МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет	Кафедра «Иностранные языки и методика преподавания иностранных языков»
Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» Форма обучения: очная	Направленность (Профиль подготовки) «Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Формирование лексических навыков посредством применения интерактивных методов при обучении младших школьников английскому языку»

Студент Ларина Анна Александровна

Руководитель к.филол.н., доцент Потылицина И.Г.

Нормоконтролёр к.пед.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от_____№)

Заведующий кафедрой д.филол.н., доцент Алешина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от_____№__)

Секретарь ГЭК к.филол.н., доцент Павлова О.А.

Пенза 2024

Содержание

Введение ……..3

Глава 1. Теоретические основы исследования…….……....5

1.1. Понятие лексического навыка и его роль в обучении иностранному языку……5

1.2. Интерактивные методы обучения в языковом образовании……...11

1.3. Психолого-педагогическая характеристика младших школьников……...21

Выводы по первой главе……25

Глава 2. Применение интерактивных методов при обучении лексике младших школьников…….....26

2.1. Применение интерактивных методов на начальном этапе обучения на материале УМК “Spotlight” 4…….……...26

2.2. Игры и игровые ситуации, направленные на формирование лексических навыков, разработанные на основе УМК “Spotlight” 4……...34

Выводы по второй главе……47

Заключение…….48

Список источников……51

Приложения……...56

Введение

Актуальность исследования. На сегодняшний день в методике обучения иностранным языкам существует большое количество различных методов и технологий для эффективного изучения иностранного языка. Однако, несмотря на это, вопрос с выбором того или иного метода при обучении иностранному языку на разных этапах обучения остается актуальным. Несомненным является то, что интерактивные задания и упражнения разнообразят урок иностранного языка и сделают его интереснее.

В начальной школе у учеников игровая деятельность уходит с ведущей деятельности на второй план, учебная выходит на первый. При этом игра все еще занимает большое место для младших школьников, поэтому учитель должен организовать их обучение таким образом, чтобы игровая деятельность комбинировалась с учебной. С помощью интерактивных методов легче вовлечь учеников в иноязычную среду, тем самым создавая комфорт и интерес к изучению иностранного языка.

В начальной школе закладываются основы для дальнейшего изучения языков, поэтому учителю нужно приложить как можно больше усилий для того, чтобы обучающиеся хорошо запомнили пройденный материал. Считается, что игровая деятельность способствует эффективному закреплению и повторению материала в увлекательной форме обучения.

Объект исследования – формирование лексических навыков у младших школьников при обучении английскому языку.

Предмет исследования – интерактивные методы обучения младших школьников англоязычной лексике.

Цель исследования – изучить интерактивные методы и разработать интерактивные задания и игры для обучения англоязычной лексике младших школьников.

В соответствии с целью исследования были поставлены следующие **задачи**:

1. Раскрыть понятие лексического навыка, выявить его роль в обучении младших школьников английскому языку.

2. Изучить интерактивные методы, использованные в языковом образовании.

3. Рассмотреть психологические и возрастные особенности обучения младших школьников английскому языку.

4. Выполнить анализ УМК “Spotlight” для 4 класса с целью выявления наличия игровой деятельности и интерактивных методов и принципа наглядности при работе с лексическим материалом.

5. Разработать интерактивные упражнения и обучающие игры, направленные на формирование лексических навыков младших школьников.

6. Разработать урок с использованием интерактивных упражнений в нашей работе.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**: изучение методической литературы и Интернет-ресурсов по теме исследования, сравнение, анализ, синтез.

Теоретическая основа исследования. В основу нашего исследования легли работы А.Н. Леонтьева, Г.В. Роговой, С.Ф. Шатилова, Е.И. Пассова, Н.Д. Гальсковой, Н.И. Гез, И.Д. Зверева, Г.С. Хархановой, Ю.А. Плужнковой и др.

Практическая значимость заключается в разработке интерактивных упражнений и игр для обучения англоязычной лексике младших школьников на основе УМК “Spotlight” для 4 класса, а также разработке технологической карты урока с использованием интерактивных методов.

Апробация исследования: результаты исследования были представлены на Всероссийской научно-практической конференции «Авдеевские чтения» 16 апреля 2024 года.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

Глава 1. Теоретические основы исследования

1.1. Понятие лексического навыка и его роль в обучении иностранному языку

Лексика в системе языковых средств является важнейшим компонентом всех видов речевой деятельности: аудирования, говорения, чтения и письма. Это обеспечивает ее неотъемлемое место на каждом уроке иностранного языка, определяя формирование лексических навыков как одну из приоритетных задач обучения. В то же время, проблема формирования лексических навыков является одной из наиболее важных проблем при обучении иностранному языку.

В методической литературе «лексический навык» определяется как «автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи и автоматизированное восприятие, и ассоциирование со значением в рецептивной речи» [1, с. 183].

А.Н. Леонтьева считает, что лексическим навыком является способность осуществлять автоматически, относительно самостоятельно ряд действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти, соотнесением его с другими лексическими единицами [15, с. 39]. Согласно Г.В. Роговой, под лексической единицей, или лексемой, принято понимать единицу языка, обладающую самостоятельным лексическим значением и способную выполнять функции единицы речи [27, с.17].

К качествам, которые присущи лексическому навыку относятся: автоматизированность, которая отвечает за скорость воспроизведения речи и плавность переходов от одной мысли к другой, самостоятельность, гибкость, которая позволяет человеку правильно использовать слова в разных лексических и грамматических комбинациях, интерферирующее влияние системы родного языка, сознательность, с помощью которой человек

осуществляет контроль своей речи и речи собеседника на подсознательном уровне и устойчивость (прочность) [3, с. 25].

Однако существуют и специфические качества лексического навыка: большая логико-семантическая осознанность и лексическая оснащенность.

Выделяют следующие компоненты, которые входят в состав лексического навыка:

1. словоупотребление и словообразование [33, с. 234];

2. операция вызова и операция сочетания слова [25, с. 172];

3. операции вызова слова, сочетания лексических единиц, определения адекватности выбора и сочетания единиц в зависимости от ситуации [6, с. 135].

Важно помнить, что словоупотребление – это не только знание слов, но и умение правильно употреблять их в разговоре, именно поэтому нужно уметь понимать и распознавать ее в чужой речи. Так как зачастую правила комбинирования слов отличаются от норм родного языка, нужно уделять особое внимание правильному использованию типичных сочетаний слов для иностранного языка и знать их значение [38].

Формировать и развивать лексические навыки достаточно долго и сложно. Этот процесс можно поделить на несколько этапов, то есть на определенные временные отрезки, которые отличаются друг от друга своими задачами и способами обучения [27, с. 48]. Все этапы формирования лексических навыков представляют собой единое целое, а вычленение этапов обусловлено методически для конкретизации каждого из этапов.

Большинство ученых выделяет три этапа формирования лексических навыков. Так, Г.В. Рогова указывает следующие этапы работы над лексикой:

1. ознакомление с новыми словами (словосочетаниями);

2. тренировка, т.е. многократная «встреча» с учебным материалом;

3. применение изучаемого материала в коммуникативных целях [27, с. 49].

Е.И. Пассов обозначил эти этапы следующим образом:

1. семантизация лексических единиц;

2. автоматизация лексических единиц;

3. дальнейшее совершенствование лексических навыков [25, с. 204].

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез называют следующие этапы:

1. ознакомление с новым материалом (включая семантизацию);

2. первичное закрепление;

3. развитие навыков и умений использования лексики в разных формах устного и письменного общения [6, с. 143].

Проанализировав данные классификации, мы можем сделать вывод, что первым этапов формирования лексических навыков являются восприятие и осмысление новой лексической единицы. На этом этапе ученики знакомятся с новой лексикой, а учитель определяет степень ее усвоения. То, насколько быстро и хорошо ученики запомнят новое слово определяют выбранные учителем методы. В процессе семантизации слова учитель также должен объяснить коммуникативную функцию слова – то, что можно выразить этим словом в каких ситуациях его употреблять.

Выбор способов семантизации зависит от нескольких факторов: от лингвистических, то есть логических характеристик слов и понятий, а также психолого-педагогических, то есть возрастных особенностей учащихся, их уровнем владения языком. Учитывать такие логические характеристики слов и понятий в младшем школьном возрасте крайне важно, так как происходит процесс формирования самих этих понятий и часто их значение в родном языке для учеников является неясным.

Г.В. Рогова выделяет переводные и беспереводные способы семантизации. К беспереводным способам семантизации можно отнести все то, что демонстрирует значение слова не произнося его, то есть изображения, картинки, использование жестов, действий, демонстрацию предметов, и объяснение слов на иностранном языке с помощью однокоренных или близкиъ по значению слов. Переводным способом семантизации является замена нового иноязычного слова или словосочетания на подходящее по смыслу слово на родном языке или перевод-толкование, давая учащимся не только

значение слова, но и информацию о совпадениях или расхождениях в объеме значения этого слова [27, с. 71].

Второй и третий этапы являются важными в развитии лексических навыков. На этих этапах выполняется много упражнений, направленных на формирование и улучшение продуктивного лексического навыка. После того, как ввели новые лексические единицы, необходимо их закрепить с помощью таких упражнений, как имитация слов, их подстановка и трансформация в речи, так как ученик начинает понимать и использовать слова только тогда, когда они находятся в контексте или при необходимости выражать своих мысли и чувства. Также необходимо использовать аудио- и видеоматериалы, чтобы учились воспринимать на слух новые слова, использованные в определенных речевых ситуациях [20, с. 302].

Существует определенный порядок выполнения тренировочных упражнений. Для начала, нужно повторять слова за учителем или за диктором, чтобы снять сложности при выполнении последующих упражнений. Таким образом, у учеников создается визуальное и звуковое представление слова, способствуя процессу его закрепления. Затем можно прослушивать новые лова в диалогической или монологической речи, помогая понимать их значение и использование в контексте. Это помогает учащимся создать визуальное и звуковое представление слова, что связывается с процессом произнесения, способствуя более крепкому запоминанию его формы. Такие упражнения также помогают понять значение и использование слова в контексте. Подстановочные упражнения, в свою очередь, укрепляют эти связи и развивают навык активного вызова слова [29, с. 87].

В следующих упражнениях ученики должны учиться формулировать свою речь с использованием новых слов, воспринимать чужую речь на слух, понимая значения слов в тексте. Такие упражнения направлены на применение лексики на продуктивном и репродуктивном уровнях, то есть предполагают использование новых слов в речи.

Учитель должен обращать внимание на то, как он ведет коммуникативную деятельность с детьми во время урока, так как это отражается и в их общении между друг другом. Правильно построенная речь на занятии настраивает на рабочую атмосферу, влияет на качество и количество усвоенного материала и показывает профессионализм педагога. Каждый учитель должен быть примером для своих учеников, делать свой предмет интересным, особенно это важно на ранних этапах обучения [21, с. 130].

Дети в младшем возрасте отличаются повышенной эмоциональностью и подвижность. Учитель должен всегда учитывать эти факторы, поэтому наглядный красочный материал, игры, соревнования и просто частая смена деятельности способствуют эффективному усвоению лексики. Еще одним из продуктивных способов закрепления или усвоения лексики является интерактивный метод, включающий в себя общения и непосредственное взаимодействие учеников друг с другом и с учителем [34, с. 348].

Выделяют две категории лексических навыков в зависимости от вида речевой деятельности: рецептивные и продуктивные. Владение лексическими навыками в продуктивной речи подразумевают их использование в говорении и письме; в рецептивной речи – в чтении и аудировании [30, с. 66].

Рецептивные лексические навыки – это навыки узнавания и понимания при чтении или восприятии на слух лексических явлений, а именно: навыки узнавания и понимания изученной лексики в потоке речи или в тексте, раскрытие значений с помощью контекста, понимание значений слов с опорой на звуковые и графические признаки, дифференциация сходных по звучанию и написанию слов [24, с. 79].

Для рецептивного владения языком важно:

1. Уметь определять значение слова по словообразовательным признакам, не заглядывая в словарь.

2. Заучивать грамматические формы слов, которые являются исключениями из правил, узнавать их в тексте.

3. Заучивать наиболее употребительные глаголы и уметь опознавать их.

4. Знать служебные слова, особенно предлоги, местоимения, союзы [25, с. 126].

В свою очередь продуктивные лексические навыки – это те навыки, при которых правильное словоупотребление и словообразование происходит интуитивно и выражается в устной и письменной речи в соответствии с ситуациями общения и целями коммуникации.

К продуктивным лексическим навыкам можно отнести: правильный выбор лексических единиц в соответствии с коммуникативной ситуацией и целями коммуникации, правильное сочетание слова в синтагмах и предложениях, владение и использование активного словарного запаса (лексикосмысловыми и лексико-тематическими ассоциациями), правильное сочетания новых слов с уже изученными словами, навык выбора нужного слова из синонимических и антонимических оппозиций и выполнения эквивалентных замен [24, с. 147].

Для продуктивного владения языком важно:

1. Уметь употреблять конкретное значение слова в речевой ситуации, которая выступает в роли контекста.

2. Знать определённый набор слов и словосочетаний по темам.

3. Знать и уметь пользоваться грамматическими структурами, наиболее употребительными в речи, лексика к ним заучивается на предложениях образцах.

4. Уметь поставить вопрос и ответить на него, пользуясь определённым тематическим подбором лексики.

5. Уметь дать монологическое высказывание по прочитанному тексту или по проработанной теме, употребляя уже усвоенную лексику [26, с. 13].

Таким образом, на первом этапе обучения младших школьников англоязычной лексике происходит семантизация, при которой дети знакомятся с новыми лексическими единицами. Затем необходимо первичное закрепление нововведенных лексических единиц, то есть отработка материала

с помощью тренировочных упражнений. На третьем этапе формируются и совершенствуются навыки и умения использования лексических единиц с целью формирования коммуникативно-речевой компетенции обучающихся, согласно ФГОС [22].

1.2. Интерактивные методы обучения в языковом образовании

Любой учебный процесс состоит из двух главных действии. Первое – это передача знаний, которая осуществляется учителем, а второе – это приобретение знаний, которое осуществляется учениками. Сегодня учителя могут использовать большое количество интерактивных методов на своих уроках, что делает обучение интереснее.

Изучение иностранного языка для ребенка является абсолютно новым опытом, который может вызвать различные эмоции, включая страх перед неудачами, что в последствии может вызвать стресс. Учителям важно учитывать, что дети, изучающие иностранный язык, оказываются в незнакомой для них языковой среде, в которой им сложно ориентироваться. Особенно младшие школьники подвержены риску стресса, так как они только начинают сознательно осваиваться в своем родном языке и иногда им сложно структурировать свои знания русского языка и работать с информацией, изложенной на нем. Поэтому, изучение английского для младших школьников представляет собой абсолютно уникальный опыт, который не всегда подкреплен опытом знания родного языка.

Учителю стоит тщательно выбирать методики преподавания английского языка, чтобы создавать комфортную атмосферу на занятии, удерживать внимание учеников на учебном процессе, а не на своих страхах и неудачах.

По мнению И.Д. Зверева, методы обучения – это совместная деятельность учителя и учеников, направленная на достижение целей образования. Учитель управляет познавательным процессом, используя

различные источники познания [17, с. 64]. Необходимо упомянуть, что методологический подход в обучении иностранным языкам осуществляется тремя методами:

1. Пассивным методом.

2. Активным методом.

3. Интерактивным методом.

Пассивный метод представляет собой образовательный процесс, в центре которого находится учитель. Педагог здесь играет главную роль, принимая активное участие в уроке, в то время как ученики остаются пассивными. Диалога между учителем и учениками тут практически нет, контроль усвоенных знаний происходит с помощью тестов и вопросов. Ярким примером такого метода может служить лекция.

Активные методы обучения – это те методы, в процессе которых учитель взаимодействует с учениками в процессе обсуждения конкретных ситуаций, а ученики могут взаимодействовать друг с другом, например, в процессе дидактической игры.

Однако на данный момент интерактивный метод является самым популярным. Педагогический энциклопедический словарь даёт следующее определение термину: интерактивный – (от английского слова interaction – взаимодействие), это вид обучения, построенный на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта [2, с. 3].

Интерактивный метод направлен на плотное взаимодействие учителя с учениками и учеников друг с другом во время урока, работу в команде, общее обсуждение проблем и поиск их решения, выражение своих мыслей и эмоций. Интерактивные методы погружают учащегося в процесс обучения полностью, создают такие условия, чтобы его деятельность была в доминантном положении. Учитель в свою очередь направляет мысли и идеи учеников в правильное русло, следит за процессом учебной деятельности, а не является ее центром.

Учителю необходимо заранее приготовить необходимые для урока материалы, чтобы облегчить ученикам процесс получения новых знаний. Главной характеристикой интерактивного метода является вовлеченность всех учеников, но в разной степени в процесс обучения. Каждый из присутствующих на занятии имеет возможность задавать вопросы по тому или иному материалу, который непонятен для него, также выражать своем мнение по поводу рассматриваемых вопросов, рефлексировать, выделять то, что хорошо усвоил и понял на уроке, а что нет. В групповая работе каждый ученик выполняет важную роль, выражая свои идея для решения общей задачи, прислушиваясь к друг к другу и создавая при этом комфортную и дружелюбную атмосферу на уроке. Используя интерактивный метод, учитель помогает учащимся концентрироваться именно на процессе изучения нового материала, а не на своих страхах и ошибках. Так как в данном возрасте дети только учатся работать в группах, педагог должен контролировать их общение и деятельность внутри группы, чтобы избежать конфликтов и выстраивать правильную модель общения.

В школе главной моделью обучения является «переход от теории к практике», что в корне отличается от интерактивного метода обучения. В интерактивном методе ученики приобретают новый для них опыт, затем осознают его теоретическую составляющую и после этого реализуют его на практике. Таким образом, учащиеся выполняют разные роли и функции, приобретая для себя новый опыт и знания, учатся быть самостоятельными в работе и сменяют их рутинную деятельность на что-то более интересное для них. Такая работа учеников становится более эффективной для них самих, так как они выбирают комфортный темп обучения и учатся распределять работу в удобном для них порядке.

О. Н. Алексеенко считает, что урок, включающий в себя интераткивные методы обучения, может называться тренингом. Слово тренинг произошло от английского “train” (воспитывать, учить, приучать) и означает процесс формирования умений и навыков в какой-либо области посредством

выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка. С помощью тренинга ученики получают ту информацию, которую они не поняли в теоретической части, а также позволяет формировать навыки устойчивости к давлению сверстников, навыки безопасного поведения. Положительной стороной тренинга является то, что все ученики принимают активное участие в работе [32, с. 450].

Богатый арсенал интерактивных подходов включает:

1. Творческие задания.

2. Работа в малых группах.

3. Обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры).

4. Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии).

5. Социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки).

6. Изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли преподавателя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог).

7. Тестирование.

8. Обратная связь.

9. Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений).

10. Разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов», «переговоры и медиация», «лестницы и змейки»).

Следовательно, можно выделить следующие дидактические свойства и функции интерактивного обучения иностранному языку:

1. Взаимодействие обучающихся между собой и учителем иностранного языка, что позволяет реализовывать в процессе обучения идеи коллективной мыслительной деятельности и взаимообучения.

2. Межличностное толерантное общение, где все равны и заинтересованы в самом процессе общения, что отражает коммуникативную сторону интерактивного обучения, в том числе и с помощью современных информационных технологий.

3. Обучение, основанное на опыте обучающихся (культурном, социальном, семейном и т.д.).

4. Обучение, невозможное без внутреннего диалога, способствующего обретению школьниками ценностных ориентиров, позволяющего преодолеть противоречие между потребностью обучающихся в духовном развитии и крайне несущественным вниманием к этим проблемам в процессе обучения в школе.

Так, интерактивный метод позволяет учить детей взаимодействовать друг с другом во время урока, свободно выражать свои мысли и идеи, развивать креативность, быть внимательным друг к другу и вместе преодолевать противоречия [16, 112].

Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач:

1. Развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между студентами.

2. Решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность.

3. Формирует общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих и развивающих задач.

4. Способствует решению воспитательных задач, поскольку приучает и обучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению [7, с.190].

В связи с широким спектром методов интерактивного обучения, существует множество их классификаций. Профессор Г. С. Харханова классифицирует интерактивные методы обучения на основании формирования мотивации конфликта на три группы [14, с. 161]:

1. Методы с узким спектром возможностей (сюда входит решение головоломок, интересных задач, кроссвордов, загадок, самостоятельное составление подобных заданий).

2. Методы со средним спектром возможностей (игры с элементом соревновательной активности, направленные на здоровое соперничество).

3. Методы с широким спектром возможностей (дебаты, дискуссии, сценки, ролевые игры).

Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова предлагают следующую классификацию интерактивных методов:

1. Дискуссионные (диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики).

2. Игровые (дидактические и творческие игры, в том числе деловые и ролевые, организационно-деятельностные игры).

3. Тренинговые (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности) [23, с. 63].

Итак, как было выяснено, интерактивная играя является ярким примером интерактивного метода, так как игровая деятельность в данном возрасте все еще занимает важную позицию в учебном процессе. Всем известно, что первой самостоятельной ребенка является игра, через которую он учится познавать мир через игру, находя и устанавливая социальные контакты.

На основе данных изученной литературы и анализе существующего опыта, были выделены несколько видов интерактивных методов.

Мозговая атака (Brainstorming). Этот метод многим известен под названием «мозговой штурм». В этом интерактивном методе принимают участие все ученики, создавая новые идеи, обсуждая их друг с другом,

соглашаясь или не соглашаясь с предложенными вариантами и приходя вместе к конечному результату. «Мозговая атака» часто применяется в решениях научно-технических и творческих задач, в поисках вариантов поведения в сложных социальных или личных ситуациях [12, с. 17].

Этот метод способствует развитию креативности учеников, поиску решения проблемы нестандартным, творческим путем. Обучающиеся учатся работать совместно в группе и прислушиваться к мнению друг друга, создавая таким образом вовлеченность каждого в процесс обучения. В конечном результате может быть выбрано несколько идей, которые будут близки по смыслу и подходить к решению задачи. Таким образом, в данной методике обычно существует ряд вариантов, которые являются правильным решением проблемы.

Педагог должен уважительно относиться к учащимся, выслушивая их высказывания полностью, давать объективную оценку этим высказывания и не критиковать учеников, чтобы сохранять комфортную рабочую обстановку в классе. Помимо этого, учеников стимулировать на ответ и поощрять за любой за него, чтобы ученик чувствовал важность своего высказывания. Кроме того, ему следует стимулировать учеников на ответ. Благодаря этому методу интерес учеников к изучению иностранного языка увеличивается, их творческое мышление развивается и появляется возможность свободно высказывать свои мысли и идеи без страха допустить ошибку [17, с. 65].

Для более наглядного образца приведём пример из собственной практики. Рассмотрим урок в 4-м классе по теме “Professions”. Ученикам предлагается самим догадаться о теме занятия. На доске изображены картинки с профессиями людей. Учитель, пролистывая их, дает подсказку обучающимся. Каждый ребенок предлагает свои идеи, соглашается или не соглашается с идеями своих одноклассников, таким образом создавая процесс самостоятельного выявления темы урока. Результатом этой деятельности должен быть правильный или приближенный к правильному ответ, что на этом уроке мы будем изучать профессии людей.

Следующим типом интерактивного обучения иностранным языкам является обсуждение, или дискуссия (discussion).

Дискуссия (от латинского discussion – рассмотрение, исследование) – метод интерактивного обучения, который основывается на общем обсуждении темы или проблемы с целью поиска правильного решения с помощью высказывания и сопоставления разных точек зрения [39]. Для того, чтобы дискуссия состоялась сначала нужно изучить материал по выбранной теме. Ученики с помощью данного метода учатся выстраивать логические высказывания. Задачей учителя является направление мыслей учеников в правильную сторону и корректирование их идеи и мыслей. Если разделить учеников на несколько групп, то эффективность данного метода увеличиться, так как в малых группах вероятность активного вовлечения в процесс обсуждения каждого ученика будет выше. Для достижения эффективности данного метода необходимо следовать следующей инструкции:

1) учитель совместно с учениками выбирает тему для обсуждения;

2) ученики изучают тему;

3) учитель формирует группы;

4) учитель даёт инструкцию;

5) учитель управляет деятельностью учеников и, если необходима та или иная помощь, помогает и стимулирует работу;

6) в конце обсуждения один участник от каждой группы делает представление.

Следующий тип интерактивного обучения – кластер (cluster). Слово cluster с английского переводится как «собираться в пучок», «группы». Согласно словарю иноязычных слов «кластер – это группа каких-либо объектов, выделяемых в большой их совокупности по тому или иному признаку» [12, с. 20].

Данный метод очень популярен и распространен сейчас. Положительной стороной данного метод является то, что его можно использовать на разных уровнях изучения языка. Он будет эффективным как

для учеников младших классов, так и для старшеклассников. Еще одним плюсом интерактивного метода «кластер» является его универсальность, то есть он подходит для изучения материала абсолютно на любую тему.

Смысл этого интерактивного метода заключается в том, что учитель выдает 1 на группу или индивидуальные листочки с заданием учащимся, в середине которых написано название темы. Задачей учеников является написать слова, которые относятся к изучаемой теме. Количество слов может быть уже указано с помощью стрелочек, отходящих от главного слова, или ученикам необходимо самим написать такое количество слов, которое они смогут вспомнить.

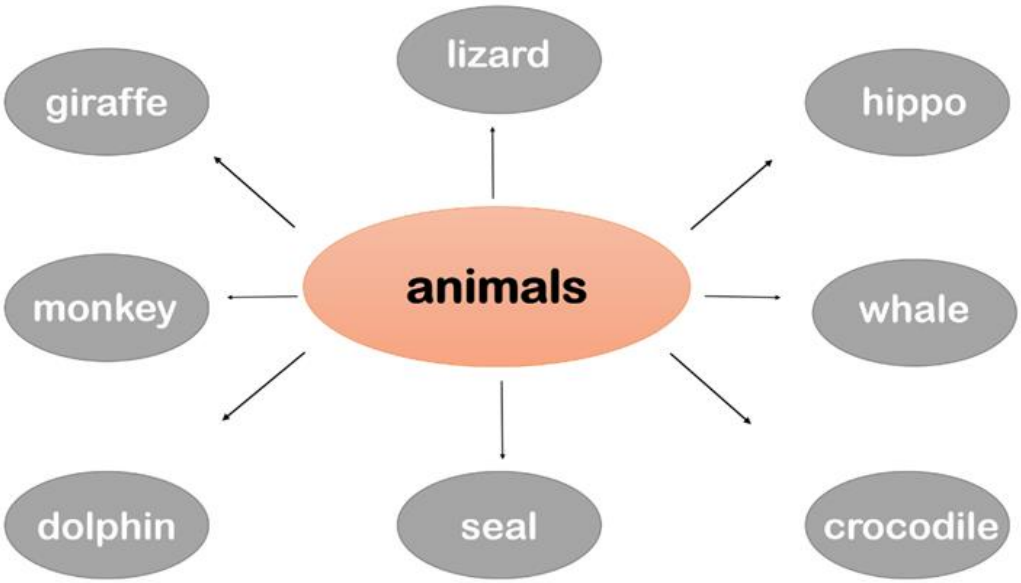

Рисунок 1. Пример интерактивного метода обучения «кластер»

Таким образом, интерактивный метод «кластер» позволяет всем ученикам принимать активное участие в учебном процессе, делая урок интереснее и стимулируя самостоятельную или групповую работу на занятии. Помимо этого, данный метод хорош для улучшения монологических речевых навыков, так как ученики должны представить результат своей работы.

В настоящее большой интерес в обучении иностранным языкам вызывает ролевая игра. Ролевая игра – это приём, который относится к активным способам обучения практическому владению иностранным языком [40]. Участвуя в ролевой игре, ученики активно выполняют задания, что благоприятно влияет на совместную работу учеников с учителем и увеличивает мотивацию обучающихся к изучению английского языка. Во время ролевой игры дети незаметно для них самих формируют практические навыки.

Ролевые игры развивают креативность, изобретательность, творческие стороны учащихся учат их искать нестандартные способы решения проблем. Для того, чтобы использовать ролевую игру на уроке учителю необходимо создать благоприятную атмосферу в классе, чтобы позволить ученикам быть более раскрепощенными, не стесняться принимать участие в игре, заинтересовать их в процессе самой игры.

Практические во всех пособиях по изучению иностранных языков есть ролевые игры, поэтому у педагогов есть отличная возможность увеличить интерес учеников к изучаемому языку используя их.

Однако, эффективность работы интерактивных методов увеличится, если педагоги на своих уроках будут применять мультимедийную технику. Из-за большого количества информации, которая находиться в свободном доступе, учителю не составит труда найти интересные и новые материалы для ролевой игры. Все это можно выводить на электронные доски, которыми оснащены практически все классы в школах. Большой интерес у детей вызывают различные игровые упражнения на учебных платформах. Их формат, красочность и мультимедийность заставляют учеников погрузиться в игру, не замечая протекания процесса обучения. Преимущества использования данного метода заключаются в положительном влиянии на формирующиеся речевые навыки. Но есть и отрицательные стороны данного под хода. Так, Е.П. Афанасьева пишет в статье «Положительные и отрицательные аспекты использования средств мультимедиа на уроках

английского языка»: «К отрицательным факторам использования средств мультимедиа относятся: свёртывание социальных контактов, сокращение социального взаимодействия и общения, трудности в использовании большого количества информации, предоставляемого современными информационными средствами, негативное воздействие на здоровье. Перечисленные противоречия указывают на то, что применение мультимедийных средств в современном процессе обучения иностранным языкам необходимо, но требует аргументированного и взвешенного подхода» [28, с. 11].

Подводя итоги вышесказанному, можно сказать, что все рассмотренные нами интерактивные методы повышают мотивацию у учащихся к изучению иностранных языков, позитивно влияют на коммуникативные навыки, умение выстраивать монологическую и диалогическую речь и учит уважать и слушать друг друга при работе в группах.

1. 3. Психолого-педагогическая характеристика младших школьников

Младший школьный возраст – этап индивидуального психического развития, который охватывает период жизни от 6-7 до 10 лет. Соответственно это период, когда ребенок проходит обучение в начальных классах современной школы. В этом возрасте дети претерпевают перестройку всех психических и когнитивных процессов, это в основном связано с поступлением ребенка в школу [13, с. 1143].

Согласно А.Н. Леонтьеву, главные изменения в развитии психических функций и личности, происходящие на каждом возрастном этапе, обусловлены ведущей деятельностью, которая подготавливает ребенка к новой, высшей ступени его развития. Учебная деятельность приобретает для младшего школьника особую значимость. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. С одной стороны, у детей появляется активный интерес к новой

учебной деятельности, к школе в целом, а с другой – игровая потребность не ослабевает [15, с. 14].

В процессе обучения к ученику поступает все больше и больше новых знаний об окружающем его мире, в этот момент происходит формирование его памяти.

Мотивация является важной характеристикой деятельности ученика. Так как мы говорим о младших школьниках, то нужно помнить о том, что недавно их ведущей деятельностью была игра.

В младшем возрасте возможно совместить процесс обучения с игрой, побуждая тем самым интерес учащихся к предмету. Такое совмещение является очень важным для учеников, так как у них нет потребности и необходимости в общении на иностранном языке, а при помощи интерактивных методов учитель может создать ситуация общения на разные темы.

В силу своего возраста ученикам трудно концентрировать внимание на одном виде деятельности, поэтому учителю стоит часто менять виды речевой деятельности для поддержания интереса учеников к предмету [41].

Кроме того, совместная учебная деятельность способствует созданию положительной мотивации к изучению иностранного языка. По мнению экспертов, когда школьники работают вместе, им интересно взаимодействовать друг с другом. Фокус на сотрудничестве с партнером помогает формировать различные социальные стимулы. Таким образом, мотивация к совместной учебной деятельности в конечном итоге способствует развитию интереса к изучению иностранного языка.

Важным является развитие у школьников филологической зоркости. В этом процессе большую роль играет языковая догадка. У детей возникает чувство удовлетворения, радости, когда они внезапно понимают значение слова или выражения. У учеников появляется интерес к предмету, когда они вдруг начинают самостоятельно понимать, о чем идет речь на уроке. Одним

из упражнений для улучшения филологической зоркости школьников является решение кроссвордов [18, с. 660].

С помощью использования языковых игр на уроке дети достаточно быстро накапливают языковой материал. Ученики соревнуются друг с другом, активизируя таким образом запоминание нововведенного лексического материала. Главным является то, что в данном возрасте младшие школьники способны усвоить все стороны лексического материала в игровом взаимодействии [5, с. 227].

Память младшего школьника развивается в двух направлениях – произвольности и осмысленности. Детям проще запоминать информацию, которую они получают игровой форме. С помощью игр они непроизвольно запоминают новый учебный материал, преподнесенный в виде цветных картинок, анимации, игрушек, затрагивая при этом эмоциональную область ребенка и откладываясь в памяти как нечто интересное.

Педагогу необходимо быть внимательным при коммуникации с детьми во время урока. Речь учителя должна быть построена логично, каждая мысль должна вытекать из предыдущей плавно для того. Ученики проводят большое количество времени с учителем поэтому и принимают его формулировки в речи за эталон, неосознанно развивая способность к смысловому запоминанию. Хорошими способами для запоминания новых слов являются поиск одинаковых картинок, запоминание расположения вещей, восстановление деталей картинок по памяти [8, с. 19].

У детей в начальных классах сильно развита фантазия и воображение, поэтому учитель должен это использовать как можно больше на уроках, то есть предлагать разработку продолжения сказки или видеоматериала, изменять уже готовые сюжеты и включаться в игру. Примерами таких заданий могут быть: создание собственной сюжетной истории или друга “My Friend”, волшебного острова “My Magic Island” и т. д. Ученикам будет достаточно просто выполнить такие упражнения на основе существующих и выдуманных образов.

Также хорошей тренировкой для воображения учеников будет совершение мысленных путешествий в разные места. Таким образом, ребенок будет учиться выстраивать монологическую речь, чтобы описать придуманное. Учитель, давая такое задание, должен сказать, что при рассказе нужно уделять внимание деталям, чтобы монологические высказывания учеников с каждым разом совершенствовались и усложнялись [37].

Из вышесказанного следует, что необходимо учитывать психологических особенностей детей младшего школьного возраста и их дальнейшего развитие, чтобы процесс обучения проходил успешно.

Выводы по первой главе

Подводя итоги первой главы «Теоретические основы исследования», можно сказать о том, что лексика является одним из важнейших компонентов всех видов речевой деятельности человека. Именно по этой причине обучение лексике присутствует абсолютно на каждом уроке иностранного языка и определяет формирование лексических навыков, как одну из самых важных задач для учителя.

Существует три этапа изучения лексических единиц: семантизация, первичное закрепление, формирование и совершенствование навыков и умений использования лексических единиц в речи.

Так как обучение иностранному языку для ребенка является новым опытом, ученик часто испытывает различный спектр эмоций, в который естественно входят страх и стресс. Интерактивные методы обучения в такой ситуации являются настоящими помощниками. Они мотивируют ребенка к изучению иностранных языков, заставляют чувствовать себя комфортнее в процессе обучения.

На наш взгляд, самым эффективным интерактивным методом обучения для ребенка является игра. Важность игры в обучении очень велика, так как именно в игре ученики развивают свою эмоциональность, учатся понимать мир и чувствуют себя комфортнее.

Глава 2. Применение интерактивных методов при обучении лексике младших школьников

2.1. Применение интерактивных методов на начальном этапе обучения на материале УМК “Spotlight” 4.

В первой главе нашей работы мы подробно рассмотрели несколько интерактивных методов обучения, поэтому мы предлагаем использование некоторых из них на уроках при обучении младших школьников англоязычной лексике.

Поскольку для разработки интерактивных упражнений мы выбрали УМК “Spotlight” 4 («Английский в фокусе» 4), Н.И. Быкова, М.Д. Поспелова, Д. Дули, считаем необходимым остановиться на основных его особенностях [35].

Данный УМК создан на основе Примерной программы по иностранным языкам с учетом требований ФГОС начального общего образования, а также в соответствии с Европейскими стандартами образования в области обучения иностранным языкам. По окончании начального общего образования, работая по УМК «Английский в фокусе», знания и навыки учащихся соотносятся с общеевропейским уровнем А1 в области изучения английского языка.

«Английский в фокусе» – первый российский УМК, который разрабатывался российскими учителями-практиками совместно с известными британскими авторами, предлагающими уникальных подход к изучению английского языка, являющийся продуктом издательства «Просвещение» (Россия) и «Express Publishing» (Великобритания).

В данном учебно-методическом комплексе используются не только традиционные подходы изучения английского языка, но и современные тенденции зарубежных методик. Также учебник и учебные пособия предлагают использовать самые современные аудио и видеоматериалы.

В нашей работе мы предлагаем вам рассмотреть компонентный состав УМК «Английский в фокусе» 4. В него входят: учебник (Student's Book), рабочая тетрадь (Workbook), сборник упражнений, языковой портфель (My Language Portfolio), книга для учителя (Teacher's Book), контрольные задания (Test Booklet), буклет с раздаточным материалом (Picture Flashcards) и плакаты, CD для работы в классе, CD для самостоятельной работы дома, DVD-video и DVD-ROM, сайт учебного курса (www.spotlightinrussia.ru).

Проанализировав учебник данного УМК, мы видим, что он состоит из восьми модулей, имеющих четкую структуру и включающих в себя работу над чтением (Reading Skills), работу над аудированием и устной речью (Listening and Speaking Skills), работа над грамматическим строем языка, в том числе словообразованием и фразовыми глаголами (Grammar in Use). Также в него входит большое количество дополнительного материала, такого как письма творческого характера (Writing Skills), работа над лексикой (Word Perfect), работа над грамматикой (Grammar Check), материал для совершенствования умений чтения художественных текстов (Literature), материал, знакомящий учащихся с жизнью и культурой Великобритании (Culture Corner), материал, рассказывающий об экологических проблемах (Going Green) и материал для самопроверки (Progress Check) [35].

Таким образом, УМК «Английский в фокусе» 4 предоставляет большое разнообразие структуры работы учителя с классом, расширяет поле интересов учеников и позволяет контролировать процесс усвоения знаний учениками не только учителем во время урока, но и самим учеником или его родителями в домашней обстановке.

В основе УМК лежит коммуникативно-когнитивный подход к изучению иностранному языку, поэтапно формирующий иноязычные навыки и все составляющие компетенций учеников. Также, в соответствии с возрастными особенностями учеников, в учебнике разработан деятельностный подход. Он позволяет им достаточно часто сменять вид деятельности, используя при этом

иностранную речь как ведущую в игровой, познавательной и художественной форме.

Так как ученики в данном возрасте еще не умеют беспрепятственно взаимодействовать в группе, а также подчиняться правилам поведения в группе, в учебник включены разнообразные игры, которые учат их общаться со сверстниками. Таким образом, ученики в игровом процессе гораздо быстрее и эффективнее запоминают новый материал и получают удовольствие от урока. Практически в каждом уроке УМК «Английский в фокусе» 4 возможно использовать лексические игры, которые не противостоят учебной деятельности, а являются неотъемлемой частью в системе обучения.

По причине неустойчивого внимания учеников в данном возрасте, им требуется постоянная смена деятельности, что и предусмотрено в УМК. Каждые 5-10 минут учитель должен менять вид задания, чтобы развивать произвольное внимание детей и организовать интересную работу на уроке с логичным переходом от одного вида работы к другому.

Также, учебник наполнен разнообразными иллюстрациями к заданиям, песнями, включающими в себя новые лексические единицы, историями, где главными героями на протяжении всего учебника являются одни и те же персонажи, за которыми детям интересно наблюдать. С помощью песен ученики легче запоминают новые слова, так как в них присутствует ритм и рифма. Общение персонажей из историй на протяжении всего ученика построены на основе реальных речевых ситуаций. CD и DVD записи помогают ученикам послушать произношение новых лексических единиц, а также услышать правильное использование грамматических структур в речи. После каждой истории следуют задания по работе над лексикой и текстом, использованных в комиксе.

Рабочая тетрадь данного УМК выполнена в цвете. Ее цель заключается в том, чтобы закрепить материал с помощью разнообразных упражнений. Раздел повторения в Рабочей тетради представлен в каждом модуле двумя рубриками: I love English (материалы для закрепления пройденного языкового

материала), Let’s play (настольная игра), а также Portfolio Sheets и Craftwork Sheets (шаблоны для написания проектных работ и материал для поделок) [4].

Таким образом, практика работы подтверждает, что одним из ключей эффективности урока является адресный ориентир УМК «Английский в фокусе» на психологические особенности детей младшего школьного возраста. Это позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других людей, а также поддержать и сохранить интерес детей к изучению английского языка.

Проанализировав УМК “Spotlight” для 4 класса, мы разработали несколько интерактивных упражнений по Module 2 “A working day!”. На наш взгляд, этот модуль включает в себя большое количество новых лексических единиц, к которым можно придумать много интересных интерактивных заданий. Мы предлагаем рассмотреть следующие интерактивные упражнения:

1. “Brainstorming” («Мозговая атака»).

В данном виде интерактива ученикам предлагается самим догадаться о теме урока. Учитель заранее выводить на электронную доску картинки с новыми лексическими единицами, которые рассматриваются в теме. Если в классе нет электронной доски, то можно вывесить эти же картинки на обыкновенную доску и подписать их. Во втором модуле учебника “Spotlight 4” первый раздел 3a называется “The Animal Hospital”, но на картинках представлены различные места, которые необходимы для повседневной жизни.

Рисунок 6. Пример визуализации для интерактивного метода «мозговая атака»

Все эти новые лексические единицы понадобятся ученикам в дальнейших заданиях, поэтому для них не будет ошибкой предполагать, что на данном уроке они будут изучать названия различных магазинов и общественных мест. Так как рисунки достаточно понятные и подписаны, ученикам не составит большой сложности понять их.

После того, как учащиеся выскажут свои предположения по теме урока, учитель сможет приступить к вводу новых лексических единиц достаточно быстро, так как они уже будут представлены на доске.

На наш взгляд, это интерактивное задание является подходящим для начала урока, так как ученикам важно развивать самостоятельное целеполагание. Кроме того, данное задание позволяет учителю достаточно быстро установить рабочую атмосферу на уроке за короткий период.

2. Дискуссия.

Такой интерактивный метод как дискуссия используется с целью обучения детей построению логической речи с помощью известных им лексико-грамматических конструкций. Мы считаем, что во 2 модуле 3а раздела очень хорошо подходит упражнение 3.

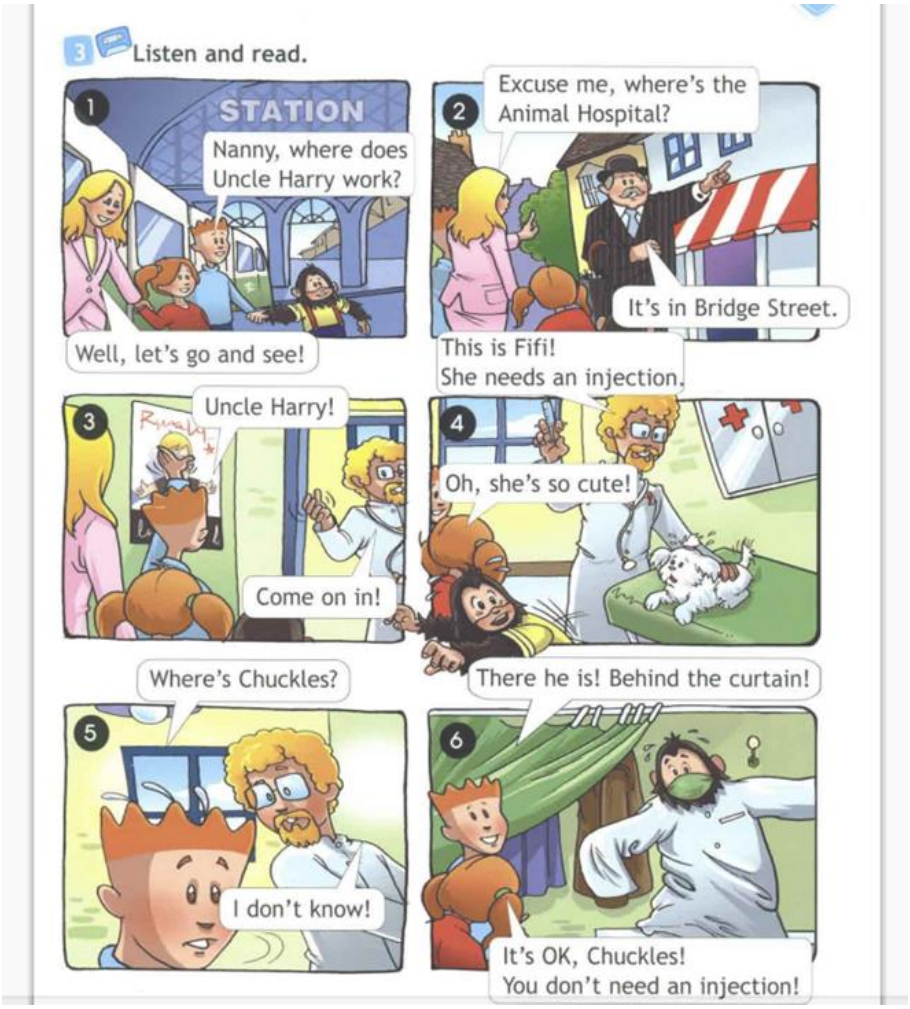

Рисунок 7. Комикс, представленный в учебнике “Spotlight” для 4 класса

В данном упражнение представлен комикс с главными героями, который разработчики учебника предлагают послушать или прочитать. После прослушивания этого комикса учитель может устроить дискуссию, обсуждение данной темы.

Учитель может спросить у учеников, о чем же эта история, что произошло в ней. Таким образом, учащиеся смогут сделать свои предположения, используя при этом новые лексические единицы, так как это

будет необходимо. Учитель, в свою очередь, сможет помогать и направлять в правильную сторону мысли детей, задавая дополнительные наводящие вопросы или спрашивая мнение других учеников насчет высказываний одноклассников. Важно, чтобы учитель был достаточно эмоционален во время дискуссии. С помощью выражения эмоций учащиеся могут догадываться о правильности своих предположений. Учитель должен хвалить и благодарить высказывающихся, так как это помогает им чувствовать себя комфортно в данной обстановке. Также нужно следить за тем, чтобы все ученики были услышаны, и никто их не перебивал.

После того, как все желающие выскажут свое мнение, учитель должен подтвердить или сказать правильный ответ на вопрос. Так, живая беседа учеников с учителем и между собой на заданную тему позволяет им быть задействованными в уроке, углублять в тему и тренировать свои навыки общения.

3. “Cluster” («Кластер»).

Данный интерактивный метод используется на этапе закрепления или повторения уже пройденного материала. Мы хотели бы предложить это упражнение для повторения лексики из второго модуля, раздела 3b. В этом разделе рассматривается лексика на тему «Профессии», поэтому такой интерактивный метод как «кластер» является достаточно эффективным на этапе актуализации знаний.

Учеников можно поделить на несколько групп для более быстрой и удобной работы. Каждой группе выдаются одинаковые листочки, на которых в середине написана тема “Jobs”. От этого слова идут стрелочки в разные стороны. Количество стрелочек должно совпадать с количеством выученных на эту тему лексических единиц.

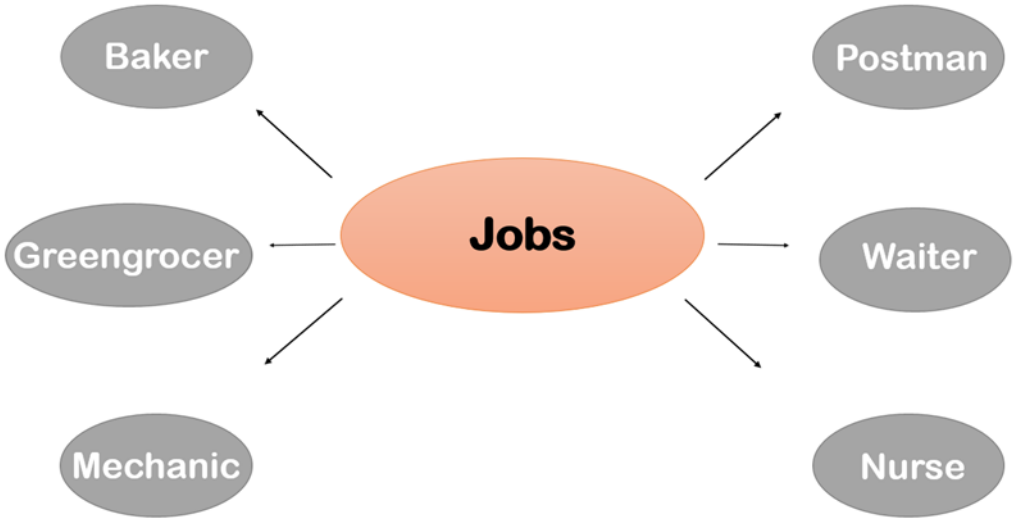

Рисунок 8. Пример интерактивного метода «кластер»

Задачей учеников является вспомнить и написать как можно больше слов на эту тему. Выигрывает та команда, которая написала правильно все слова.

Данное интерактивное задание позволяет не только повторить пройденный материал, но и учиться работать в команде, прислушиваться друг к другу. Такая смена деятельности помогает ученикам поддерживать интерес к предмету, при этом выполняя продуктивную работу.

4. “Projects” («Проекты»)

Этот интерактивный метод, по нашему мнению, больше всего направлен на обучение детей самостоятельной работе. Мы предлагаем один из вариантов использования такого интерактивного метода.

Учитель может предложить обучающимся дома подготовить проект на тему «Профессии». Каждый ученик должен подготовить дома рассказ (5-7 предложений) о профессии его родителей на основе предложенного образца. Также необходимо нарисовать родителей, выполняющих свою работу, или сделать презентацию из фотографий своих родителей на работе. Учитель также должен дать план написания текста, указать необходимую информацию, например: 1-2 предложения о том, кем работают родители, 2-3 предложения о

том, что они делают на работе, 1-2 предложения о том, в какое время они работают и 1-2 предложения о том, нравится ли им их работа.

Таким образом, ученики смогут узнать много других названий профессий, что расширит их словарный запас, и сделать урок достаточно интересным. Обучающиеся будут учиться слушать друг друга и учиться выступать перед аудиторией, что является очень важным навыком.

Данное интерактивное задание является достаточно универсальным, так как его можно выполнить на абсолютно любую тему. Учитель может поменять условия задания, например, вместо рассказа о работе родителе, можно рассказать о профессии своей мечты.

В нашей работе мы разработали упражнения с использованием интерактивных методов и игровые упражнения. Примером использования интерактивных методов обучения лексике на уроке иностранного языка может служить разработанная технологическая карта по теме “Professions” (Приложение1).

2.2. Игры и игровые ситуации, направленные на формирование лексических навыков, разработанные на основе УМК “Spotlight” 4

Исследование применения игровой технологии в обучении иностранной лексике на сегодняшний день является популярной темой, так как внедрение этой технологии может значительно улучшить процесс обучения и его результаты.

При определении учебных целей важно учитывать интересы и особенности каждого ученика, так как игровой процесс является наиболее доступной и интересной для него деятельностью. Именно поэтому учителю нужно внедрять различные игровые технологии в процесс обучения тем самым повышая качество образования и интерес учеников к данному предмету [29, с. 48].

Игры играют ключевую роль в обучении иностранному языку, особенно на начальном этапе. Они помогают детям не только учить новые слова и фразы, но и применять их на практике в интерактивной и занимательной форме. Игры способствуют развитию коммуникативных навыков, улучшают произношение, помогают запомнить грамматические конструкции и обогащают словарный запас.

Важно, чтобы обучающие игры были интересными, разнообразными и адаптированными к возрасту и уровню знаний детей. Такой подход позволяет создать позитивную ассоциацию с изучаемым языком и мотивировать детей к дальнейшему изучению. Кроме того, через игровую деятельность дети могут легко вживаться в различные роли, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию языковых конструкций.

Интерактивная игра – это метод обучения, который основывается на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения. Другими словами, интерактивная игра дает ученикам новые знания после решения необходимой задачи в искусственно созданных условиях [19].

Существует огромное разнообразие вариантов интерактивных игр, но пути их проведения довольно универсальны и основываются на следующем алгоритме:

1. Педагог производит подбор определенной интерактивной игры, которая, по мнению педагога, может быть эффективна применительно к данной группе или теме урока.

2. Учащиеся ознакомляются с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит поработать, а также с целью, которую учащимся необходимо достичь.

3. Педагог сообщает участникам о необходимых условиях, правилах игры, дает им точные инструкции о том, в каких границах они могут действовать во время игры.

Когда игра завершается, учитель должен дать некоторое время для того, что ученики могли успокоиться и прийти в рабочее состояние. Участники оценивают происходящее как участники игры, но также стараются проанализировать игру со стороны наблюдателя.

Игра будет пройдена успешно в том случае, если произойдут изменения в восприятие учениками проблемы, заданной игры и они придут к ее новому пониманию.

1. Обучающая функция состоит в развитии внимания и памяти во время восприятии информации, а также в развитии учебных умений и навыков.

2. Воспитательная функция состоит в развитии гуманного, внимательного, отношения к участникам игры. Учащимся представляются шаблонные образцы речевого этикета для воспроизведения речевого общения друг с другом на иностранном языке, что помогает воспитывать такое качество как вежливость.

3. Развлекательная функция заключается в создании комфортной атмосферы на занятии, превращает урок в интересное и увлекательное событие, интересное приключение, а порой и в нереальный фантастический мир.

4. Коммуникативная функция состоит в создании атмосферы иноязычной среды, сплочения коллектива, создания новых эмоционально-коммуникативных отношений, базирующихся на общении на иностранном языке.

5. Релаксационная функция заключается в снятии эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при усиленном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция заключается в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция заключается в гармоничном развитии личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [24, с. 139].

На первом этапе изучения лексики они представляются в виде упражнений, с помощью которых запоминание слов будет проходить легче и быстрее. На последнем этапе эффективным будет использования таких игр, которые позволят употреблять изученную лексику в речи и введут ее в активный словарный запас [11, с. 83].

На этапе введения, семантизации нового слова и первичного его воспроизведения мы считаем эффективными следующие игры:

1. Игра «Dominoes», помогает ученикам быстро запомнить нововведенную лексику не только на слух, но и ее правописание. Эта игра очень похожа по своей сути на игру «Домино» – ученикам нужно соединять карточки со словом с карточками с изображением того, что обозначает это слово. Образ слова остается в памяти у ребенка, поэтому ему будет легче вспомнить это слово потом. Данная игра достаточно спокойная, поэтому после нее не требуется пауза для восстановления рабочей атмосферы в классе.

2. Игра «Find the stranger», нацеленная не только на формирование лексического навыка, но и на развитие логического мышления. Играя в нее, ученик должен найти лишнее слово в ряду по его смыслу. Таким образом обучающийся анализирует слова, развивая категориальное мышление. Здесь учителю следует подбирать слова определенной тематики, а затем разбавлять их словами другой тематики.

3. Всем известные игры с мячом. Примером такой игры может служить игра «Съедобное – несъедобное» при прохождении темы «Еда» или, более универсальный вариант, называть синонимы или антонимы к словам. Такие игры помогут снять напряжение во время урока, увеличить его темп и актуализировать ранее изученный материал [9, с. 61].

На ситуативном этапе, на котором происходит автоматизация лексических единиц в различных тренировочных упражнениях, могут быть применены следующие игровые приемы:

1. «Who's more?» – эта игра имеет соревновательных характер. В ней ученикам предлагается назвать как можно больше прилагательных, подходящих к выбранным существительным или наречий, подходящих к выбранным глаголам. Игра способствует развитию синтагматических связей, обращает внимание учащихся на коллокацию слов и их сочетаемость между собой. Кроме того, данный игровой прием совмещает обучающую и развивающую функции, так как способствует получению новой информации, развивает память и мышление. Приведем пример его использования:

a. A rabbit – which one? – small, furry, white, nice.

b. A turtle moves – how? – slowly.

2. Игры, направленные на развитие социокультурной компетенции. Они предполагают составление идиоматических выражений, пословиц и поговорок из предложенных учителем слов и способствуют ознакомлению учащихся с культурными особенностями страны изучаемого языка [11, с. 91].

3. Игра «Collect a picture», направленная на развитие продуктивного лексического навыка. Сначала обучающиеся собирают картинку из 12 частей, а затем описывают ее при помощи структур I see … This is … He has got… ….She has got …. It is blue (grey, etc.). Данная игра предполагает групповую форму работы, что способствует развитию навыков социального взаимодействия, умения работать в команде для достижения общего результата. Используя такие игры, мы воспитываем в учащихся гуманное отношение к партнеру по игре, чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.

Правильное использование игр на уроке английского языка создает возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к естественному общению с присущими ему признаками – спонтанностью эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Итак, можно сделать вывод, что важность игры в обучении очень велика, потому что именно в игре развивается эмоциональная сторона учащихся, умение понимать окружающих нас людей, общаться с ними и находить пути решения нестандартных ситуаций. Именно поэтому мы хотели бы предложить вам рассмотреть разработанные нами комплекс обучающих игр, которые дополняют игровой комплекс рассмотренного нами УМК «Английский в фокусе-4». Лексические игры будут расположены по модулям в соответствии с содержанием учебника. Для 4 класса мы предлагаем 9 игр.

Модуль	**Название игры**
Starter Unit “Back together!”	“Snowball”
Module 1 “Family and Friends!”	“Who is it?” or “What is it?”
Module 2 “A working day!”	“It’s a little crocodile!”
Module 3 “Tasty treats!”	“A broken phone”
Module 4 “At the zoo!”	“The word search”
Module 5 “Where were you yesterday?”	“Guess the day!”
Module 6 “Tell the tale!”	“Take the quiz!”
Module 7 “Days to remember!”	“What do you feel?”
Module 8 “Place to go!”	“Word race”

Таблица 1. Названия игр для каждого модуля УМК “Spotlight” для 4 класса

Мы предлагаем вам рассмотреть следующие лексические игры:

1. Starter Unit. “Snowball”.

Целью данной игры является вспомнить пройденный материал на предыдущих курсах, а также создать благоприятную атмосферу, а также настроить учеников на дальнейшую работу на уроке.

На этапе подготовки к игре учитель должен разделить класс на 2 или 3 команды, в зависимости от количества человек в классе. Каждый ученик в классе получает карточку со своим номером. Для облегчения работы, можно

дать номер ученику в соответствии со списком класса. Команды должны быть примерно равны, чтобы у всех были равные условия, если это невозможно, тогда более сильному ученику в команде можно дать два номера. Каждая группа должна состоять из разных по силам знаний учеников.

Первым в ходе игры учитель называет слово, из пройденных тем за 2 или 3 курс изучения английского языка. Затем, ученик с первым номером должен назвать любое слово на английском языке на последнюю букву слова, которое назвал учитель. Время, которое отводиться для каждого ученика, составляет 30 секунд. Таким образом, все дети должны друг за другом назвать по одному слову. Каждое слово приносит команде один балл. Выигрывает та команда, которая набирает больше всех баллов. Игра занимает от 8 до 12 минут.

Данная игра позволяет ученикам учиться работать в группе, помогать друг другу и слушать друг друга внимательно. Также учителю нужно напомнить о уважительном отношении учеников между собой.

2. Module 1. “Who is it?” or “What is it?”.

Целью данной игры является изучение новой лексики по темам «Внешность», «Вещи, которые принадлежат тебе», а также предлоги (in, on, under, behind, next to, in front of)

Перед началом игры учитель объясняет правила. Первый человек должен загадать своего одноклассника, находящегося в данный момент в классе. Задачей всех остальных учеников является угадать того, кого загадал первый ученик. Тот, кто первый угадал, становится следующим ведущим.

В ходе игры, ученики могут использовать лексику не только данную в учебнике, но и уже имеющуюся в их словарном запасе. Все учащиеся могут задавать вопросы ведущему, на которые он может ответить только «да» или «нет». Очередность задающих вопросы определяется только по поднятой руке. Учитель должен напомнить ученикам о соблюдении порядка и тишины во время игры, чтобы все ученики были услышаны. Время, которые отводиться на данную игру составляет 10 минут.

Также мы предлагаем альтернативную версию этой игры – “What is it?”. Ученик загадывает предмет на картинке, который учитель выводит на электронную доску.

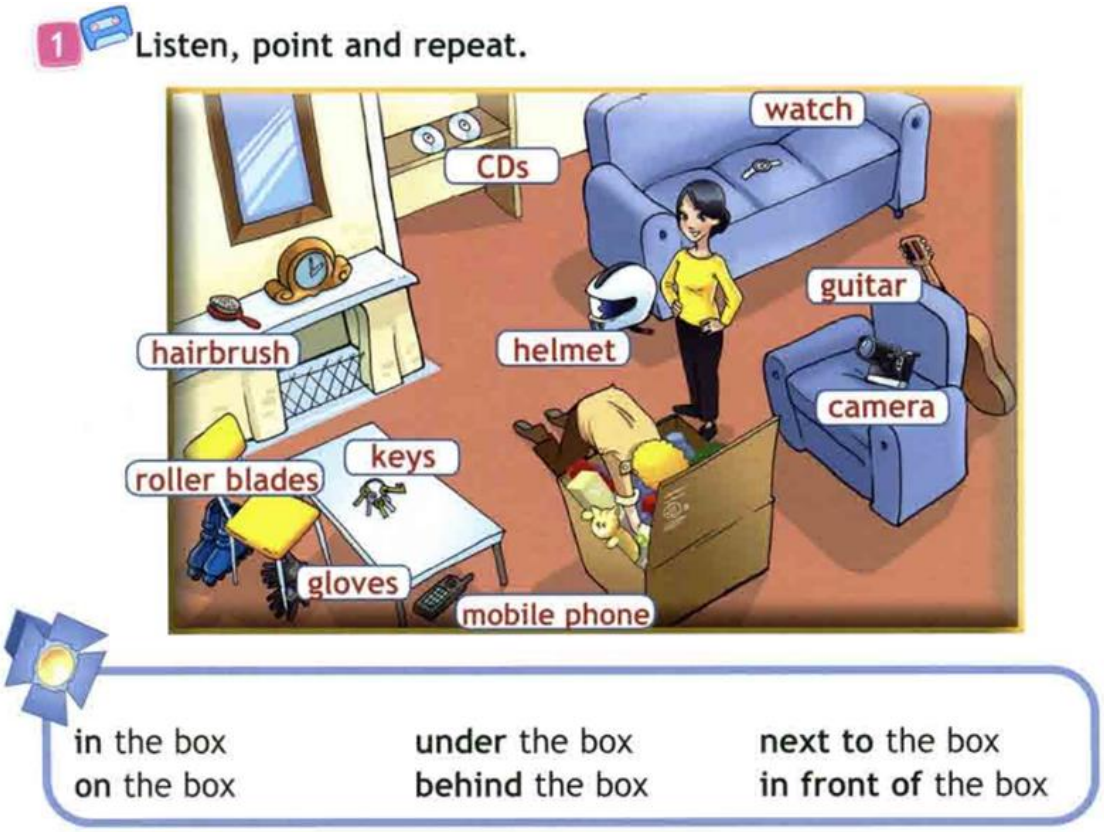

Рисунок 2. Пример визуализации игры “What is it?”

Задачей учеников является также угадать предмет, который загадал один из их одноклассников. В данной версии игры ученики должны также использовать предлоги, которые они изучают на уроке.

3. Module 2. “It’s a little crocodile!”.

Целью данной игры является закрепление новой изученной лексики, а также небольшая физкультминутка.

В процессе подготовки игры учитель делит учеников на 2-3 группы по 7-10 человек. В каждой команде учитель выбирает первого ведущего и объясняет правила игры. Учитель загадывает слово ведущему из каждой команды, например: play badminton, play table tennis, mechanic, nurse. Задачей ведущего является показать данное слово или действие, которое загадал

учитель, а остальные участники в группе должны угадать это слово или действие. Следующим ведущем становится тот, кто первый угадал выполняемое действие.

В ходе игры учитель должен следить за тем, кто первый угадывает действие в каждой команде, чтобы избежать конфликта между учениками. Также учитель может подсказывать ведущим, как лучше показать действие, если остальным ученикам не удается его угадать. Данная игра рассчитана на 10-12 минут.

4. Module 3. “A broken phone”.

Целью данной игры является повторение лексики на тему «Еда».

В процессе подготовки к данной игре ученики делятся на 2 группы самостоятельно, но количество человек в каждой группе должно быть примерно равное. Дети в каждой команде должны встать рядом друг с другом. Учитель называет шепотом первому стоящему в группе ребенку слово, например: potato, pineapple, oil, butter.

В ходе игры ученики передает слово друг другу шепотом, так чтобы все остальные его не услышали. Последний человек в цепочке каждой команды должен назвать то слово, которое дошло до него. Если это слово является верным, то есть тем, что загадал учитель, команда получает 1 балл. Всего можно набрать 10 баллов, если все 10 слов будут переданы верно. Побеждает та команда, которая набрала больше баллов. На проведение игры отводиться 10-12 минут.

5. Module 4. “The word search”.

Целью игры “The word search” является закрепление новой лексики на тему «Животные».

Ученикам выдается индивидуальный лист или 1 лист на парту с полем, состоящим из букв [36].

Рисунок 3. Пример игрового поля

На данном поле обучающимся предлагается найти 8 слов, которые они изучали в этот день. Под игровым полем располагаются все слова, которые необходимо найти. Это является большой помощью для учеников, так как они могут четко отслеживать последовательность букв в каждом слове.

На выполнение данной работы отводиться 10-15 минут. Три первых ученика (возможно другое количество учеников, на усмотрение учителя), которые выполнили задание правильно, получают дополнительные баллы к работе на уроке.

6. Module 5. “Guess the day!”.

Целью данной игры является повторение темы «Дни недели».

Учитель делит обучающихся на 2-3 группы по 5-7 человек. Каждая группа получает карточки, где написаны названия дней недели. Буквы стоят в неправильном порядке.

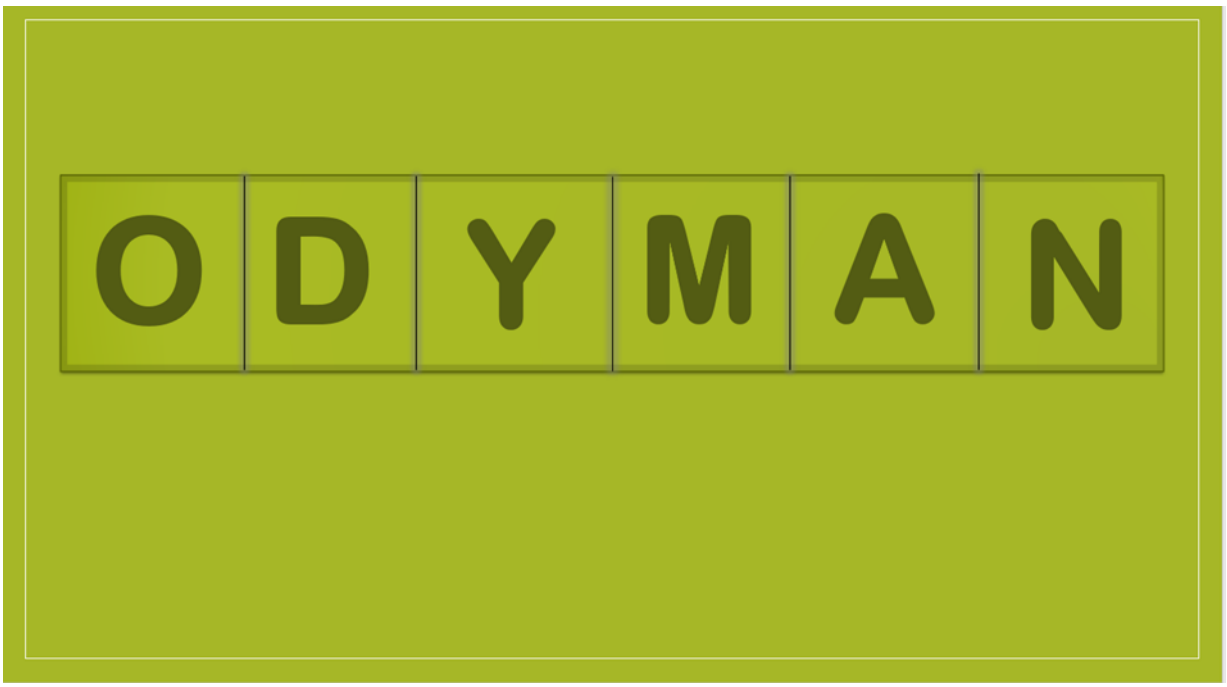

Рисунок 4. Пример карточки для выполнения задания

Задачей учеников является не только распознать слово, но и составить с ним предложение, а затем записать его на доске, например: I was at school on Monday. Та команда, которая допустит меньше ошибок, побеждает.

Количество слов в игре может зависеть от скорости работы учеников в классе: чем меньше скорость работы, тем меньше слов учитель выдает обучающимся. Слова в каждой команде также могут повторяться. На это задание отводиться 7-10 минут.

7. Module 6. “Take the quiz!”.

Целью данной игры является повторение пройденной лексике в разделе “Now I know”.

В ходе игры учитель выводит на экран анимационную викторину.

Рисунок 5. Пример викторины для игры “Take the quize!”

Ученики должны выбрать один из четырех ответов к каждому слову или фразе. Выигрывает тот ученик, который набирает больше всех баллов.

Данную игру можно использовать перед подготовкой к проверочной работе по всему модулю.

8. Module 7. “What do you feel?”

Эта игра позволяет ученикам закрепить изучаемый материал.

При подготовке к данной игре учитель должен включить аудиозапись, которая прикреплена к заданию номер 4 на странице 113. В этой аудиозаписи учащиеся услышат звучание музыкальных инструментов (piano, trumpet, drums, violin and guitar). После прослушивание учитель предлагает ученикам сыграть в игру “What do you feel?”.

В ходе игры учитель кидает небольшой мячик ученику, который должен сказать, что он чувствует, когда слышит звучание инструмента, который он сам назовет. Учащийся должен использовать фразу, предложенную авторами учебника: … makes me fell…, где вместо многоточий он должен поставить музыкальный инструмент, про который он хочет сказать, и эмоцию.

Таким образом ученик закрепляет не только новый материал, но и повторяет уже пройденный.

9. Module 8. “Word race”.

Целью этой игры является закрепление лексики на тему “Places to go!”.

В ходе игры обучающиеся делятся на 2 команды. Учитель пишет на доске название темы “Places to go!”, затем делит доску на две части. Ученики из каждой команды должны подойти к доске и написать слово, которое соответствует данной теме. Чем больше времени отводит учитель для этой игры, тем больше слов ребята успевают написать. Выигрывает та команда, которая написала не только правильно, но и больше слов. Примерное время, которое учитель может выделить на игру составляет от 7 до 10 минут.

Мы хотели бы отметить, что предложенные нами игры соответствую возрасту обучающихся. Они выполнены в доступном формате для детей, а также присутствует наглядность и красочный раздаточный материал. Все игры соответствуют темам, которые содержаться в УМК «Английский в фокусе - 4», и регламенту. Игры имеют продолжительность от 5 до 15 минут. Также можно заметить, что большинство из них направлены на взаимодействие учеников друг с другом и командную деятельность.

Выводы по второй главе

Подводя итоги второй главы «Применение интерактивных методов при обучении лексике младших школьников», мы можем сделать вывод о том, что ключевым аспектом эффективного урока является ориентация УМК «Английский в фокусе» на особенности психологии детей младшего школьного возраста. Разработанные нами интерактивные упражнения на основе УМК «Английский в фокусе» для 4 классов составлены так, что обучающиеся могут работать как в командах, так и по-отдельности. Ученикам лучше удается запоминать нововведенные лексические единицы и закреплять уже изученный материал с помощью таких упражнений. Выполняя интерактивные задания, у них происходит смена деятельности, что является важным для их возраста. С использованием интерактивных упражнений наполнение урока становится более разнообразным, что прививает интерес обучающихся к данному предмету.

Также, мы разработали обучающие лексические игры, которые можно применять на уроках английского языка в четвертом классе. Данные игры соответствуют тематике УМК «Английский в фокусе» 4. Они могут быть использованы на этапах закрепления и повторения. Эти игры позволяют детям не только получить хорошие эмоции от проведенного времени на занятии, но и запомнить материал лучше и быстрее. Мы разработали много командных игр для того, чтобы учащиеся могли учиться работать в группе, проявляя уважение к друг к другу, а также к учителю, который контролирует игру.

Заключение

На основе вышесказанного можно сделать следующие выводы. Изучив педагогическую и методическую литературу, научные статьи и Интернет-ресурсы на тему данной выпускной квалификационной работы были поставлены и решены задачи.

На первом этапе нашей работы мы рассмотрели такие понятия как «лексический навык» и «интерактивный метод», а также выявили их главные характеристики и особенности.

Лексическому навыку присущи такие качества как автоматизированность, самостоятельность и гибкость. Они отвечают за скорость воспроизведения речи, использование слов в разных речевых ситуациях. Эта информация должна храниться на подсознательном уровне ученика, чтобы его речь была беглой и разнообразной. Лексический навык включает в себя словоупотребление и словообразование, которые требуют умение использовать лексические единицы в ходе высказывания, операцию вызова слова и сочетания слов, при которых ученик должен уметь правильно выбирать слова для использования их в речи. Также мы рассмотрели этапы формирования лексических навыков представленными такими учеными, как Г.В. Рогова, Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез, Е.И. Пассов, которые выделяют одинаковое количество этапов, но дают им разное название. На основе их классификаций, можно сделать вывод о том, что важными пунктами в усвоении лексических единиц являются ознакомление с новым материалом, включая семантизацию, первичное закрепление или автоматизацию лексических единиц и повторение.

Интерактивный метод обучения, направлен на взаимодействие учащегося с учебным окружением и средой, которая служит областью получаемого опыта. Такой метод обучения позволяет ученикам чувствовать себя более раскрепощенно, примерять на себя разные роли и функции и выполнять работу самостоятельно или в группе. Существует большое

количество интерактивных подходов, среди которых, мы выделили творческие задания, работу в малых группах, обучающие игры и дискуссию на основе предложенного материала. Главными задачами интерактивного метода являются: развитие коммуникативных умений, решение информационных задач, формирование общих умений и навыков и способствование решений воспитательных задач.

Изучив психолого-педагогическую характеристику младших школьников, было выявлено, что в данном возрасте ученикам все еще необходима игровая деятельность в учебном процессе. Она создает более комфортную для учеников атмосферу на уроке, а также повышает эффективность усвоения материала. В ходе практической части исследования были разработаны интерактивные и игровые упражнения, которые можно применять на уроках английского языка в 4 классе. Нами были предложены лексические игры, которые мы придумали к каждому модулю учебника. А также были разработаны интерактивные задания ко второму модулю учебника такие как: «кластер», дискуссия, «мозговая атака» и проектная работа. Такие упражнения легко применять на практике, не мешая при этом основному учебному процессу.

Для наглядности на заключительном этапе нашей работы, мы разработали технологическую карту к уроку на тему “Professions” с использованием интерактивных упражнений. В данном уроке мы предложили ученикам самим определить тему занятия, используя такое интерактивное упражнение как «мозговая атака», при котором ученики самостоятельно, с помощью выведенных на слайд рисунков людей разных профессий смогли выявить тему урока. Далее, на этапе актуализаций знаний мы использовали «кластер» как следующее интерактивное упражнение. В нем ученики были поделены на группы. Каждой группе обучающихся был выдан листочек, в средине которого было написано слово “Places”, в соответствии с уже пройденной на предыдущем уроке темой. Также от этого слова выходило восемь стрелочек, рядом с которыми ученики должны были написать слово на

эту тему. Их домашним заданием на данный урок было выучить слова на тему “Places”, поэтому такое упражнение было хорошим способом не только повторить пройденный материал, но и проверить готовность учеников к уроку.

Таким образом, мы пришли к общему выводу, что применение интерактивных методов на уроке иностранного языка повышает интерес учащихся к предмету, их мотивацию, снижает утомляемость во время урока и создает благоприятную атмосферу во время занятия.

Список литературы

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Словарь методических терминов: теория и практика преподавания языков. – СПб.: Златоуст, 1999. – 471 с.
2. Бим-Бад Б. М. Педагогический энциклопедический словарь. – М.: Большая российская энциклопедия, 2002. – 107 с.
3. Богоявленский Д. Н., Менчинская Н. А. Психология усвоения знаний в школе. – М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1959. – С. 98.
4. Быкова Н. И, Дули Д, Поспелова М. Д. Английский язык Рабочая тетрадь 4 класс (Английский в фокусе / Spotlight). – М.: Просвещение, 2023. – 104 с.
5. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 336 с.
6. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учебное пособие для студентов лингв, ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 336 с.
7. Грачева А. В. Интерактивные методы обучения иностранным языкам. – Брянск: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Брянский государственный университет им. академика И. Г. Петровского». – 2016. – С. 188-193.
8. Давыдов В. В. Психическое развитие в младшем школьном возрасте // Возрастная и педагогическая психология. – М.: Педагогика. – 2010. – С. 12-27.
9. Еремина С. А., Мещеряков К. С. Использование элементов игры на уроках иностранного языка // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 4. – С. 58-63.

10. Зимняя И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. – М.: Просвещение, 2001. – 80 с.

11. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, 2006. – 192 с.

12. Костяева Н. А., Кузнецова Е. В. Кластер как ассоциативный метод обучения детей // Технология. Всё для учителя! – 2015. – № 9. – С. 14-20.

13. Кудряшова Н. М., Боброва Т. О. Формирование лексического навыка средствами игровых технологий в процессе обучения иностранному языку на уровне начального общего образования // Экономика и социум. – 2021. – № 4-2 (83). – С. 1142-1147.

14. Курышева И. В. Классификация интерактивных методов обучения в контексте самореализации личности учащихся // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2009. – № 112. – С. 160-164.

15. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. – М.: Просвещение, 1981. – 331 с.

16. Летин А. И. Дидактические свойства и функции интерактивных методов обучения и воспитания в развитии поликультурных умений школьников при обучении иностранному языку. – 2014. – № 3. – С. 108-114.

17. Мелькаева Р. В., Радин А. М. Интерактивные методы обучения иностранным языкам // Школьные технологии. – 2020. – № 5. – С. 64-68.

18. Мержоева З. С. Психологические особенности младших школьников // Теоретические и практические аспекты научных исследований: сб. материалов регион. науч.-практич. конф. – Нефтекамск. – 2017. – С. 659-662.

19. Метод интерактивной игры. URL: http://www.vashpsixolog.ru/work-with-teaching-staffschool-psychologist/56-education-advice-for-teachers/1406-metod-interaktivnojigry (дата обращения: 27.01.2024)

20. Мигачева А. А., Горбунова Е. Н. Коммуникативная деятельность учителя и ее специфика // Языковые и культурные контакты: лингвистический и лингводидактический аспекты. Материалы III Международной научно-практической конференции. – Саратов. – Издательство «Саратовский источник». – 2018. – С. 301-305.

21. Никитина Г. А. Формирование речевого поведения будущего учителя. – Саратов, 2004. – 238 с.

22. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования от 31.05.2021 № 287: Приказ Министерства просвещения РФ // Российская газета. – 2021. – № 139. URL: https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/ (дата обращения: 20.02.2024).

23. Панина Т. С., Вавилова Л. Н. Современные способы активизации обучения. – Академия, 2008. – 176 с.

24. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 1991. – С. 260.

25. Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е. Урок иностранного языка. – М.: Глосса-Пресс, 2010. – 640 с.

26. Плужникова Ю. А. О некоторых вопросах обучения лексике // Технологии обучения иностранным языкам в неязыковых вузах. – Ульяновск: УлГТУ, 2005. – С. 29.

27. Рогова Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе: учебное пособие. – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.

28. Современные технологии подготовки кадров и повышения квалификации специалистов нефтегазового производства: тезисы IV научно-практической конференции с международным участием / Отв. редактор В.К. Тян. – Самара: Самар. гос. техн. ун-т, 2017. – 11 с.

29. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций: пособия для студентов пед. вузов и учителей. – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.

30. Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 2. – С. 66-68.

31. Тарасенко М. И. Возможности использования компьютерных презентаций в обучении лексике английского языка на начальном этапе // Ступень в педагогическую науку. Материалы I Международного форума работников образования: сборник научных трудов. – 2013. – С. 79-85.

32. Шавкиева Д. Ш., Абдукадырова Н. А., Камалова Д. К. Применение интерактивных методов в процессе обучения иностранным языкам // Молодой ученый. – 2014. – №10. – С. 450-451. – URL: https://moluch.ru/archive/69/11949/ (дата обращения: 29.02.2024).

33. Шатилов С. Ф., Саломатов К. И. Практикум по методике преподавания иностранных языков: учебное пособие. – М.: Просвещение, 1985. – 224 с.

34. Шимчук Д. В., Горбунова Е. Н. Применение интерактивных систем управления учебными ресурсами в рамках преподавания иностранных языков студентов неязыковых направлений // Иностранные языки: проблемы преподавания и риски коммуникации. Научные исследования преподавателей и студентов факультета иностранных языков и лингводидактики СГУ имени Н. Г. Чернышевского. – Саратов. – Издательство «Саратовский источник». – 2020. – С. 346-351.

35. Spotlight 4 (Английский в фокусе. 4 класс). Учебник / под ред. Быкова Н. И., Дули Дж. – М.: Просвещение, 2024. – 170 с.

36. URL: https://wordwall.net/ru-ru/community/spotlight-4/at-the-zoo (дата обращения: 20.02.2024).

37. URL: https://multiurok.ru/files/uchiet-psikhologhichieskikh-osobiennostiei-mladshi.html (дата обращения: 30.03.2024).

38. URL: file:///C:/Users/Asus/Downloads/leksicheskie-navyki-i-osobennosti-ih-formirovaniya-na-ranney-stadii-obucheniya-inostrannomu-yazyku.pdf (дата обращения: 25.01.24)

39. URL: https://infourok.ru/statya-aktivnie-metodiobucheniya-1253929-.html (дата обращения: 27.01.2024)

40. URL: https://moluch.ru/conf/ped/archive/97/ 4389/ (дата обращения: 27.01.2024)

41. URL: https://infourok.ru/psihologicheskie-osobennosti-detey-mlads-hego-shkolnogo-vozrasta-pri-obuchenii-angliyskomu-yaziku-1681374.html (дата обращения: 10.02.2024).

Приложения

Приложение 1. Технологическая карта урока для 4 класса.

Учебный предмет: иностранный язык (английский)

Уровень: A1 (elementary)

Учебник: Spotlight 4 класс Н.И. Быкова, Дж. Дули и др.

Тема урока: “Professions” («Профессии»)

<table>
<tr><td>Тема</td><td colspan="2">«Professions»</td></tr>
<tr><td>Цель и задачи</td><td colspan="2">Цель: закрепить материал по теме “A working day”, расширить лексико-грамматический запас с помощью включения в него новых элементов

Задачи:

1. Образовательная: совершенствование навыков употребления лексического материала по теме, развитие умений и навыков устной речи, обеспечение условий для применения знаний.

2. Развивающая: развитие интереса к изучению английского языка, развитие умения во всех видах речевой деятельности, умение работать в паре, развитие творческих способностей.

3. Воспитательная: воспитывать культуру общения, способствовать развитию потребности и способности к сотрудничеству и взаимопомощи.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Планируемый результат</td><td>Предметные умения</td><td>УУД</td></tr>
<tr><td>1. Употреблять в письменной речи лексические единицы и речевые структуры по теме.

2. Правильно произносят английские звуки.

3. Понимают на слух речь учителя.

4. Уметь задавать вопрос и отвечать.</td><td>Познавательные: сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии; выявлять недостаток информации для решения учебной задачи на основе предложенного алгоритма.

Коммуникативные: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в</td></tr>
</table>

		знакомой среде; строить свое речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей; принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению. **Регулятивные:** осуществление регулятивных действий самонаблюдения, самоконтроля, самооценки в процессе коммуникативной деятельности.
Основные понятия	Выученная лексика по теме	
Организация пространства		
Межпредметные связи	**Формы работы**	**Ресурсы**
Русский язык	1. Фронтальная 2. Индивидуальная 3. Групповая	• Ноутбук • Мультимедийная презентация • Электронная доска • Школьная доска • Учебник «Английский в фокусе» (Spotlight 6) О. Подоляко, Д. Дули, Ю. Ваулина, В. Эванс.

№	Этапы работы	Содержание этапа		
1.	**Организационный этап учебного занятия**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		2 минуты	***Видео***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель– настроить на общение на английском	**Цель** - включиться в иноязычное общение,	**Коммуникативные:** проявлять уважительное

		языке, создать рабочую атмосферу. Приветственная песня из Super Simple Songs. 1. Здоровается с классом и спрашивает о настроении. (Good morning, children! How are you today?)	отреагировав на реплику учителя согласно коммуникативной задаче. 1.Здоровуются с учителем, настраиваются на трудовую деятельность. (Good morning, teacher! I'm fine…I'm OK…)	отношение к собеседнику, воспринимать и формулировать суждения. **Регулятивные:** выстраивать последовательность своих действий, использовать речь для регуляции своего действия.
2.	**Целеполагание и мотивация**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		3 минуты	***Презентация с картинками по теме урока***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		<u>Цель</u> – прогнозирование цели урока, постановка познавательной задачи, развитие чувства догадки, развитие мотивации у учащихся. 1. Показывает слайды на презентации с картинками разных профессий. Названия профессий подписаны под каждым рисунком. (Look at the board. What do you see?) 2. Хвалит учащихся за их предположения и спрашивает о теме урока. (Yes! You are	**<u>Цель</u>** – формулировка цели и задач урока. 1.Высказывают свои предположения. (I see a doctor. She works.) 2. Говорят тему урока. (These are professions)	**Познавательные:** принимать участие в беседе, формулировать и ставить познавательные задачи. **Регулятивные:** уметь планировать свою деятельность в соответствии с целевой установкой. **Коммуникативные**: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде, признавать возможности

		right! What are we going to talk about today?) 3. Показывает слайд с названием темы урока (Yes, good of you!)		существования разных точек зрения.
3.	**Актуализация**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		7 минут	***Листы с заданием***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – развитие навыков говорения, проверить уровень усвоения ранее изученного материала. 1. Предлагает для начала вспомнить ученикам слова, которые они выучили дома и поиграть в игру «кластер». (Do you want to play? OK, let's go!) 2. Делит учащихся на группы и раздает листочки с заданием и объясняет его. Отвечает на вопросы учеников, помогает с выполнением задания если возникают трудности. (We have 4 groups. The first group is Tanya, Masha, Petya, Sasha. The second group is…You have a piece of paper and you can write places that we learnt in the last lesson. Did you understand the task?) 3. Проверяет упражнение, хвалит всех за работу. (Great job, children. You did it very good, thank you!)	**Цель –** уметь называть ранее изученные лексические единицы по теме 1. Соглашаются играть в «кластер». (Yes! Super!) 2. Делятся на группы, как назвал учитель, слушают и выполняют задание. Если есть вопросы, то задают их. 3. Читают, что получилось после выполнения здания. (We have a station, a garage, a theater…)	**Познавательные:** объединять части объекта по определенному признаку, выявить недостаток информации для решения учебной задачи на основе предложенного алгоритма. **Коммуникативные:** принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы, выполнять совместные проекты, задания с опорой на предложенные образцы. **Регулятивные:** планировать действия по решению учебной задачи для получения результата, корректировать свои учебные действия

				для преодоления ошибок.
4.	**Изучение и закрепление новых лексических единиц**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		30 минут	***Учебник, презентация, доска***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – объяснение нового материала, организация речевого взаимодействия и развитие чувства догадки учащихся. 1.Просит открыть учебник на странице 28 и посмотреть на упражнение. Просит сначала послушать произношение новых слов, а затем повторить за учителем. (Open you student books on page 28 and look at exercise 1. Listen to me attentively…Now, please, repeat after me.) 2.Открывает слайд с переводом этих слов и просит записать их в словарь. Проверяет, все ли записывают слова. (Open your dictionaries and write down these words, please.) 3.Предлагает разгадать загадки о разных профессиях. (Now, look at exercise 2. Let's solve the riddles (загадки). Olya, start read the first one…Who is this riddle about?)	**Цель** – готовность к активной учебно-познавательной деятельности на основе полученных знаний. 1. Открывают учебники на указанной странице, слушают учителя, затем повторяют за учителем. (Baker, greengrocer, mechanic…) 2.Записывают слова в словарь. 3. Смотрят на упражнение. Начинают читать по назначению учителя. Отгадывают все вместе. (I wear a uniform…It is a waiter!...) 4. Отвечают на вопросы учителя. Внимательно слушают объяснения и задают вопросы если что-то непонятно.	**Познавательные:** находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях, предложенных педагогическим работником алгоритмов, выявить недостаток информации для решения учебной задачи на основе предложенного алгоритма. **Коммуникативные**: проявлять уважительное отношение к собеседнику, строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей. **Регулятивные**: выстраивать последовательность выбранных действий, корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

		4. Хвалит учеников за работу. Спрашивает, знают ли они, что такое наречия. Объясняет, что такое наречия образа действия и правила их использования в речи. Записывает на доске. Затем предлагает записать эти слова в тетрадь. (Good of you. So, do you know what adverbs (наречия) are? There are adverbs in English too. Look at the board. Always (всегда), usually (иногда)…You have the same in your student books on page 28. We use them to say how often we do something. Please, write down these words in your dictionaries. Now, let's practice. Dima, how often do you clean the room?...) 5.Предлагает посмотреть на электронную доску и поиграть в игру, о которой говорила в начале урока. На доске появляется сначала одна картинка, затем эта же картинка, но с исчезнувшим предметом.	5. Слушают внимательно учителя, задают вопросы, если есть. Записывают слова в словари. Отвечают на вопросы учителя. (I always clean my room. I never wash the dishes. I sometimes go shopping.)	
5.	**Рефлексия**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		2 минуты	***Доска***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – подведение итогов урока, установить	**Цель** - осуществить констатирующий и прогнозирующий	**Коммуникативные:** воспринимать и формулировать

		соответствие полученного результата поставленной цели. 1. Благодарит за работу на уроке (Thank you for your work! Look at the board and finish the sentence.) NOW I KNOW… 2. Интересуется, есть ли какие-либо вопросу у учащихся, все ли понятно, готова на них отвечать. (Do you have any questions?)	контроль по результату и способу действия. 1.По очереди продолжают предложения. (Now I know professions. Now I know adverbs…) 2. Если есть вопросы, то задают их.	суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде. **Регулятивные:** устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности, корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.
6.	**Домашнее задание**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		1 минута	***Доска***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		<u>Цель</u> – обеспечить материалом для закрепления темы в не класса. 1. Записывает домашнее задание на доске, просит записать его в дневники, контролирует запись домашнего задания. (Please, put down your homework. You need to make a project. Imagine (представьте) you have a job. Tell us about this job. Write 4-6 sentences and paint a picture about it. You can use sentences from ex. 2 and 3 on page 28, as examples. Do you	**<u>Цель</u>** – записать и выполнить заданный материал в не класса. 1. Записывают домашнее задание в дневники.	**Познавательные**: выявлять недостаток информации для решения учебной задачи на основе предложенного педагогическим работником алгоритма. **Коммуникативные**: проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии, строить речевые высказывания в соответствии с

		have any questions about your homework?)		поставленной задачей.