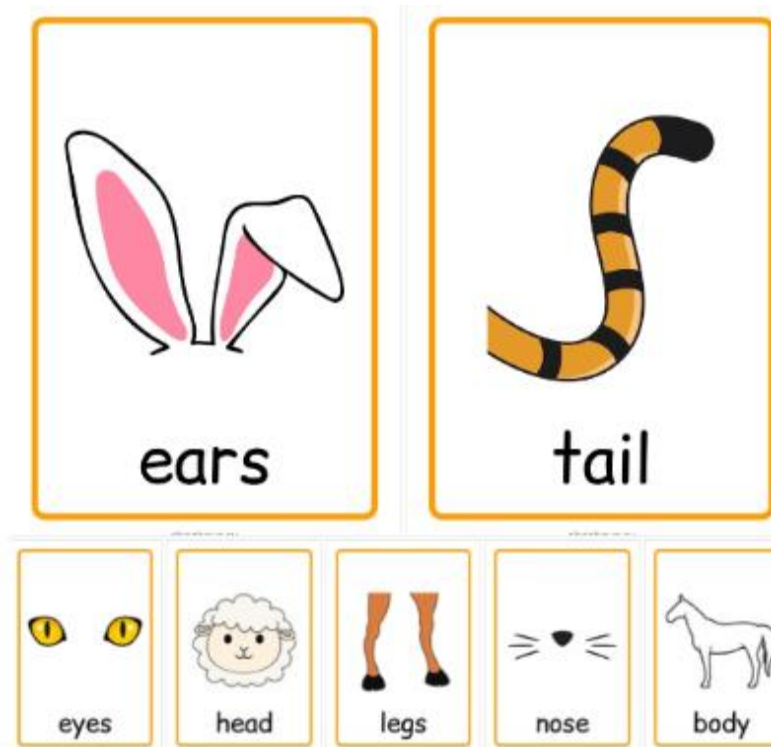


Рис. 6. Карточки с частями тела

Методическое обоснование: технология «Animal Safari» соответствует принципам УМК «Spotlight 3»; **наглядность:** использование иллюстраций, карточек и интерактивной доски; **коммуникативность:** парная/групповая работа активизирует лексику в диалогах и презентациях; **мотивация:** сюжет с Ларри, Лулу и Чаклзом усиливает интерес; **ИКТ-интеграция:** применение интерактивной доски для заданий; **дифференциация:** задания адаптируются для определенного уровня (например, для сильных групп добавляются конструкции *have got/has got*

или описательные прилагательные); технология способствует формированию лексических навыков, развивая навыки говорения, аудирования, чтения и письма.

Объектом опытно-экспериментального исследования стали учащиеся 3«А» – 14 учеников (экспериментальная группа) и 3«В» – 14 учеников (контрольная группа). Гендерный состав был сбалансирован, ученики находились на одном уровне обучения по УМК «Spotlight 3». В сентябре 2024 года проведена стартовая диагностика для оценки лексических навыков по материалу 2-го класса.

Результаты констатирующего этапа показали сопоставимый исходный уровень (средний балл экспериментальной группы 4,0 (80%), контрольной – 3,79 (75,8%)), что подтвердило корректность эксперимента. Важно отметить, что контрольная группа обучалась по стандартной программе УМК без использования наших дополнительных игровых технологий.

За указанный период (с сентября 2024 г. по январь 2025 г.) учащиеся экспериментальной и контрольной групп изучили два раздела учебно-методического комплекса (УМК) «Spotlight 3». Эти разделы включали следующие модули: *Family moments!* – изучение лексики, связанной с темой семьи, семейных отношений и традиций; *All the things I like!* – освоение лексических единиц, описывающих предпочтения, хобби и интересы; *Day by day!* – знакомство с лексикой, связанной с распорядком дня и повседневными делами; *Come in and play!* – изучение лексики, относящейся к играм, игрушкам и совместной деятельности; *Furry friends!*

– освоение слов, описывающих животных, их характеристики и уход за ними; *A Day off!* – изучение лексики, связанной с отдыхом, выходными днями и досугом.

В течение эксперимента, после каждого модуля, проводилось промежуточное тестирование лексических навыков с использованием унифицированной шкалы оценивания.

Данные, приведённые на рисунке 7, показывают динамику среднего балла по модулям:

– зелёная линия, представляющая экспериментальную группу, где активно применялись игровые технологии, демонстрирует средние баллы в диапазоне 80–86%, что свидетельствует о стабильных показателях и росте.

– серая линия соответствует контрольной группе, которая обучалась по стандартной программе без применения дополнительных игровых технологий. Она демонстрирует менее выраженную и стабильную динамику роста по сравнению с экспериментальной группой – показатели составляют 70–76%.

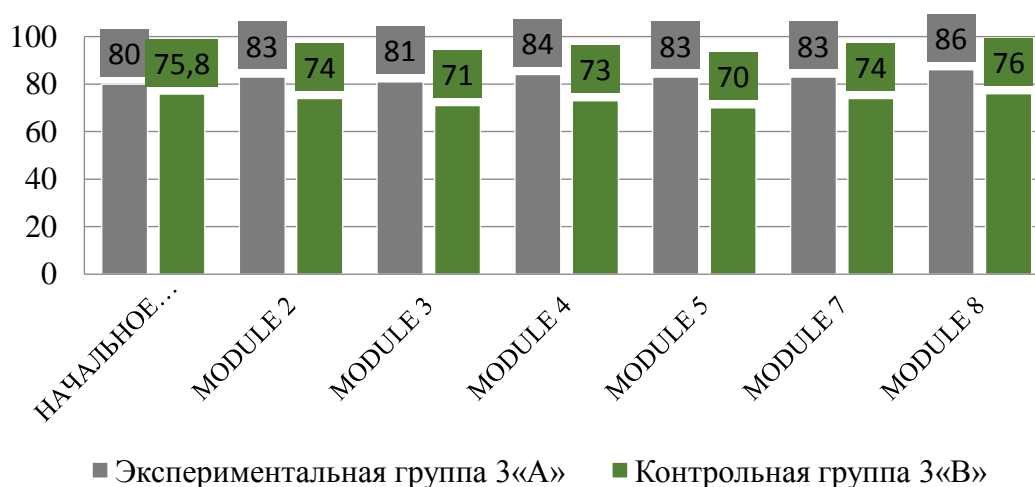


Рис. 7. Динамика среднего балла по модулям

Очевидна более выраженная и устойчивая динамика роста показателей в экспериментальной группе, где применялись наши игровые технологии. В связи с этим, мы полагаем, что особое внимание следует уделить тщательной интеграции игровых технологий в урочную деятельность. Это включает обязательный учёт тематического планирования и достижение баланса между игровой активностью и академическим содержанием.

Заключение. Таким образом, результаты проведенного опытно-экспериментального исследования позволяют утверждать, что применение предложенных игровых технологий на уроках английского языка способствует эффективному и устойчивому формированию лексических навыков обучающихся начальной школы.

Для дальнейшей оптимизации учебного процесса предлагаем следующие рекомендации:

– внедрение игровых технологий для всех групп обучающихся;

– активизация творческой деятельности. Включение творческих заданий, таких как «Create a daily schedule» или «Draw your pet», способствует закреплению лексики и развитию креативного мышления;

– использование интерактивных упражнений. Применение викторин и игр на запоминание слов, адаптированных под темы УМК «Spotlight 3», повышает вовлеченность учащихся и способствует лучшему усвоению материала;

– организация групповых проектов. Разработка заданий, таких как «My Dream House», направлена на

развитие коммуникативных навыков и расширение лексического запаса учащихся;

– включение ролевых игр для повышения мотивации. Применение ролевых игр, например, «Toy Shop Role Play», создаёт условия для практического применения лексики и повышает интерес учащихся к изучению языка;

– постоянный мониторинг и адаптация. Необходимо использовать игровые технологии, при этом, обязательно обращать внимание на выявленные проблемные аспекты и адаптировать методики для достижения максимальной эффективности.

Список литературы

1. Абулайсова, Н. А. Средства повышения мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников / Н. А. Абулайсова, П. Д. Абдурахманова, У. А. Магомедова // Мир науки, культуры, образования. – Горно-Алтайск, 2019. – № 2 (75). – С. 293–295. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/sredstva-povysheniya-motivatsii-k-izucheniyu-inostrannogo-yazyka-u-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 02.10.2024).

2. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – Москва : ИКАР, 2009. – 448 с.

3. Быкова, Н. И. Английский язык. 3-й класс : учебник для общеобразовательных учреждений в 2 частях «Английский в фокусе / Spotlight» / Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс: учебное пособие. – 21-е изд., перераб. –

Москва : Express Publishing : Просвещение, 2023. – 208 с.

4. Выготский, Л. С. Психология развития человека / Л. С. Выготский. – Москва : Смысл : Эксмо, 2005. – 1136 с.

5. Гедоло, Д. С. Современные педагогические подходы в игровых технологиях в образовательном процессе начальной школы / Д. С. Гедоло // Вестник науки. – Тольятти, 2024. – Т.3. – № 1 (70). – С. 414–420. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-pedagogicheskie-podhody-v-igrovyyh-tehnologiyah-v-obrazovatelnom-protse-sshe-nachalnoy-shkoly?ysclid=m8hgabws5o513783754> (дата обращения: 01.03.2025).

6. Гусев, И. Е. Исторические основы геймификации: игра, игровые технологии / И. Е. Гусев // Проблемы современного педагогического образования. – Симферополь, 2023. – № 78 (1). – С.110–113. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskie-osnovy-geymifikatsii-igray-igrovyye-tehnologii> (дата обращения: 26.03.2025).

7. Новикова, Е. А. Роль игры на уроках английского языка на начальном этапе обучения / Е. А. Новикова // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – Москва, 2014. – № 4. – С. 73–74. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-igray-na-urokah-angliyskogo-yazyka-na-nachalnom-etape-obucheniya/viewer> (дата обращения: 01.03.2025).

8. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования : приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 (ред. от 22.01.2024) / Министерство просвещения Российской Федерации (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 № 64100) // Режим доступа: СПС КонсультантПлюс. – URL: https://sch76krsk.gosuslugi.ru/netcat_files/32/50/FGOS_NOO_v_red_ot_22.01.2024.pdf?ysclid=mbxkw1cbk6132972401 (дата обращения: 11.10.2024).

9. Полесюк, Р. С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку / Р. С. Полесюк // СибСкрипт. – Кемерово, 2012. – № 4 (52). – С. 275–278. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-effektivnosti-ispolzovaniya-igray-pri-obuchanii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 15.03.2025).

10. Прохорова, Т. С. Игровые технологии в обучении / Т. С. Прохорова // Теория и практика современной науки. – Саратов, 2018. – № 1 (31). – С. 438–441. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyye-tehnologii-v-obuchanii>, дата обращения: 16.03.2025).

11. Самосенкова, Т. В. Коммуникативная и лингвокультурологическая компетенции как основа изучения русского языка как иностранного / Т. В. Самосенкова, А. Э. Шаповалова // Московский педагогический журнал. – Москва, 2023. – № 3. – С. 60–69. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54952279> (дата обращения: 07.10.2024).

12. Степанов, М. А. Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения / М. А. Степанов, О. М. Гергет // *International Journal of Open Information Technologies*. – Москва, 2025. – № 13 (4). – С. 170–180. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-tehnologiya-v-obrazovatelnom-protsesse-tehnologicheskie-osobennosti-igr-v-protsesse-obucheniya> (дата обращения: 01.03.2025).

13. Цветкова, Л. А. Формирование лексических навыков у младших школьников с помощью компьютерной программы (на материале английского языка : специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата педагогических наук / Цветкова Любовь Анатольевна : Институт общего среднего образования Министерства образования Российской Федерации. – Москва, 2002. – 23 с. – URL : <https://www.dissercat.com/content/formirovanieleksicheskikhnavykovumladshikh-shkolnikov-s-pomoshchuyukompyuternoiprogramm> (дата обращения: 14.10.2024).

14. Южанинова, Е. В. Влияние педагогической мысли Германии конца XVIII – начала XIX века на становление педагогики и образования : монография / Е. В. Южанинова. – Нижний Тагил: Нижнетагильская государственная социально-педагогическая академия, 2007. – 157 с.

15. Aliya Izet Begovic Yahya, The Implementation of Communicative

Language Teaching (CLT) Method in English Courses at New Concept English Education Centre / Aliya Izet Begovic Yahya, Sumaryoto Sumaryoto, Hendro Prasetyono // *Eduvest. – Journal Of Universal Studies*. – 2024. – №4 (11). – С. 10752–10772. – URL: https://www.researchgate.net/publication/386386415_The_Implementation_of_Communicative_Language_Teaching_CLT_Method_in_English_Courses_at_New_Concept_English_Education_Centre (дата обращения: 18.02.2025).

16. Alotaibi, MS. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. / MS. Alotaibi // *Sec. Media Psychology*. – Швейцария : *Frontiers in Education*, 2024. – № 15. – С. 1–11. – URL : <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1307881/full> (дата обращения: 13.03.2025).

17. Landers, R. N. An empirical test of the theory of gamified learning the effect of leaderboards on time-on-task and academic performance / R. N. Landers, A. K. Landers // *Simulation & Gaming*. – Berlin, 2015. – 45(6). – С. 769–785. – URL: https://www.researchgate.net/publication/268632350_An_Empirical_Test_of_the_Theory_of_Gamified_Learning (дата обращения: 01.03.2025).

18. Syed, U. Hashmi. Digital Influence on Identity within Multilingual Educational Contexts / U. Hashmi. Syed // *Global Goals, Global languages*. – Kansas City, MO: The Central Conference Report, 2025. – С. 63–82. – URL:

https://www.researchgate.net/publication/389139042_Digital_Influence_on_Identity_within_Multilingual_Educational_Contexts (дата обращения: 18.03.2025).

19. Wright, A. Games for Language Learning / A. Wright, D. Betteridge, M. Buckby. – Third Edition // Cambridge : Cambridge University Press, 2006. – 191 с. – URL: [https://erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-](https://erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/games-for-language-learning-3rd-editionby-andrew-wright-et-al.pdf)

[content/uploads/2012/01/games-for-language-learning-3rd-editionby-andrew-wright-et-al.pdf](https://erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/games-for-language-learning-3rd-editionby-andrew-wright-et-al.pdf) (дата обращения: 01.03.2025).