



Научно-исследовательский журнал «Педагогическое образование» / *Pedagogical Education*

<https://po-journal.ru>

2025, Том 6, № 8 / 2025, Vol. 6, Iss. 8 <https://po-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

УДК 372.881.111.1

Применение игровых упражнений при формировании лексических и грамматических навыков английского языка у учащихся второго класса (в рамках обучения по УМК «Spotlight 2»)

¹ Фатуева Ю.Н.,

¹ Феднова М.А.,

¹ Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского

Аннотация: данная статья посвящена теоретическим и практическим принципам применения игровых упражнений при формировании лексических и грамматических навыков английского языка обучающихся второго класса общеобразовательной школы (в рамках обучения по УМК «Spotlight 2»). В статье рассмотрены психологические характеристики обучающихся второго класса, проявляющиеся в процессе изучения иностранного языка, причины, по которым начало изучения первого иностранного языка во втором классе общеобразовательной школы является целесообразным, этапы формирования лексического и грамматического навыка, причины использования игровых упражнений на учебных занятиях и принципы их применения, проанализированы понятия «игра», «дидактическая игра» и «игровые упражнения», а также проведён анализ учебника «Spotlight 2» в контексте формирования лексических и грамматических навыков и предложены варианты игровых упражнений, способствующие более прочному усвоению данных навыков, реализации личностного потенциала обучающихся и удовлетворении их потребностей, коммуникативным принципом обучения, в соответствии с этапами формирования этих навыков, в том числе упражнения, направленные на взаимосвязь различных лексических и грамматических тем.

Ключевые слова: игровые упражнения, дидактические игры, лексический навык, грамматический навык, этапы формирования навыка, учебно-игровая деятельность

Для цитирования: Фатуева Ю.Н., Феднова М.А. Применение игровых упражнений при формировании лексических и грамматических навыков английского языка у учащихся второго класса (в рамках обучения по УМК «Spotlight 2») // Педагогическое образование. 2025. Том 6. № 8. С. 219 – 228.

Поступила в редакцию: 27 мая 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 26 июня 2025 г.; Принята к публикации: 28 июля 2025 г.

Application of game exercises in the formation of lexical and grammatical skills of the English language in second grade students (in the framework of training using the "Spotlight 2" educational and multiple-based curriculum)

¹ Fatueva Yu.N.,

¹ Fednova M.A.,

¹ Nizhny Novgorod State University named after N.I. Lobachevsky

Abstract: this article is dedicated to the theoretical and practical principles of using game-based exercises in the formation of lexical and grammatical skills in English among second-grade students in general education schools (within the framework of the "Spotlight 2" course). The article examines the psychological characteristics of second-

grade students that manifest in the process of learning a foreign language, the reasons why beginning the study of a first foreign language in the second grade of general education is advisable, the stages of forming lexical and grammatical skills, the reasons for using game-based exercises in the classroom, and the principles of their application. The concepts of "game," "didactic game", and "game-based exercises" are analyzed. The article also provides an analysis of the "Spotlight 2" textbook in the context of developing lexical and grammatical skills and offers examples of game-based exercises that contribute to more effective acquisition of these skills, the realization of students' personal potential, and the satisfaction of their learning needs, following the communicative approach to language teaching. The exercises are aligned with the stages of skill formation and include tasks aimed at integrating various lexical and grammatical topics.

Keywords: game-based exercises, didactic games, lexical skill, grammatical skill, stages of skill formation, educational and game-based activities

For citation: Fatueva Yu.N., Fednova M.A. Application of game exercises in the formation of lexical and grammatical skills of the English language in second grade students (in the framework of training using the "Spotlight 2" educational and multiple-based curriculum). Pedagogical Education. 2025. 6 (8). P. 219 – 228.

The article was submitted: May 27, 2025; Approved after reviewing: June 26, 2025; Accepted for publication: July 28, 2025.

Введение

Изучение первого иностранного языка в общеобразовательной школе согласно требованиям ФГОС начинается во втором классе, и в ходе первого года изучения новой дисциплины учителю необходимо предоставить обучающимся возможность адаптации к ней и грамотное погружение в новую для ученика среду, обеспечить усвоение необходимой базы знаний. Одной из важнейших задач учителя на любом из уровней изучения языка, включая начальный, является формирование у обучающихся соответствующих лексических и грамматических навыков. Ученикам необходима постоянная языковая практика, и в то же время, для достижения успехов им нужны постоянная мотивация, благоприятный психологический климат, возможность реализации их потенциала и смена активности. Одним из способов, которые могут обеспечить как, воплощение данных факторов, так и активную языковую практику, является применение на уроках игровых упражнений.

Целью данной работы является выявление возможных игровых упражнений, применение которых будет целесообразно для формирования лексических и грамматических навыков обучающихся второго класса общеобразовательной школы.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: рассмотреть психолого-педагогические особенности обучения младших школьников и обучающихся второго класса, в частности; изучить понятия «игра», «игровые упражнения», «дидактическая игра», определить функции игры, а также способы и предпосылки внедрения игровых упражнений в учебный процесс; провести анализ УМК "Spotlight 2" с точки зрения его структуры, обучения лексической и грамматической сторонам речи, наличию заданий коммуникативного и интерактивного характера; составить комплекс игровых упражнений, направленных на формирование лексических и грамматических навыков, применение которых будет целесообразно в рамках обучения по УМК "Spotlight 2", согласно этапам формирования соответствующих навыков.

Объектом исследования является формирование лексических и грамматических навыков при обучении английскому языку у обучающихся второго класса общеобразовательной школы.

Предмет исследования: способы применения игровых упражнений при формировании лексических и грамматических навыков английского языка обучающихся второго класса общеобразовательной школы.

Ряд учёных считает возраст 8-9 лет наиболее перспективным для начала изучения английского языка – в этом возрасте ребёнок как никогда открыт всему новому, обладает незамутнённым сознанием. Именно в этом возрасте, когда ребёнок обучается во втором классе, в общеобразовательных школах и начинается преподавание английского языка как первого иностранного согласно нормам ФГОС. Обучающийся второго класса уже более дисциплинирован, чем дошкольник или первоклассник – после первого года обучения он уже имеет представление о том, что от него требуется как от школьника, он уже в большей степени адаптирован к новой среде. Школьникам младшего школьного возраста необходимы постоянная мотивация и повторение учебного материала, разнообразие учебной деятельности, смена деятельности, возможность реализации творческого потенциала и накопленной энергии. Учителю необходимо создать благоприятный

психологический климат в классе, способствующий лучшему усвоению изучаемого материала, избавлению от психологических барьеров, страха перед новой учебной дисциплиной и общением как явлением в целом, так непосредственно перед коммуникацией на неродном языке [11]. Дети младшего школьного возраста также отличаются высокой активностью, что благоприятно сказывается на скорости усвоения языкового материала [8].

Важным аспектом изучения языка во втором классе является лексика. В данной статье мы опирались на определение Р.К. Миньяр-Белоручева, который определял лексический навык как способность к быстрому автоматизированному вызову лексической единицы из памяти в соответствии с заданной речевой задачей и употребление данной лексической единицы в контексте [6].

Е.И. Пассовым были выделены следующие этапы формирования лексического навыка: восприятие слова и его запоминание, осознание обучающимся значения слова, имитация слова в изолированной позиции или в контексте какого-либо предложения, самостоятельное называние объектов, определяемых данными словом, формирование новых связей со словом, употребление слова в различных контекстах [9].

Согласно требованиям ФГОС начального общего образования и рабочей программе по английскому языку для второго класса общеобразовательной школы, по окончании второго класса обучающиеся должны уметь использовать базовую лексику, необходимую для общения на элементарном уровне, включающие личные данные (имя, возраст), названия членов семьи, цветов, простейших предметов быта (мебель, игрушки), глаголы повседневной активности, названия наиболее известных животных [12, 13].

Е.И. Пассов определял грамматический навык как «способность говорящего выбирать модель, адекватную речевой задаче и оформлять ее соответственно нормам данного языка» [9]. Согласно О.М. Рябцевой, грамматические навыки представляют собой автоматизированные компоненты речевой деятельности, основу которых составляют речевые стереотипы, клише, формирующиеся и функционирующие в результате использования речи [10].

Этап автоматизации включает в себя следующие действия: восприятие, имитация, подстановка, трансформация, репродукция, комбинирование [9].

Согласно требованиям федеральной рабочей программы начального общего образования, по окончании второго класса у обучающихся, изучающих иностранный язык (английский) должны быть сформированы следующие грамматические навыки: употребление глагола “have got / has got” для обозначения принадлежности или наличия, сочетание глагола “to be” с местоимениями в настоящем времени, употребление глагола “can” в значении умения в утвердительных, отрицательных и вопросительных предложениях, образование множественного числа существительных при помощи окончания “-s”, согласование структур “this is/these are”, “there is / there are” с существительными, вопросительные слова и предлоги места [12].

В формировании данных навыков помогает использование игровой деятельности. Игровая деятельность, интегрированная в процесс обучения, или учебно-игровая деятельность обладает рядом характерных черт, а также положительных эффектов, делающих её применение целесообразным. Игровые упражнения представляют собой группу приёмов и методов организации учебной деятельности в форме различных дидактических игр, имеющих конкретную учебную цель [7]. Цель игровых упражнений – вовлечение обучающихся в процесс, облегчение восприятия [3]. Игра как таковая, согласно З.Г. Алиеву, является специально организованным занятием, требующим напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятия решений относительно действий, которые необходимо предпринять в данный момент, слов, которые нужно произнести, и действий, которые способны привести игрока к победе [1].

О.В. Коновалова определяет дидактическую игру как деятельность, организуемую в процессе обучения с целью развития у обучающихся познавательного интереса за счёт эмоциональной окрашенности игровых действий, основанных на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений [4]. Игра должна быть доступной для обучающихся, подобрана в соответствии с их уровнем владения языком и физическим и умственным способностям, а применение игр на уроке должно быть умеренным [2]. В процессе игры ребёнок учится взаимодействию со сверстниками и учителем, оттачивает коммуникативные навыки и умения как в плане речи на иностранном языке, так и в психологическом плане, что способствует также процессу социализации ребёнка [5]. Игровые упражнения влияют на процесс становления личности ребёнка, усвоение социальных норм ролей. Благодаря дидактическим играм обучающиеся учатся логично и последовательно формулировать свои мысли [8]. Игра помогает создать благоприятный для обучения и коммуникации психологический климат в классе, обеспечить плавный переход от игровой деятельности как ведущей к учебной, обеспечить смену деятельности и реализовать деятельностный и умственный потенциал обучающихся.

В качестве основных принципов, которые необходимо учитывать при применении игровых упражнений в учебном процессе можно выделить следующие:

1) добровольность и мотивированность – обучающиеся должны чувствовать относительную свободу в выборе действий, испытывать желание участвовать в той или иной игре, быть мотивированы на достижение результата, цели игры;

2) принцип перехода от простого к сложному – переход от более простых игровых заданий к более сложным (как в плане языкового содержания, так и в плане количества и качества действий, совершаемых в процессе игры) в зависимости от этапа урока, уровня владения языком, этапа формирования навыка;

3) принцип опоры на языковой опыт обучающегося – игровые задания должны соответствовать уровню языка;

4) принцип учёта индивидуальных особенностей, обучающихся;

5) принцип связи с реальной жизнью – игровые ситуации должны моделировать ситуации реального общения;

6) принцип динамичности – быстрая смена деятельности в процессе игры, способствующая благоприятному психологического климату, отработке реакции и лучшему запоминанию материала;

7) принцип достаточности и умеренности – применение игр должно соответствовать целям урока, игры не могут применяться исключительно в целях психологической разрядки. Количество игр должно быть умеренным. Дидактические игры могут быть применены на каждом из этапов урока, но должны сочетаться с другими видами деятельности, чтобы обучающиеся осознавали переход к учебной деятельности как основной и не теряли дисциплину.

Материалы и методы исследований

В ходе данной работы были произведены анализ психолого-педагогической и методической литературы по заданной проблеме, анализ УМК “Spotlight 2”, рабочей программы по-иностранному (английскому) языку, наблюдение за ходом педагогического процесса, экспериментальное обучение на основе составленных упражнений.

Результаты и обсуждения

Нами был проанализирован учебник “Spotlight 2”, являющийся одним из самых популярных учебников, применяемых во втором классе общеобразовательной школы. Одним из безусловных достоинств данного учебника является широкое использование визуальной наглядности. Семантизация новой лексики происходит с помощью графических изображений, что способствует более прочному усвоению связи между объектом и означающим его словом, так как дети младшего школьного возраста лучше запоминают информацию через красочные визуальные образы.

Материал вводится последовательно, систематично. Обучающийся учится быстро понимать, что от него требуется, из-за схожего алгоритма построения каждого урока. Учебник разделён на тематические блоки, сложность которых возрастает постепенно. В рамках данных тематических блоков обучающиеся овладевают необходимыми лексическими и грамматическими навыками и умениями, учась описывать наиболее часто встречающиеся объекты действительности и взаимодействовать с окружающими в наиболее базовых ситуациях общения (знакомство, приветствие, вопрос и ответ о возрасте своём или собеседника, любимом цвете, блюде, игрушке, времени года и т.д.).

Большое внимание уделяется имитативным упражнениям различного уровня сложности. Тем не менее, количество упражнений коммуникативного и конкретно диалогического характера довольно мало. Практически все упражнения, предполагающие парную работу, состоят в том, чтобы поговорить с собеседником по чётко заданному образцу. Отсутствуют упражнения для формирования навыков спонтанного говорения. Недостаточно выражены интерактивные формы работы за счёт отсутствия групповых упражнений, большая часть упражнений носит индивидуальный характер, что лишает детей возможности тренировки действительной коммуникации. Также недостаточно количество заданий игрового формата, что делает процесс обучения достаточно монотонным, ограничивает смену деятельности и взаимодействие между обучающимися.

Данный учебник соответствует требованиям ФГОС о начальном образовании, обладает чёткой структурой, вводит материал последовательно с достаточной степенью наглядности и погружения, отражает материал, соответствующий возрасту и уровню обучения, предоставляет широкий спектр заданий на отработку всех видов речевой деятельности, реализует обучение наиболее необходимым на базовом уровне и соответствующим опыту второклассников лексическим единицам и грамматическим конструкциям.

Тем не менее, привлечение дополнительных материалов способно улучшить и разнообразить учебный процесс, помочь в реализации концентрического и активного принципов обучения, обеспечить более прочное формирование навыков. Для достаточного усвоения материала и реализации данных принципов может помочь внедрение игровых упражнений, способствующих также формированию мотивации, созданию не вызывающей стресса обстановки в классе, разнообразию видов деятельности, реализации физической активности обучающихся. В связи с этим нами было принято решение разработать комплекс игровых упражнений, направленных на отработку лексических и грамматических навыков, в соответствии с изучаемым в рамках данного УМК лексическим и грамматическим материалом.

Применение игровых упражнений возможно на каждом этапе формирования лексических и грамматических навыков, причём сложность игрового задания должна постепенно возрастать с каждым из этих этапов как в языковом плане, так и в плане количества этапов и проработки правил конкретной игры. Тем не менее, используемые на уроке игровые упражнения, или дидактические игры, должны отвечать обозначенным ранее целям и принципам внедрения игровых упражнений в учебный процесс. Количество игр на уроке должно быть умеренным, целесообразным, игры, как правило, не должны применяться исключительно для психологической разрядки, не имея конкретной дидактической цели. Комбинация дидактических игр, применённых на уроке, может быть разной, как и количество этапов формирования навыков, на которых эти игры применяются.

Рассмотрим примеры игровых упражнений, возможных для применения в ходе каждого из этапов формирования лексического навыка согласно классификации данных этапов Е.И. Пассова:

Учебные игры на этапе восприятия слова и его запоминания будут обладать наименьшей степени проработки – на данный этап, как правило, отводится меньшее количество времени, лексические единицы вводятся учителем через визуальную наглядность и запоминаются за счёт многократного их повторения, элементы игровых упражнений реже применяются на данном этапе. Тем не менее, применение некоторых игр на этапе восприятия и запоминания всё же возможно. Так, в рамках лексической темы «Моя семья» обучающимся могут быть розданы куклы, изображающие членов семьи, или, за их неимением – карточки с изображением членов семьи. Учитель сначала вводит лексические единицы, обозначающие членов семьи, самостоятельно называя каждую куклу по очереди “This is mummy. This is daddy”. Далее он предлагает ученикам повторить названные лексические единицы в том же порядке – сначала отвечают ученики, чья кукла или карточка изображают одного члена семьи, например, “This is mummy”, затем за ними повторяет весь класс, далее следующая группа учеников называет следующего члена семьи, и так далее, пока все лексические единицы не будут отработаны (mummy, daddy, brother, sister, grandpa, grandma). Применение той же по своему принципу игры возможно и в рамках изучения других тем.

Этап осознания значения лексической единицы также отличается относительной простотой заданий. В качестве одной из игр, возможных на этом этапе, возможно нахождение пар карточек со словом и изображением. Для начала учитель называет каждый из объектов, демонстрирует изображения с соответствующими каждому из них лексическими единицами. Например, в рамках изучения темы «Моя еда» обучающимся демонстрируются следующие языковые единицы: burgers, chips, apples, bananas, sandwiches, ice cream, pizza, milk, orange juice, chocolate cake. Далее обучающиеся (возможно разделение игроков на команды) получают карточки с изображениями продуктов и лексическими единицами, их задача – найти пары. Возможно использование в учебном процессе и следующего упражнения: каждый из учеников должен описать предмет, например, назвать его цвет, и остальные обучающиеся должны угадать, о чём идёт речь (“It’s red or green. It’s round. – It’s an apple”). Данное задание может выполняться в командах, в таком случае правила совпадают с описанными ранее применительно к теме «семья» – к доске приглашаются члены сразу нескольких команд, в то время как остальные участники должны угадать, что именно они описывают. В ходе изучения темы «Моя семья» учитель может раздать карточки с изображениями членов семьи обучающимся, затем описать члена семьи, обучающиеся должны понять, о ком идёт речь, поднять соответствующую карточку и назвать соответствующую лексическую единицу. Также обучающиеся могут разделить членов семей согласно их полу и назвать, что у них получилось: boys (daddy, brother, grandpa), girls (mummy, sister, grandma). Данные дидактические игры способствуют осознанию изучаемых лексических единиц и их запоминанию. В качестве примера игры, предполагающей физическую активность, смену деятельности и реализацию физического потенциала обучающихся, может быть предложено следующее упражнение: в одном конце класса лежат карточки с изображениями еды. Участники команд по очереди бегут, берут карточку, возвращаются к учителю проносят слово, обозначающее объект, изображённый на карточке, например, “Apple!”. Следующий игрок

также берёт карточку, возвращается в начало и называет изображённый на ней объект. Побеждает команда, принёсшая все карточки быстрее.

На этапе имитации слова в изолированной позиции или в контексте предложения одним из игровых упражнений может быть задание «Снежный ком». Данное упражнение может быть применено к любой из изучаемых лексических тем. Учитель называет слово, первому обучающемуся необходимо повторить данное слово и назвать следующее по теме, следующему игроку – повторить оба ранее названных слова и так далее. Также отработка может касаться не только отдельных слов, но и небольших предложений в рамках изучаемой темы. Так, в рамках изучения лексики на тему «Погода» подобными предложениями могут быть следующие: “It’s hot. It’s sunny.” и т.д. Другим игровым упражнением на уровне имитации может стать повторение слова по кругу. Обучающиеся садятся в круг и передают друг другу карточку с изображением одного предмета, повторяя означающее его слово.

Большее разнообразие игровых упражнений возможно на этапе самостоятельного называния объектов. Так, в ходе изучения темы «Моя семья» может быть предложено следующее упражнение: что учитель раскладывает карточки с изображениями членов семьи в разных частях класса. Учащиеся делятся на команды и по сигналу бегут искать карточки. Собрав все карточки, они должны назвать, кого они собрали (“This is a daddy. This is a mummy”). Побеждает команда, собравшая всех членов семьи первой. Данная игра за счёт физической деятельности помогает разнообразить процесс обучения, обеспечить смену деятельности. В рамках темы «Еда» на этапе называния учащиеся составляют меню своего собственного кафе. Возможна как самостоятельная, так и парная и групповая работа. Учащимся раздаются бланки для «меню», они должны записать и назвать продукты, которые они хотят включить (“In my café I have got burgers, chips and orange juice”).

Этапы формирования грамматического навыка во многом сходны с этапами формирования лексического навыка, а лексика и грамматика тесно связаны друг с другом в процессе обучения. Тем не менее, в упражнениях на отработку грамматики, в том числе упражнениях игрового формата, акцент делается на другие явления. Рассмотрим ряд игровых упражнений в соответствии с каждым из этапов формирования грамматического навыка:

На этапе восприятия происходит усвоение ситуации, в которой может использоваться та или иная речевая конструкция. Например, в рамках изучения темы «Мой дом», включая конструкцию “There is / there are” обучающимся могут быть предложены следующие задания: перед учениками разложены изображения, учитель произносит предложение, например, “There is a yellow radio”, “There are red chairs”, “There is a bed in the bedroom” и ученикам необходимо как можно быстрее указать на соответствующую предложению картинку. Ученикам необходимо усвоить, что данная конструкция свидетельствует о наличии того или иного предмета. Использование данного игрового задания возможно, когда ученики уже ознакомились со значением лексических единиц по теме в обособленной позиции.

На этапе имитации возможно применение того же задания, что было указано нами ранее на стадии имитации лексической единицы (слова), однако в данном случае используются не отдельные слова, а целые предложения, включающие изучаемую грамматическую структуру. Учитель озвучивает предложение, например, в рамках тематического блока «Мои животные» это могут быть следующие предложения: “The frog can jump. The fish can swim.” Первому обучающемуся необходимо повторить данное предложение и назвать следующее согласно подсказкам (на данном этапе глаголы действия (swim, jump, climb, fly, run) и названия животных (fish, frog, chimp, horse, bird) могут быть уже сопоставлены в виде изображений на доске с соответствующими лексическими единицами или передаваемых по очереди карточек, также возможные варианты предложений могут быть оговорены заранее в той форме, что сначала их произносит учитель, указывая на соответствующие изображения, затем их повторяет весь класс), следующему игроку – повторить оба этих предложения и составить своё и так далее.

На этапе подстановки могут быть предложены следующие упражнения: в рамках изучения темы «Мои животные» и использования модального глагола “can” обучающиеся делятся на пары и группы, каждой из групп учитель выдаёт по два кубика, на гранях одного из которых изображены указанные животные, на гранях другого – глаголы действия. Всё это время на доске присутствует пример предложения, например, “The horse can run”. Игроки одной команды (или пары) поочередно бросают кубики и составляют предложения по заданной схеме, подставляя получившиеся название животного и действие в структуру, например, “The frog can swim”.

На этапе трансформации в рамках изучения множественного числа существительных может быть предложена следующая игра: учитель поочередно бросает ученикам мяч, называя существительное в единственном или множественном числе, и ученик должен как можно быстрее вернуть мяч обратно, об-

разовав форму множественного от единственного или единственного от множественного (например, “cat-cats” и т.д.). Далее первое опорное слово может называть уже не учитель, а обучающийся, передавая мяч другому ученику. Следующая возможная дидактическая игра направлена на исправление ошибок. Чтобы избежать усвоения неверной грамматической формы, ошибку целесообразнее допускать в форме не соответствующей изображению лексической единицы. Например, учитель выдаёт обучающимся набор изображений людей в разной одежде. Далее он показывает ученикам изображение человека, одетого в футболку, и говорит “He’s wearing a coat”. Обучающиеся должны опровергнуть данное утверждение и преобразовать предложение, используя соответствующую контексту лексическую единицу: “No, he’s wearing a T-shirt”. Далее ученики работают в пары, указывая собеседнику на картинку, которую они намеренно описывают неправильным образом, и их собеседник должен исправить ошибку, опираясь на заданную схему.

На этапе репродукции может быть предложена дидактическая игра “Can you jump?”. Один ученик вытягивает карточку с действием, остальные по очереди спрашивают (“Can you swim?”), на что он отвечает “Yes, I can” / “No, I can’t” до тех пор, пока его действие не будет отгадано. Игра “Guess the room”. Один из игроков описывает мебель, которая есть в комнате, используя структуры “There is / There are”, остальные игроки должны угадать, о какой комнате идёт речь, используя общий вопрос “Is it a bedroom?”.

Особое внимание должно уделяться заключительному этапу формирования навыков – их закреплению, формированию навыка свободного применения тех или иных лексических единиц и грамматических конструкций в различных контекстах, так как на данный этап в рамках обучения по УМК “Spotlight 2” отводится недостаточно времени. В формировании лексических навыков данные этапы обозначаются Е.И. Пасовым как этап формирования новых связей и этап употребления слова в различных контекстах, в формировании грамматических навыков – как этап комбинирования. Обучающиеся должны уметь мобилизовать ранее полученные знания и применять в их спонтанной речи. Обучающиеся второго класса часто испытывают трудность в использовании изученного материала применительно к другим темам. Данные стадии формирования навыка тесно связаны между собой и в большей степени благоприятны для использования игровых упражнений. В связи с этим в рамках данных этапов необходимо разработать игровые упражнения, предполагающие взаимосвязь различных лексических и грамматических тем.

Так, на этапе формирования новых связей может быть предложено следующее задание: учитель называет одно слово (например, «daddy»), и учащиеся, разделённые на команды, должны назвать свои ассоциации с ним. Это могут быть слова, означающие других членов семьи, либо слова на другие темы, пройденные ранее. Победу одерживает команда, назвавшая большее количество ассоциаций. На этапе употребления лексических единиц в контексте обучающимся может быть предложена ролевая игра. Обучающиеся делятся на пары, каждый из членов которой получает изображение семьи. Игроки должны представить, что это фотография их семьи. Они должны назвать каждого из её членов, придумав им имена, отвечая тем самым на вопросы собеседника (– “Who is this?” – “This is my brother.” – “What is his name?” – “His name is Alex”).

На этапе употребления слова в различных контекстах возможны игровые упражнения, предполагающую активизацию знаний по всем пройденным темам. Например, игровое упражнение “Welcome to my family” проходит в ролевом формате и предполагает взаимосвязь разных тем, её использование целесообразно для закрепления лексических и грамматических навыков по данной теме. Обучающиеся работают в парах либо небольших командах (от трёх до пяти человек). Игроки получают карточки с изображениями членов семьи, либо кукол в виде данных членов семьи. Их задача – придумать имена для персонажей и представиться. Один игрок, капитан команды, представляет членов его «семьи», в то время как те должны представиться: “Hello! My name is Tom. This is my mummy”, “Hello! My name is Lily!”, “And this is my brother” “Hello! My name is Larry”. Данная игра может проходить как в рамках закрепления тем «Моя семья» и «Знакомство», так и в ходе изучения других изучаемых тем, в таком случае «описание» члена семьи может стать более расширенным. Возможно использование в ходе данной игры конструкций “My favourite...is...” и “I have got...” при изучении лексики на темы «Цвета», «Еда», «Игрушки», «Животные», конструкции “I can / I can’t” при изучении глаголов движения. Возможно использование данной игры по окончании каждой лексической темы, в таком случае получающийся от обучающихся рассказ будет становиться более подробным после изучения каждого из разделов. Другой пример игрового упражнения – “What have I got?”. Пары обучающихся получают карточки, на которых перечислен список предметов (может проходить в рамках тем «Игрушки» (teddy bear, ballerina, toy soldier, jack-in-the-box, puppet, toy box), и «Животные» (cat, dog, kangaroo, snake, fish, horse, chimp, frog, bird, elephant) которые есть в наличии или отсутствуют у данного игрока, обучающиеся задают друг другу вопросы (“Have you

got a doll?"). Обучающиеся заполняют таблицу, а затем рассказывают, что есть у партнёра "He / she has got a teddy bear" и что у есть у них самих ("I have got a puppet"). Таким образом, обучающиеся закрепляют лексику по данным темам, а также отрабатывают глагол "have got \ has got" и его согласование с подлежащим. Другая игра – "Where is the cat?". Один из обучающихся, либо команда учеников, прячет игрушку или карточку с изображением кошки в кабинете, и остальным ученикам, либо противоположной команде игроков, необходимо найти её. Кабинет может быть условно разделён на «зоны», обозначающие разные комнаты (living room, bedroom, bathroom, kitchen, garden), что должно быть оговорено заранее. Ученики должны озвучивать осуществляемые ими действия по поиску, задавая общие вопросы по типу "Is it under the table? / Is it in the bedroom? / Is it on the shelf? / Is it here?", на что ведущий должен ответить "Yes, it is" или "No, it isn't". Таким образом, осуществляется отработка общего вопроса, касающегося местонахождения того или иного объекта, краткого ответа, а также предлогов места и лексических единиц, обозначающих название комнат и предметов мебели. Приведём также следующий пример упражнения, требующего активизацию лексических навыков по темам «Животные» (cat, dog, kangaroo, snake, fish, horse, chimp, frog, bird, elephant), «Одежда» (coat, jacket, T-shirt, shorts, hat, jeans, shoes, skirt), «Цвета», «Времена года», «Погода» (windy, cold, sunny, hot, raining). Учитель показывает карточку с животным, а дети придумывают, какая погода ему подходит: "A frog likes rainy weather!" либо угадывают, какую погоду загадал учитель или другой игрок по подсказкам (подсказками могут быть слова либо картинки-ассоциации, подсказки могут быть выражены жестами). Обучающие получают бумажную фигурку животного и предметов одежды (либо это может происходить в формате компьютерной игры, выводимой на экран) и подбирают ему одежду соответственно указанной погоде ("A horse is wearing a coat because it's rainy"). Игра на данную тему может быть реализована как в индивидуальном, так и в парном и групповом форматах. При игре в парах или командах участники могут задавать друг другу вопросы ("What is it?" – "It's a chimp", "What weather does it like?" – "A chimp likes hot weather", "What season is it?" – "It's summer", "What is it wearing?" – "It's wearing a T-shirt and shorts"), также ученики могут обсуждать и приходить к совместному решению о том, что должно «надеть» данное животное. В ходе данной игры ученики отрабатывают лексику по темам «Погода», «Времена года» и «Одежда», изучаемые в рамках одного большого модуля, тренируют специальный вопрос, согласование глагола to be с подлежащим, выражение to be wearing something.

На этапе употребления в контексте возможно применение ролевой игры. Дети разыгрывают в парах, как они приходят в кафе, и делают заказ ("Can I have pizza, please? – Yes, of course"). Партнёр зарисовывает и записывает то, что «заказал» его собеседник, затем они меняются ролями. Затем они должны назвать учителю, что было в их заказах ("We have got a pizza and orange juice"). Также вместо рисования обучающиеся могут передавать друг другу карточки с изображениями данных продуктов либо их муляжи, предоставленные учителем.

Игра "Magic island". Обучающиеся объединяются в команды, и придумывают и зарисовывают воображаемый остров, описывая погоду, какое там сейчас время года, что они должны надеть при данной погоде, какие животные обитают на данном острове. Игроки других команд должны задавать вопросы "What's the weather like on your island?", "Is it summer?", "What do you put on?", "What animals are there?" на которые участники команды, презентующей проект в данный момент, должны ответить. По возможности каждый из членов команды должен ответить хотя бы на один вопрос.

Игра "Make a sentence". Может быть применена в конце учебного года для закрепления всех лексических и грамматических тем. Обучающиеся вытягивают карточки с картинками, на основе которых они должны составить предложения. В зависимости от уровня сформированности навыка и этапа, на котором используется данная игра, выбор грамматической структуры может как быть свободным, так и быть оговорённым заранее. Например, получив карточку с изображением лягушки, обучающийся может составить предложения "I have got a frog" или "The frog can jump".

Выводы

Несмотря на то, что УМК «Spotlight 2» полностью соответствует требованиям ФГОС о начальном образовании и предоставляет адекватный возрастным особенностям набор упражнений на формирование лексических и грамматических навыков, добавление предложенных игровых заданий разнообразит и улучшит процесс иноязычного образования, сделает его более интересным и разнообразным. Приведенные примеры игровых упражнений позволяют повысить активность и мотивацию обучающихся, реализовать потребность в смене деятельности, состязательности, снизить уровень психологической зажатости обучающихся

при коммуникации на иностранном языке, обеспечить прочное усвоение и закрепление языковых навыков, из-за чего их применение на занятиях является целесообразным.

Список источников

1. Алиев З.Г., Шапиева З.Р. Современные игровые упражнения при обучении лексике иностранного языка в младших классах общеобразовательной школы // Научные исследования молодых учёных: сборник статей XII Международной научно-практической конференции. Пенза, 27 июня 2021 года. Пенза: Наука и Просвещение, 2021. С. 139 – 141.
2. Воронина Ю.П. Игровые упражнения на уроке английского языка // Художественное произведение в современной культуре: творчество – исполнительство – гуманитарное знание: сборник статей и материалов / сост. А.С. Макурина. Челябинск: Южно-Уральский государственный институт искусств им. П.И. Чайковского, 2021. С. 179 – 181.
3. Кириченко Д.В., Галагузова Ю.Н. Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы // Педагогическое образование в России. 2022. № 3. С. 13 – 19.
4. Коновалова О.В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения // Педагогика: традиции и инновации: материалы V междунар. науч. конф. Челябинск: Два комсомольца, 2014. С. 35 – 36.
5. Кудряшова Н.М., Боброва Т.О. Формирование лексического навыка средствами игровых упражнений в процессе обучения иностранному языку на уровне начального общего образования // Экономика и социум. 2021. № 4-2 (83). С. 1142 – 1146. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-leksicheskogo-navyka-sredstvami-igrovyyh-tehnologiy-v-protseste-obucheniya-inostrannomu-yazyku-na-urovne-nachalnogo> (дата обращения: 11.12.2024).
6. Миньяр-Белоручев Р.К. Методика обучения французскому языку: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов. М.: Просвещение, 1990. 224 с.
7. Мишланова С.Л., Гамалей Е.В. Игровые упражнения в процессе обучения английскому языку младших школьников // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2022. № 18. С. 177 – 183.
8. Панина Е.Ю., Булкина М.В. Геймификация в обучении лексической стороне английской речи младших школьников // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2022. № 18. С. 264 – 270.
9. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка. М.: Феникс, Глосса-Пресс, 2010. 640 с.
10. Рябцева О.М. Формирование грамматической составляющей иноязычной коммуникативной компетенции // Известия ЮФУ. Технические науки. 2010. № 10. С. 115 – 118.
11. Фатуева Ю.Н., Феднова М.А. Использование современных игровых упражнений при обучении лексике английского языка обучающихся второго класса общеобразовательной школы (на материале УМК “Spotlight 2”) // Современные упражнения обучения иностранным языкам: материалы Международной научно-практической конференции. Ульяновск, 17-18 января 2025 года. Ульяновск: УлГТУ, 2025. С. 99 – 107.
12. Федеральная рабочая программа начального общего образования // Иностранный (английский) язык (для 2-4 классов образовательных организаций). М.: Институт стратегии развития образования, 2023. 142 с.
13. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287. М.: Министерство просвещения Российской Федерации, 2021. 126 с.

References

1. Aliev Z.G., Shapieva Z.R. Modern game exercises in teaching foreign language vocabulary in primary grades of comprehensive schools. Scientific research of young scientists: collected articles of the XII International scientific and practical conference. Penza, June 27, 2021. Penza: Science and Education, 2021. P. 139 – 141.
2. Voronina Yu.P. Game exercises in an English lesson. Artistic work in modern culture: creativity – performance – humanitarian knowledge: collected articles and materials. Compiled by A.S. Makurina. Chelyabinsk: South Ural State Institute of Arts named after P.I. Tchaikovsky, 2021. P. 179 – 181.
3. Kirichenko D.V., Galaguzova Yu.N. Gamification in the Work of a Comprehensive School Teacher: Experience and Prospects. Pedagogical Education in Russia. 2022. No. 3. P. 13 – 19.

4. Konovalova O.V. Classification of Didactic Games as a Theoretical Basis for Their Selection and Practical Application. *Pedagogy: Traditions and Innovations: Proc. of the V International Scientific Conf. Chelyabinsk: Two Komsomolets, 2014. P. 35 – 36.*
5. Kudryashova N.M., Bobrova T.O. Formation of Lexical Skills by Means of Game Exercises in the Process of Teaching a Foreign Language at the Level of Primary General Education. *Economy and Society. 2021. No. 4-2 (83). P. 1142 – 1146. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-leksicheskogo-navyka-sredstvami-igrovyyh-tehnologiy-v-protssesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku-na-urovne-nachalnogo> (date of access: 11.12.2024).*
6. Minyar-Beloruchev R.K. *Methods of Teaching the French Language: a tutorial for students of pedagogical institutes. Moscow: Education, 1990. 224 p.*
7. Mishlanova S.L., Gamaley E.V. Game Exercises in the Process of Teaching English to Primary School Students. *Problems of Romano-Germanic Philology, Pedagogy and Methods of Teaching Foreign Languages. 2022. No. 18. P. 177 – 183.*
8. Panina E.Yu., Bulkina M.V. Gamification in teaching the lexical side of English speech to primary school students. *Problems of Romano-Germanic Philology, Pedagogy and Methods of Teaching Foreign Languages. 2022. No. 18. P. 264 – 270.*
9. Passov E.I., Kuzovleva N.E. *Foreign Language Lesson. Moscow: Phoenix, Glossa-Press, 2010. 640 p.*
10. Ryabtseva O.M. Formation of the grammatical component of foreign language communicative competence. *Bulletin of the Southern Federal University. Technical sciences. 2010. No. 10. P. 115 – 118.*
11. Fatueva Yu.N., Fednova M.A. The use of modern game exercises in teaching English vocabulary to second-grade students of a comprehensive school (based on the teaching and methodological kit “Spotlight 2”). *Modern exercises in teaching foreign languages: materials of the International scientific and practical conference. Ulyanovsk, January 17-18, 2025. Ulyanovsk: UISTU, 2025. P. 99 – 107.*
12. Federal work program for primary general education. Foreign (English) language (for grades 2-4 of educational organizations). Moscow: Institute for Education Development Strategy, 2023. 142 p.
13. Federal state educational standard of basic general education: order of the Ministry of Education of the Russian Federation dated May 31, 2021 No. 287. Moscow: Ministry of Education of the Russian Federation, 2021. 126 p.

Информация об авторах

Фатueva Ю.Н., кандидат педагогических наук, доцент, кафедра зарубежной лингвистики, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского», u-y-a@yandex.ru

Феднова М.А., Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского»

© Фатueva Ю.Н., Феднова М.А., 2025
