

Формирование лексических навыков на начальном этапе обучения

Чтобы сформировать лексические навыки, для этого необходимо научить детей овладеть словоупотреблением. Под этим подразумевается не только знание слов, а также и умение употреблять их в речи. Эта трудная задача решается в двух направлениях:

необходимо не только научить школьников использовать лексику в собственной речи, но и понимать её в речи других.

В течение первых лет начальной школы учитель должен добиться полного освоения учащимися программного лексического минимума и прочного закрепления в их памяти активного и пассивного словарного запаса. Лексический минимум – это минимальное количество слов (лексических единиц: ЛЕ могут выступать слова, устойчивые словосочетания и клишированные обороты), которое позволяет пользоваться языком как средством общения. Как правило, выделяют активный и пассивный лексический минимум.

Активный лексический минимум – это слова, которые учащиеся хорошо усваивают и применяют их в своей речи. В него входят наиболее употребительные слова. Активный лексический минимум состоит из слов, которые учащиеся должны активно использовать в двух видах речевой деятельности, а именно в говорении и письме. По окончании начальной школы активный лексический минимум должен составлять не менее 500 лексических единиц.

Пассивный лексический минимум – это лексика, которую ученики должны понимать только лишь при аудировании и чтении. Эту лексику учащиеся не употребляют в своей речи. Пассивный лексический минимум у каждого ученика разный, индивидуальный.

Отработанные и закреплённые ЛЕ нужно повторять как можно чаще, чтобы предотвратить забывание новых слов. Иначе данные слова перейдут в пассивный словарный запас, и дети не будут употреблять их в речи.

Дети должны научиться овладевать иноязычной лексикой, а именно:

- усвоить и запомнить значение и форму лексических единиц, изучаемых на уроках (слова, устойчивые выражения, клише, пословицы, поговорки и т.д.)
- научиться пользоваться этими единицами в разных видах речевой деятельности;

- научиться распознавать и понимать лексические единицы при аудировании и при чтении. Другими словами, учащийся должен уметь употреблять лексику для осуществления продуктивной деятельности (говорение, письмо), и понимать её в рецептивной деятельности (чтение, аудирование) [Гез 1982: 195].

Как правило, выделяют **следующие этапы работы над лексикой**:

1) Введение нового слова и его первичное воспроизведение.

Выделяют несколько способов предъявления нового лексического материала:

- предъявление новой лексики в беседе;
- предъявление новой лексики в отдельных ситуациях;
- предъявление новой лексики в отдельных предложениях;
- предъявление новой лексики отдельным списком слов;
- предъявление новой лексики в процессе чтения текста;
- предъявление новой лексики в процессе аудирования;
- предъявление новой лексики в процессе подготовки учащихся к высказыванию.

2) Тренировка. Тренировка осуществляется с помощью различных упражнений, направленных на изучение и отработку новых слов и словосочетаний. Например, можно использовать следующие упражнения:

- составить предложения с данными словами;
- заполнить пропуски в тексте, употребив новые лексические единицы;
- ответить на вопрос, употребив новое слово;
- употребить в конкретном предложении синоним/антоним выделенного слова;
- из списка слов выбрать одно, которое соответствует определенной теме.

3) Применение. На данном этапе школьники должны применять новые слова в различных ситуациях:

- в процессе говорения (диалог и монолог);

- понимать новые слова при прослушивании текста (учителя, диктора или носителя языка);

- понимать значение новых слов при чтении текста;

- уметь употреблять их в письменной речи, чтобы предотвратить орфографическое забывание того или иного слова (к примеру слово daughter легко произносится, однако пишется очень трудно; многие школьники с большим трудом запоминают написание данного слова) [Развитие лексических навыков в обучении немецкому языку: Электр. ресурс].

Ещё одним из сложных моментов обучения иноязычной лексики является – **дозировка введения количества новых ЛЕ на каждом уроке** [Цетлин 2002: 35]. Выделяется ряд факторов, влияющих на дозировку ЛЕ:

- к какому словарному запасу принадлежат новые слова (активный или пассивный);

- степень связанности ЛЕ между собой;

- принадлежность к теме урока;

- этап обучения ИЯ;

- уровень знаний учащихся, их способности к языку.

Вопрос о том, сколько новых слов можно вводить на уроке, довольно сложный. На этот вопрос нет однозначного ответа, тем не менее, большинство ученых и методистов считают, что на первом году обучения на каждом уроке можно вводить от трёх до пяти слов. На втором и последующем годах – от 5 до 12 [Цетлин 2002: 36].

Новую лексику можно вводить **изолированно и в контексте**. Насколько известно, в школах чаще всего введение новых слов происходит изолированно. Исходя из многолетнего опыта, ученые пришли к выводу, что работу над словом нужно осуществлять как в контексте, так изолированно. Мы согласны с этим, т.к. ученики должны овладеть языком как рецептивно, так и продуктивно. Если бы ученики изучали новое слово только изолированно, то они бы не

смогли ознакомиться с различными словосочетаниями, с которыми данное слово может выступать во взаимосвязи. К примеру, дети изолированно выучили слово *foot* – ступня, нога; но словосочетания (*on foot* – пешком, или *foot the bill* – брать на себя ответственность), ученики не знают и понятия не имеют, как это перевести. Тем не менее, если учить слова только в контексте, то ребенок будет принимать контекстуальное значение слова за основное.

Несомненно важным моментом в обучении лексике является обучение школьников правильному **пользованию иноязычно-русским словарём**. Для этого необходимо знание алфавита. Можно проводить специальные упражнения. К примеру, спросить какая буква стоит после *h*; назвать первые три буквы перед *t*; назвать 5 букву английского алфавита и т.п. Нужно научить детей быстро и правильно находить слова в словаре. Ученики должны понять, что следует учитывать не только первую букву в слове, но и вторую, третью и т. п. Учащиеся должны знать, что слова в словаре даны в основной форме: глаголы – в инфинитиве, имена существительные – в ед. числе, имена прилагательные – в муж. роде. Также учащиеся должны научиться выбирать подходящее значение многозначного слова для конкретного контекста (а не первое попавшееся значение) [Цетлин 2002:35].

Применение информационно-коммуникативных технологий в процессе обучения лексике английского языка младших школьников

К информационным технологиям, как правило относят современные технологии, использующие такие технические средства как Интернет, компьютер, видео, аудио и т.д.

ИКТ в учебной деятельности включает:

- использование готовых компьютерных программ: обучающие программы к учебным пособиям; программы, развивающие грамматические и лексические знания обучающихся; программы, развивающие социокультурную компетенцию;
- создание собственных компьютерных тестов, личных сайтов и блогов;
- использование ресурсов Интернет на уроках;
- проведение онлайн уроков и тестов;
- проектная деятельность обучающихся: создание презентаций по темам уроков; поиск материалов в Интернет для работы над проектом;
- участие обучающихся в дистанционных олимпиадах („Skyeng.ru“, <https://anglius.ru/onlain-olimpiada-dlya-shkolnikov/> - здесь есть большой выбор онлайн-олимпиад по английскому языку для всех классов и для разных уровней владения языком.

Большое преимущество информационных технологий:

- наглядность, посредством которой обучающиеся лучше и быстрее запоминают учебный материал (особенно дети младшего школьного возраста).

На занятиях английского языка при обучении лексике можно использовать различные слайдовые презентации, видеоролики, мультфильмы, аудиозаписи. Следует отметить, что цели могут быть совершенно разные: знакомство с новым лексическим материалом, активизация уже известной лексики или закрепление изучаемых лексических единиц.

Например, презентации можно применять при знакомстве детей с новой лексикой, включая в презентацию больше интересных и ярких картинок. Для активизации слов можно применять аудио- или видеозапись. Для закрепления лексики очень хорошо подходят мультфильмы на английском языке. Даже в начальной школе можно включать короткометражные мультфильмы по 3-5 минут, с уже известной лексикой. И желательно, чтобы это был знакомый для

детей мультфильм, который они вероятно смотрели на русском языке. Так им будет намного легче воспринимать его содержание.

Следует отметить, что, применяя на уроках ИКТ, учитель должен использовать здоровьесберегающие технологии. Например, гимнастика для глаз (Look up, look down, look at the window, look at the door, look at the table, look at the ceiling, look at the floor), физические минутки (Hands up, hands down, hands on the knees, claps your hands, stamp your feet, jump, run, swim, dance, sing). Можно выполнять эти упражнения под музыку.

Приведем примеры заданий на обучение лексике в базовых учебниках АЯ начальной школы

Упражнения в этих УМК мы разделили на следующие группы: языковые (репродуктивные) и речевые (продуктивные). Языковые упражнения подразделяются на имитационные, подстановочные и трансформационные.

Первая группа. Языковые упражнения:

1. Имитационные

Большинство лексики в данном учебнике вводится в процессе аудирования. К примеру, задание «Слушай и повторяй слова за диктором». Внизу даны картинки и под ними написаны слова, которые произносит диктор. Таких заданий много, они есть в каждом модуле. К примеру, (Spotlight 2, модуль 1, стр. 15). Даны рисунки, под ними находятся слова. Данное задание направлено на отработку звука „ph“.

Следует отметить, что в данном учебном пособии есть много песен и стихотворений. На каждый модуль приходится по 2-3 песни и стихотворений. Таким образом, посредством прослушивания песен и заучивания стихотворений вводится новая лексика. К тому же, некоторые песни можно провести в игровой форме, чтобы дети немного расслабились.

Приведем пример такого задания: «Спой песенку, сопровождая её движениями» (Spotlight 2, стр. 105 №3).

I'm wearing my jeans
And my favourite T-shirt!
I'm wearing my hat
And my favourite skirt!
I'm wearing my jacket,
I'm wearing my coat,
We're sailing away
In our sailing boat!
Take off your socks,
Take off your shoes,
We're sailing away
On a magic cruise!

С помощью этой песенки вводятся новые лексические единицы по теме „Clothes “. В такой форме дети быстрее и легче запоминают новые слова.

2. Подстановочные

- Упражнение «Посмотри на картинки и соедини с предложениями» (Spotlight 3, Модуль 1, стр. 16№1). Цель: закрепление лексики. Дано 6 рисунков и 6 предложений. Обучающиеся должны соединить картинки с соответствующим предложением.

- Упражнение «Составьте диалог по образцу» (Spotlight 4, модуль 2, стр. 26№2). Цель: отработка лексики по теме «Заведения города». Обучающиеся должны составить диалог по образцу, используя набор реплик.

A: Excuse me, where is the Animal Hospital?

B: It is in Bridge Street.

3. Трансформационные. Трансформационные упражнения

предполагают определенную трансформацию реплики (или части реплики) собеседника, что выражается в изменении порядка слов, лица или времени глагола, числа существительного и т.п. Такие упражнения больше относятся к разделу грамматике, чем к лексике.

- Например, задание «Написать предложения во множественном числе» (Spotlight 3, модуль 2, стр. 32№2). Цель: научиться составлять предложения во множественном числе. Обучающиеся должны из предложений в единственном числе составить предложения во множественном числе.

I am a boy – We are boys.

It is a bird – They are birds.

Вторая группа. Речевые упражнения

- «Давай поиграем!» (Spotlight 2, модуль 5, стр. 108 №1). Цель: научиться описывать одежду людей. Есть два рисунка, на каждом из которых изображены мальчик с девочкой. Учащиеся описывают их: кто во что одет.

К примеру, „He is wearing a red T-shirt“.

- «Поговори со своим одноклассником, используя образец» (Spotlight 3, модуль 3, стр. 47№6). Цель: научиться спрашивать собеседника о продуктах питания, что у него есть и чего нет; и отвечать на такие же вопросы.

A: I have got some cheese. Have you got any cheese?
B: No, I have not got any cheese.

Данные УМК (Spotlight 2-4) характеризуется масштабным использованием средств оформления учебника - красочные иллюстрации; богатый иллюстративный материал для развития навыков монологической и диалогической речи; наглядность и содержательность схем, таблиц.

Можно сказать, что данное учебное пособие включает в себя различные задания и упражнения на формирование лексических навыков. Далее предложим ряд обучающих игр и игровых приемов при обучении лексике, которые можно использовать при работе с данными УМК.

Комплекс обучающих игр и игровых приемов, направленных на формирование лексических навыков

- комплекс обучающих лексических игр, которые дополняют рассмотренные УМК по английскому языку (Spotlight 2-4), 25 игр для обучения лексике английского языка в начальной школе. Лексические игры расположены по модулям (по темам), на каждый модуль по одной игре: для 2 класса – 7 лексических игр (см. Таблица 1), для 3 класса – 9 лексических игр (см. Таблица 2) и 4 класса 9 игр (см. Таблица 2).

Таблица 1

Игры для Spotlight 2

Модуль (тема)	Название игры
Starter Unit “My letters “	“Alphabetical cards”
Starter Module “My Family “	“Guessing game”
Module 1 “My Home “	“Put the words in the right order”
Module 2 “My Birthday “	“Fruits and vegetables”
Module 3 “My Animals “	“Where is an animal?”
Module 4 “My Toys “	“Toys in the shop”

Module 5 “My Holidays “	“Snowball”
-------------------------	------------

Таблица 2

Игры для Spotlight 3

Модуль (тема)	Название игры
Starter Unit “Welcome back!”	Игровой приём по теме „Colors “
Module 1 “School days! “	“Find the school objects for the school subjects?”
Module 2 “Family moments! “	“A hungry family”
Module 3 “All the things I like! “	„Find the food products“
Module 4 “Come in and play! “	“Help the worms!”
Module 5 “Furry friends! “	“Labyrinth”
Module 6 “Home, sweet home!”	“Pictionary “
Module 7 “A Day off!”	“Hot potato”
Module 8 “Day by day!”	“Find your Match”

Таблица 3

Игры для Spotlight 4

Модуль (тема)	Название игры
Starter Unit “Back together!”	“Alphabet Dash”
Module 1 “Family and friends! “	“Broken telephone”
Module 2 “A working day! “	“The word search”
Module 3 “Tasty treats! “	“Dominoes”
Module 4 “At the zoo! “	“Take away the odd picture”
Module 5 “Where were you yesterday? “	“Scrambles”
Module 6 “Tell the tale!”	“Once upon a time a ballerina and a toy soldier”
Module 7 “Days to remember!”	“Word race”
Module 8 “Places to go!”	“Flags, countries and nationalities”

Лексические игры и игровые приемы для Spotlight 2

Как говорилось выше, УМК за 2 класс включает в себя 7 модулей, поэтому мы предлагаем 7 лексических игр.

Водные занятия “My letters “.

Лексическая игра “Alphabetical cards”

Цель игры: закрепление букв английского алфавита и слов, которые начинаются с каждой буквы алфавита.

Ход игры: у каждого ребенка в классе 26 карточек, которые начинаются на каждую букву английского алфавита. Дети раскладывают эти карточки на парте картинками вверх в хаотичном порядке. Учитель называет любую букву алфавита, задача детей – показать карточку, которая начинается с этой буквы.

Например, учитель произносит букву t, обучающиеся показывают карточку с картинкой table.

Время проведения игры: 3-4 минуты.

Вводный модуль “My family “

Лексическая игра “Guessing game “

Цель игры: активизация лексики по теме «Семья».

Ход игры: дети работают в парах, у каждого на столе лежат карточки с членами семьи. Дети показывают друг другу картинки и спрашивают “Who is this?” - This is my sister. My sister is Lena и.т.д.

Время проведения игры: 4-5 минут.

Модуль 1 “My Home “

Игра “Put the words in the right order”

Цель: тренировка лексических единиц на тему „My home “.

Ход игры: учащиеся делятся на 2-3 группы. У каждой группы на столе лежат картинки, на которых изображены предметы мебели. Диктор или учитель произносит слова на данную тему. Задача учащихся состоит в том, чтобы разложить картинки по порядку, т.е. в той последовательности, в которой произносит диктор. Побеждает та группа, которая правильно и быстро справилась с заданием.

Время проведения игры: 5 минут.

Модуль 2 “My Birthday” Игра

„Fruits and vegetables “

Цель игры: закрепление лексических единиц по теме «Еда».

Ход игры: учитель делит учеников на 2 группы. Дети выходят в центр кабинета. Есть два пункта: слева – фрукты, справа – овощи. Учитель говорит „Fruits“ ученики переходят на пункт фрукты; каждой группе необходимо назвать какой-либо фрукт. Затем учитель говорит „Vegetables“ и все участники перебегают на сторону овощей; каждая группа должна назвать какой-либо овощ. Повторяться участникам игры нельзя.

Время проведения игры: 5-7 минут.

Модуль 3 “My Animals” Игра

„Where is an animal?“

Цель: закрепление лексики по теме „Animals“.

Ход игры: преподаватель приносит маленькие мягкие игрушки (6-7, животные) и раскладывает их на столе. Учащиеся по-английски называют этих животных и стараются их запомнить. Затем учитель накрывает данные игрушки полотенцем; учащиеся закрывают глаза на несколько секунд. В это время учитель убирает одну из игрушек и снова накрывает их. Дети должны догадаться, какой игрушки не стало, и хором называют её на английском языке.

Время проведения игры: 5 минут.

Модуль 4 “My Toys” Игра

„Toys in the shop “

Цель игры: тренировка лексики по теме „My toys “.

Ход игры: учитель делит участников на группы по 4-5 человек. У каждой команды есть стол, на котором находятся различные игрушки. В каждой группе есть продавец и несколько покупателей. Покупатели спрашивают, сколько стоит та или иная игрушка. Продавец отвечает. К примеру, „How much is the teddy bear? “, “The teddy bear is 2\$“и т.д. через некоторое время необходимо поменять игроков (роль продавца и покупателя).

Время проведения игры: 5-6 минут.

Модуль 5 “My Holidays”

Игра „Snowball “

Цель игры: закрепление лексических единиц по теме „My hobbies “.

Ход игры: преподаватель делит учащихся на 3 группы по 5 человек и назначает в каждой группе одного ведущего. Ведущий задаёт вопрос остальным игрокам: What is your favorite hobby? Первый участник говорит, например, drawing. Второй игрок сначала называет слово первого участника, затем – своё (drawing, cycling, playing soccer) и т. д. Суть игры заключается в том, что каждый участник должен назвать не только своё слово, но и слова предыдущих игроков. Самая трудная задача у последнего игрока, т.к. он должен назвать слова всех участников игры.

Время проведения игры: 5 минут.

Лексические игры и игровые приемы для Spotlight 3

Как говорилось выше, УМК за 3 класс включает в себя 9 модулей, поэтому мы предлагаем 9 лексических игр.

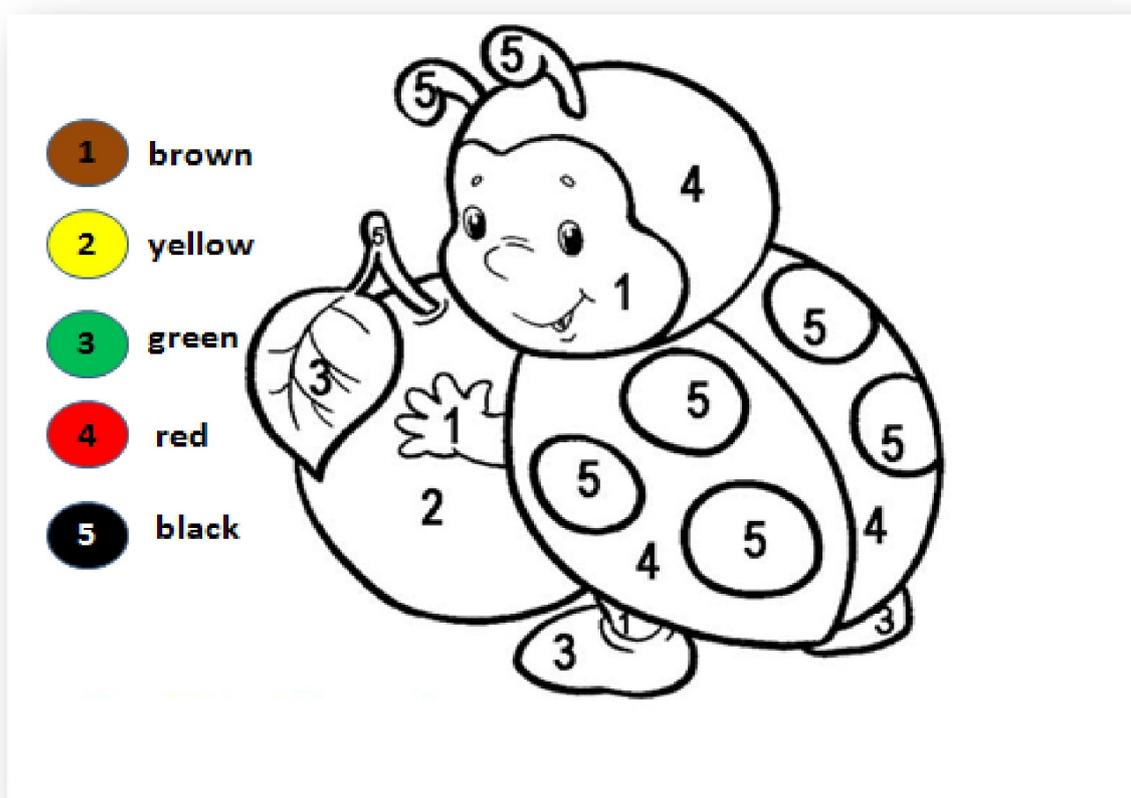
1. Вводный модуль “Welcome back!”

Игровой приём по теме „Colors“

Цель: активизация лексических единиц по теме «Цвета»; повторение числительных от 1 до 5.

Ход игры: учащиеся получают листочки с рисунком, им нужно раскрасить рисунок с помощью различных цветов, которые указаны на листочках. Учитель просит назвать цифру и соответствующий цвет отдельных фрагментов картинки. Учащиеся по очереди называют цвета.

Время проведения игры: 4-5 минут.



1. Модуль 1 “School days! “

Игра “Find the school objects for the school subjects”

Цель игры: активизация лексических единиц на тему «Школьные предметы и принадлежности».

Ход игры: учитель делит учащихся на три группы. У каждой группы на парте лежит канцелярский набор: a pen, a pencil, a dictionary, a ruler, an eraser, a studentsbook, a copybook, scissors, a brush, paints, felt pens, an exercise book. У каждой группы свое задание: первая группа должна выбрать школьные принадлежности, которые мы используем на изобразительном искусстве (In Art we need...); вторая группа – школьные принадлежности для урока математики (In Maths we need...); и третья группа – для урока английского языка (In English we need...). После того как каждая группа сделала выбор нужных школьных принадлежностей, участникам групп нужно записать на листочке эти предметы на английском языке. Когда все группы готовы, учитель вместе с учениками начинает проверку.

Время проведения игры: 5-6 минут.

2. Модуль 2 “Family moments!”

Игра “A hungry family”

Цель игры: повторение лексики по теме “Family” и “Food”.

Ход игры: необходимо распечатать большие карточки размером А4 с членами семьи (a mother, a father, a sister, a brother, a grandmother, a grandfather, an aunt, an uncle). Лучше напечатать на плотной бумаге или на картоне. Затем каждому члену семьи нужно прорезать рот. Также нужно сделать маленькие карточки 5см на 5см на тему еда (apple, cake, chocolate, tea, milk, porridge и т.д.). Главное, чтобы карточки с едой были такого размера, чтобы «голодная семейка» могла их проглотить.

Можно разделить детей на три группы. У каждой группы должно быть два набора карточек (с членами семьи и с едой). Можно начинать игру: обучающиеся должны играть и составлять предложения.

Пример, My mother is eating a cake.

My sister is drinking milk.

My uncle is eating an apple.

Время проведения игры: 6-7 минут.

3. Модуль 3 “All the things I like”

Игра „Find the food products“

Цель игры: закрепление лексики по теме „Food”.

Ход игры: преподаватель выбирает трёх добровольцев. Они выходят в центр кабинета. У каждого участника есть стул, на котором находятся муляжи продуктов питания (фрукты, овощи, сладости и т.д.). Учитель называет любое слово. Задача игроков состоит в том, чтобы как можно быстрее найти названный продукт питания. Тот, кто быстрее всех нашел нужный муляж, становится победителем. Все учащиеся хором повторяют данное слово по 3 раза. Затем преподаватель выбирает других участников, и игра продолжается.

Время проведения игры: 5-6 минут.

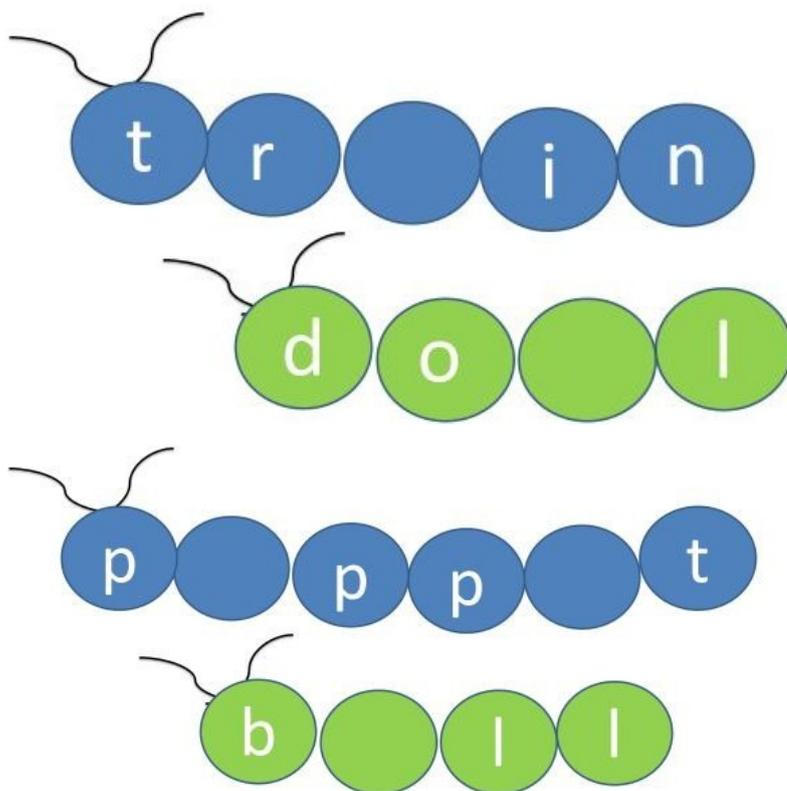
4. Модуль 4 “Come in and play! “

Игра “Help the worms!”

Цель игры: повторение лексики на тему “Toys”.

Ход игры: учитель на доске рисует гусеницу либо можно сделать презентацию. Суть игры состоит в том, что гусеница ползла к нам на урок из Англии, однако пока ползла она потеряла некоторые буквы. Задача обучающихся – помочь гусенице найти буквы (вписать/назвать их). Слова в гусенице должны быть на тему «Игрушки»: train, ball, doll, rocking horse, musical box, tea set, puppet, teddy bear, toy soldier, ballerina и т.д.

Например,



Время проведения игры: 5-6 минут.

5. Модуль 5 “Furry friends! “

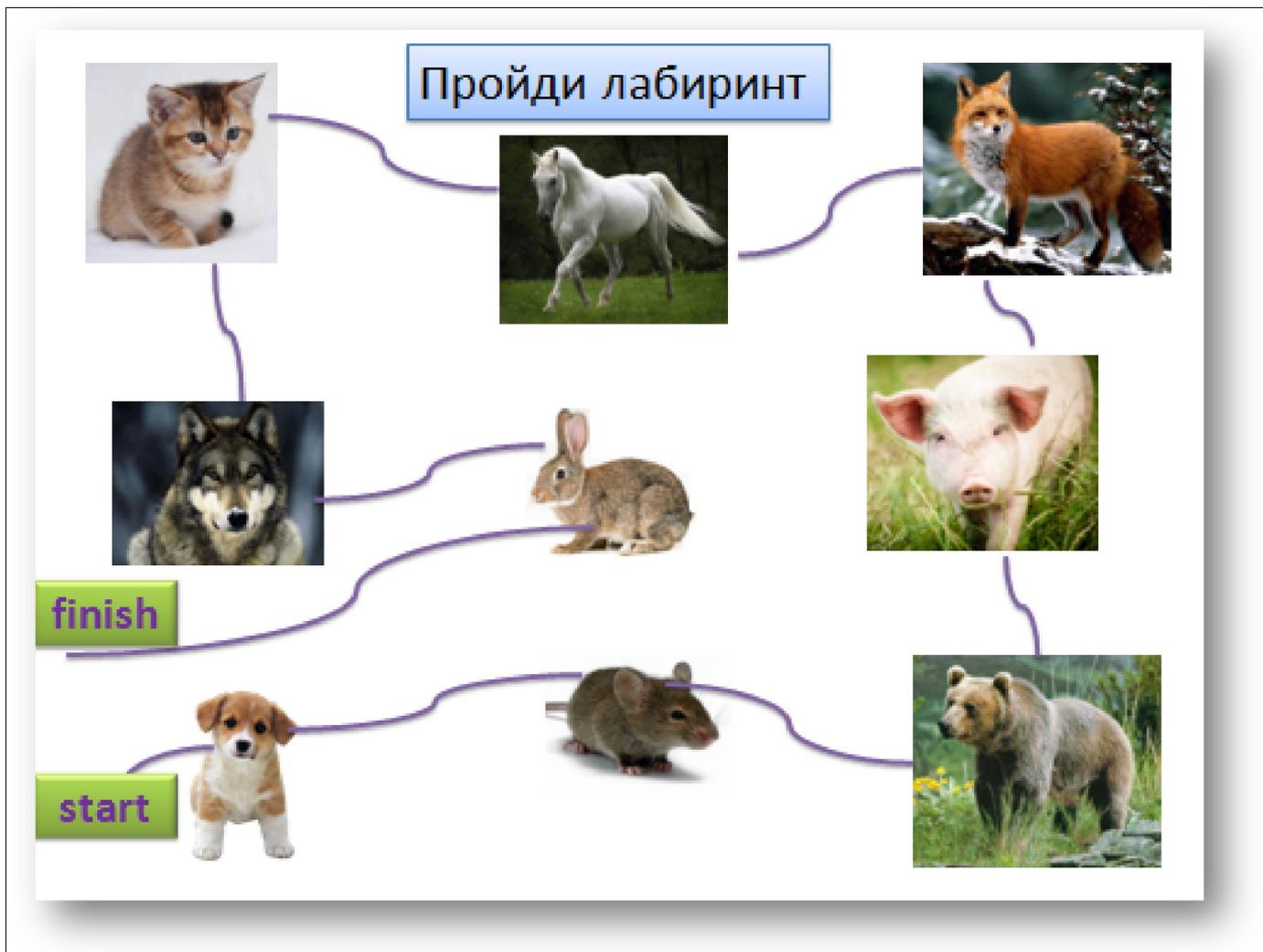
Игра “Labyrinth”

Цель игры: закрепление лексических единиц по теме „Pet and wild animals “.

Ход игры: учащиеся работают в парах. Преподаватель выдаёт каждой паре листок. Учащиеся должны пройти лабиринт. Их задача состоит в том,

что они должны написать название на английском языке под каждой картинкой. Пара, которая быстрее всех и правильно справилась с заданием, побеждает.

Время проведения игры: 4-5 минут.



6. Модуль 6 “Home, sweet home!”

Игра Pictionary (Нарисуй слово)

Цель игры: закрепление лексики по теме “My house”.

Ход игры: На листочках пишутся слова на тему “My house”: table, chair, armchair, sofa, bed, fridge, TV, computer, room, cooker, mirror, glass, cupboard, box, shelf. Затем слова прячутся в мешок. Обучающиеся делится на 2 команды и доска делится на 2 части. Один участник из каждой команды достаёт любое слово из мешка и рисует его на доске. Первая команда,

которая угадывает слово, называя его хором на английском языке, побеждает. Если рисунок полностью нарисован, а команды так и не отгадали слово, то другой участник команды занимает место «художника».

Время проведения игры: 8-10 минут.

7. Модуль 7 “A Day off!”

Игра “Hot potato”

Цель игры: повторение лексики на тему “My Hobby”.

Ход игры: дети становятся в круг. Для игры нужен мячик. Мячик – горячая картошка, поэтому держать его в руках долго нельзя, можно обжечься! Бросаем мячик по кругу, называя слова на тему “My Hobby” (повторяться нельзя!). Можно установить время, например, держать мячик в руках можно не более 5 секунд. Тот участник, который держал мячик в руках дольше 5 секунд, выбывает из игры.

Время проведения игры: 5-6 минут.

8. Модуль 8 “Day by day!”

Игра “Find your Match”

Цель игры: закрепление лексики по теме «Распорядок дня» и «Время».

Ход игры: учитель делит обучающихся на две группы. Участники первой группы получают карточки со словами/словосочетаниями (get up, go to school, have breakfast, have lunch, have supper, play games, paint pictures, sing songs, have quizzes, read a book, watch cartoons, listen to music, have a shower, visit my friend, do homework, go to bed), участники другой группы – с картинками. Затем дети ищут свою пару и составляют небольшой диалог с этими словосочетаниями.

Например,

A: What time do you go to school?

B: I go to school at 7:30 am. And you?

A: I go to school at 7:15 am.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Лексические игры и игровые приемы для Spotlight 4

УМК за 4 класс включает в себя 9 модулей, поэтому мы предлагаем 9 лексических игр.

1. Вводный модуль “Back together!”

Игра “Alphabet Dash”

Цель игры: повторить лексику за 2-3 класс по всем темам.

Подготовка к игре: заранее нужно подготовить карточки с цифрами от 1 до 26. Каждая цифра обозначает какую-то букву. Например, 5-t; 16-f; 3-b.

Ход игры: учитель делит обучающихся на две команды, равные по количеству человек. Каждому участнику из команд дается одна карточка с номером от 1 до 26. Учитель называет номер и букву, а ученик имеющий карточку с таким номером, должен назвать как можно больше слов, начинающихся с этой буквы в течение 30 секунд. За каждое правильное слово команда получает по 1 баллу. Побеждает та команда, которая наберет больше баллов за всю игру.

Время проведения игры: 8-10 минут (зависит от количества человек в командах).

2. Модуль 1 “Family and friends! “

Игра “Broken telephone”

Цель игры: закрепление лексики по теме “My family”.

Ход игры: учитель делит обучающихся на группы по 5 человек. В командах назначается один ведущий. Каждая группа садится в круг. Ведущий тихо на ушко говорит слово одному из игроков своей команды; этот игрок передает услышанное слово рядом сидящему игроку и т.д. Последний участник игры называет слово, которое до него дошло. Если это то слово, которое говорил ведущий, то команда получает один балл. Всего 10 слов, т.е. 10 баллов. Побеждает так группа, которая набрала больше баллов.

Время проведения игры: 8-10 минут.

3. Модуль 2 “A working day! “

Игра “The word search”

Цель игры: повторение лексики на тему «Профессии и учреждения».

Ход игры: обучающиеся делятся на 3-4 команды. Каждая команда получает раздаточный материал. Задача участников игры состоит в том, чтобы найти названия профессии и учреждения. Затем нужно составить предложения с каждым словом. Выигрывает та команда, которая составила больше правильных предложений.

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

Время проведения игры: 10-15 минут.

4. Модуль 3 “Tasty treats! “

Игра “Dominoes”

Цель: закрепление изученной лексики по теме “Food”.

Ход игры: обучающиеся делятся на 3-4 группы. Каждый участник получает одинаковое количество карточек. На каждой карточке есть изображение фруктов/овощей/различных продуктов питания. Остальные карточки лежат белой стороной вверх в произвольном порядке. Игру начинает тот игрок, у которого есть карточка со словом START. На этой карточке изображено «apple» и «banana». Тот участник, который видит слово

«apple» или «banana» на одной из своих карточек, должен положить рядом свою карточку (слово к картинке) и назвать слово по-английски.

Например, первый участник игры начинает игру со слов: „I have an apple and a banana“. Ученик, у которого есть на карточке одно из названных слов, говорит: „ I have an apple and an orange“ и т. д.; выигрывает тот школьник, который быстрее освободился от своих карточек.

Время проведения игры: 7-10 минут.

5. Модуль 4 “At the zoo! “

Игра “Take away the odd picture”

Цель игры: закрепление лексики по теме «Pets and wild animals».

Ход игры: учитель делит обучающихся на 3-4 группы и раздаёт детям наборы карточек с картинками. Дети, работая в группах, должны найти по одной лишней картинке из каждого набора. Например, 5 наборов картинок:





Дети не только должны убрать одну картинку из каждого набора, но и должны объяснить, почему они убрали именно эту картинку. Можно немного усложнить игру, например, составить по одному предложению с каждой картинкой (которые оказались лишними). Или составить небольшую историю про любое из этих животных, а потом сравнить чья группа справилась лучше.

Время проведения игры: 5-6 минут (зависит от количества наборов с картинками).

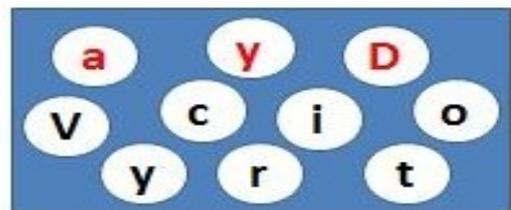
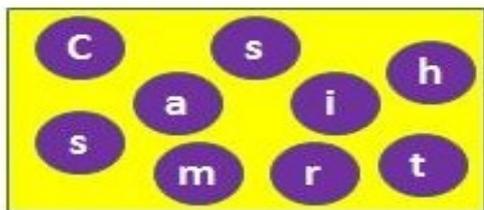
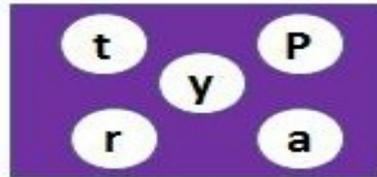
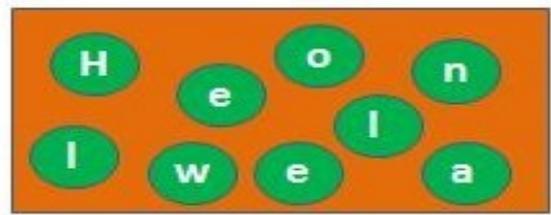
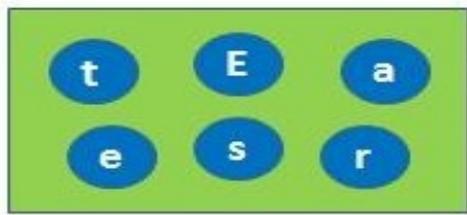
6. Модуль 5 “Where were you yesterday? “

Игра “Scrambles”

Цель игры: закрепление лексических единиц по теме “Holidays”.

Ход игры: учитель делит обучающихся на 3-4 группы. Каждая группа получает одинаковые листочки, на которых вразброс находятся буквы. Дети должны составить слова, относящиеся к этой теме. Например, на каждом листочке по 5 слов. Так команда, которая быстрее найдёт эти слова, побеждает. Затем весь класс хором повторяет данные лексические единицы.

Можно продолжить игру следующим образом: каждая группа составляет по одному предложению на каждое слово. Группа, допустившая минимальное количество ошибок, становится победителем. К примеру: Easter, Halloween, Victory Day, Party, Christmas.



Время проведения игры: 7-10 минут (в зависимости от количества слов).

7. Модуль 6 “Tell the tale!”

Игра “Once upon a time a ballerina and a toy soldier”

Цель игры: научиться применять лексические единицы при составлении рассказа по картинкам; грамматически правильно составлять предложения.

Ход игры: обучающиеся работают в парах; им нужно составить небольшой рассказ, используя серию картинок. Каждая пара получает раздаточный материал:

1) come to the ballerina



2) Give a rose to the

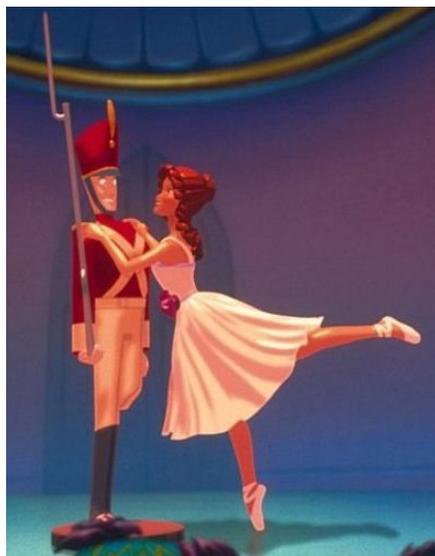
ballerina



3) Go for a walk



4) Dance with the ballerina



Можно усложнить задачу: детям нужно продолжить рассказ (нарисовать картинки и составить к ним предложения).

Время проведения игры: 10-15 минут (если продолжать рассказ).

5) Модуль 7 “Days to remember!”

Игра “Word race” (гонка слов)

Цель игры: закрепление лексики на тему “Our Hobbies”.

Ход игры: обучающиеся делятся на две равные по количеству команды.

Доска делится на две половины, сверху учитель записывает тему «Our Hobbies». Участники команд по очереди выходят к доске и записывают по одному слову на данную тему. Одно слово равно одному баллу. Нужно установить время, например, 5 минут. После того, как время закончилось, учитель вместе с учениками подсчитывает баллы команд. Побеждает та команда, которая набрала больше всех баллов.

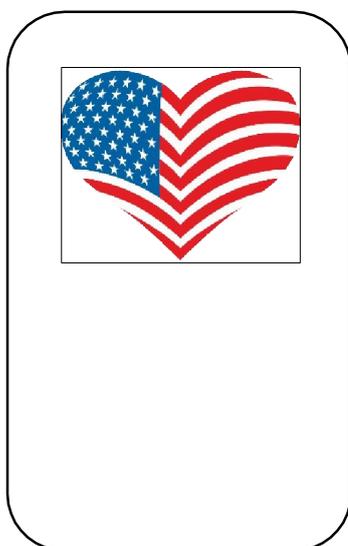
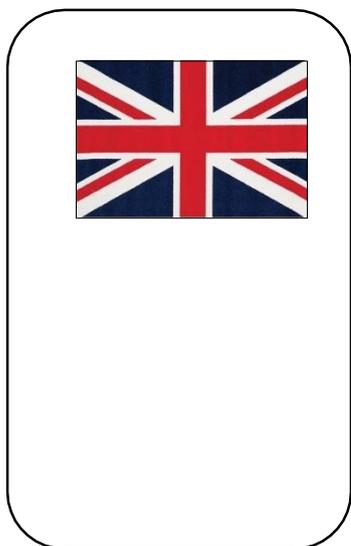
Время проведения игры: 7-10 минут (в зависимости от выбранного таймера).

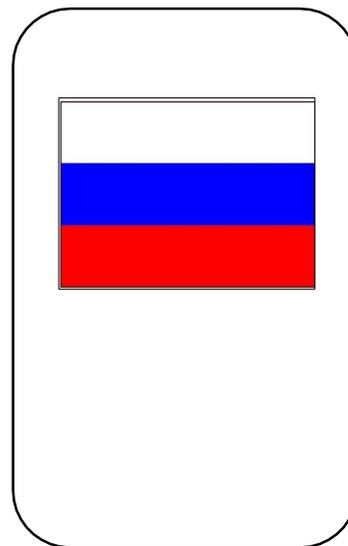
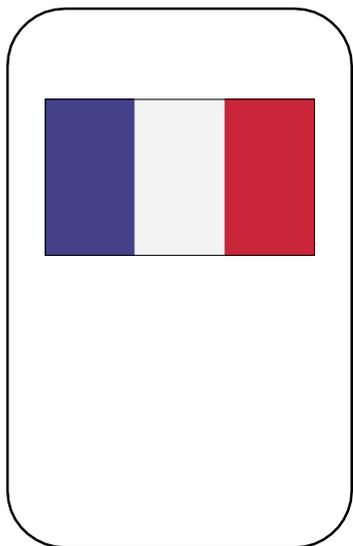
6) Модуль 8 “Places to go!”

Игра “Flags, countries and nationalities”

Цель игры: активизация лексических единиц по теме “Countries and nationalities”.

Ход игры: обучающиеся работают в парах. У каждой пары две карточки, на которой изображён флаг, написана страна и столица. Ученикам нужно составить небольшой диалог по образцу. Сначала один ребенок задаёт вопросы по карточке собеседника, затем наоборот. Карточки выглядят таким образом:





Образец диалога:

A: Hello! What is your name?

B: Hi! My name is Jack.

A: How old are you?

B: I am ten years old.

A: Where are you from?

B: I am from the UK.

A: Where do you live?

B: I live in London. London is the capital of the UK.

Время проведения игры: 5-7 минут.

Технологическая карта урока в 4 классе

Класс: 4 «В»

Предмет: Английский язык

Тема урока (Т): Лексика по теме «Учреждения, профессии»

Цели урока (Ц):

1. Образовательная (познавательная) – развивать навыки говорения; развивать мышление, память; активизация грамматического материала, повторение лексического материала.
2. Развивающая - создать условия для формирования регулятивных, познавательных и коммуникативных УУД обучающихся. Развивать навыки говорения.
3. Воспитательная - создать условия для формирования личностных УУД обучающихся. Способствовать работе в группах; совершенствовать навыки общения; формировать положительное отношение к предмету.

Ожидаемые результаты урока:

1. Личностные – формирование коммуникативной компетентности в общении с одноклассниками. Формирование мотивации к изучению английского языка.
2. Метапредметные – умение определять цели своего обучения на уроке.
3. Предметные – воспринимать на слух и понимать речь учителя и одноклассников (аудирование); составлять слова из букв, прописывать слова (письмо); составлять предложения по образцу (говорение).

Формы деятельности: фронтальная, индивидуальная, групповая.

Тип урока: комбинированный урок

Материалы к уроку, оборудование: учебник, доска, презентация, аудиоприложение, интерактивная доска, раздаточный материал, картинки.

Время, мин	Элементы структуры занятия	Содержание этапов занятия	Планирование действий педагогической оценки
1	ПЭУ	Организационный момент: Hello! How are you?	
3-4	Проверка дом. задания	Учебник с. 27 №3,4 (прочитать текст и выполнить задание).	
3	Тема (Т)	Лексика по теме «Учреждения, профессии». Определение темы урока	Все ученики
	Цель урока (Ц)	Повторить и закрепить лексические единицы по теме «Учреждения, профессии».	
	Задачи урока (З)	1. Повторить и закрепить слова по теме «Учреждения» 2. Повторить и закрепить слова по теме «Профессии» 3. Активизация лексики по теме «Учреждения» и «Профессии».	
5-6	I этап	Повторение и закрепление лексики по теме «Учреждения»	Работа в парах /индивидуально
	Цель 1 (Ц₁)	Повторить и закрепить слова по теме «Учреждения»	
	Суть работы на I этапе	1. Составление диалогов по образцу. Учебник с. 26 №2 (Письменно, работа в парах). 2. Соотнести картинки с учреждениями. Сборник с. 36 №5 (индивидуально)	
	Итог 1 (И₁)	Повторили и закрепили лексику по теме «Учреждения»	
	ЭЛП		
4-5	II этап	Повторение и закрепление лексики по теме «профессии»	Работа в парах /индивидуально
	Цель 2 (Ц₂)	Повторить и закрепить лексику по теме «Профессии»	
	Суть работы на II этапе	1. Догадаться о какой профессии идёт речь по описанию. Учебник с.28 №2 (работа в парах) 2. Соотнести учреждение и профессию. Раб. Тет. с. 14 №2 (самостоятельно).	
	Итог 2 (И₂)	Повторили и закрепили лексику по теме	

		«Профессии»	
	ЭЛП		
2-3	Разминка	„Numbers“, “Colors”	Работа в группах
6-8	III этап	Активизация лексики по теме «Учреждения» и «Профессии».	
	Цель 3 (Ц₃)	Научиться соотносить лексику по теме «Учреждения» с лексикой по теме «Профессии».	
	Суть работы на III этапе	Игра “The word search”. Обучающиеся делятся на 3-4 команды. Каждая команда получает раздаточный материал. Задача участников игры состоит в том, чтобы найти названия профессии и учреждения. Затем нужно составить предложения с каждым словом. Выигрывает та команда, которая составила больше правильных предложений. Время проведения игры: 10-12 минут.	
	Итог 3 (И₃)	Научились использовать лексику в речи по теме «Учреждения» и «Профессии».	
	ЗЭУ		
2	Вывод по уроку (В)	Повторили и закрепили лексику по теме «Учреждения» и «Профессии»; а также применять данную лексику в коммуникации.	Все
2	МП	На следующем уроке мы будем изучать и говорить о видах спорта	
1	Рефлексия	Понравился ли урок? (Слайд)	
2	Оценивание	Оценить работу обучающихся	
2	Домашнее задание	Рабочая тетрадь с. 15№4 (Составить предложения из слов)	Все

Из вышесказанного можно сделать вывод, что применение на уроках лексических игр значительно повышает эффективность усвоения лексических единиц, поэтому на уроках в начальной школе нужно обязательно использовать игровую деятельность. Процесс обучения окажется интересным и веселым для обучающихся.