

**Келехсаева Зарина Зельдиковна,**  
учитель английского языка,  
ГОО Гимназия «Альбион» им.К.Л.Хетагурова

**Наниева Мадина Михайловна,**  
учитель английского языка,  
ГОО Гимназия «Альбион» им.К.Л.Хетагурова

## **ИГРЫ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ РАСШИРЕНИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

**Аннотация.** Данная статья рассматривает теоретические основы и практическое применение игровых технологий как основного метода обучения иностранному языку в начальной школе. Анализируются психологические особенности младших школьников, способствующие эффективному усвоению лексики через игру, а также предлагаются конкретные игровые методики для расширения и закрепления активного словарного запаса. Использование игр позволяет вводить обширный и разнообразный языковой материал, который часто остается за рамками ограниченных учебников, и обеспечивает высокую мотивацию учащихся.

**Abstract.** This article examines the theoretical foundations and practical application of game technologies as a primary method for teaching a foreign language in primary school. It analyzes the psychological characteristics of junior schoolchildren that contribute to the effective assimilation of vocabulary through play, and it proposes specific game methodologies for expanding and consolidating active vocabulary. The use of games allows for the introduction of extensive and diverse language material, which often remains outside the scope of limited textbooks, and ensures high student motivation.

**Ключевые слова:** Игровые технологии, словарный запас, начальная школа, лексика, дидактическая игра.

**Keywords:** Game technologies, vocabulary expansion, primary school, English language, didactic game, motivation.

### ➤ **Роль игровых технологий в начальном образовании**

Игровые технологии в образовании представляют собой обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса. Многие современные отечественные и зарубежные ученые широко применяют игровую методику в обучении иностранным языкам. При этом целью использования игрового материала является не только организация досуговой деятельности, но и **специфическое средство решения целого ряда учебных задач**. Игра в начальной школе занимает ведущее положение, поскольку она удовлетворяет основные потребности младших школьников и в наибольшей степени способствует их психическому и физическому развитию.

Современные образовательные тенденции требуют, чтобы выпускник школы обладал богатым словарным запасом, основанным на глубоком понимании гуманитарных знаний, а также умел гибко адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания и умело применяя их на практике. Игры являются **ключевым инструментом** для достижения этих целей, поскольку они позволяют решать образовательные и воспитательные задачи в нетрадиционной форме, развивая творчество и неординарность мышления.



➤ **Теоретические и психолого-педагогические основы**

Использование игр для эффективного расширения словарного запаса младших школьников базируется на уникальных особенностях их познавательной деятельности и восприятия:

1. **Развитая слуховая память и контекст.** У детей младшего школьного возраста очень хорошо развита слуховая память. Они способны запомнить большое число лексических единиц, если эти слова употребляются **в контексте, особенно в игровой ситуации**. Чем богаче и насыщеннее игровая ситуация, тем легче и быстрее дети запоминают употребляемые в ней слова. Вводить слова, вырванные из контекста, или заставлять ребенка зубрить списки из 10–15 слов является весьма малопродуктивным.

2. **Эмоциональное вовлечение.** Игра вызывает положительный эмоциональный подъем. Игры и игровые приемы **чрезвычайно эффективны**, когда учебная задача требует многократных повторений или является трудной для детей, так как эмоциональная форма обеспечивает достаточную активность учащихся и предупреждает утомление от однообразных действий.

3. **Развитие речи и мышления.** Коррекционные игры, нацеленные на работу с проблемными детьми, в частности, способствуют речевому развитию детей: пополняется и активизируется словарь, развивается связная речь и умение правильно выражать мысли. Главной задачей многих словесных игр является нахождение антонимов, синонимов, а также использование родовых и видовых понятий.

4. **Удовлетворение потребности в самовыражении.** Если ребенок может сказать по-английски именно то, что он хотел бы сказать по-русски (а не просто ограниченный набор фраз), он чувствует **полное удовлетворение** – ведь он овладевает языком достаточно хорошо, чтобы выразить свою мысль на нем. Именно поэтому лексику следует давать не в недостаточном, а в **избыточном объеме**.

➤ **Методические аспекты отбора и введения лексики**

При обучении английскому языку часто используется ограниченный набор лексики. Например, глаголы, описывающие физические занятия ребенка, ограничиваются узким кругом (to run, to jump, to swim, to play). Однако в реальной жизни присутствуют гораздо больше действий (to climb a tree, to tumble/to go head over heels, to ski, to slide). Игровые технологии позволяют расширить этот объем, используя **разнообразный и отвечающий интересам детей языковой материал**.

**Лексика должна вводиться по темам**, таким как «Одежда», «Животные», «Еда». Для полноценного выражения мыслей, особенно при описании, необходимо вводить дополнительную лексику. Например, при описании одежды дети хотят сказать, что юбка у них «в клетку», свитер «в полоску», а платье «в горошек». Для этого необходимы такие слова, как *striped* (в полоску), *checked* (в клетку), *spotted* (в горошек) или *with white spots, black checks*. Давая заранее необходимые слова, преподаватель позволяет ученикам получить удовлетворение от возможности высказаться так, как им вздумалось, и, следовательно, эти слова запоминаются.

➤ **Обзор игровых методик для расширения словарного запаса**

Для закрепления и расширения активного словарного запаса используются различные типы игр:

*Игры на развитие ассоциаций и памяти*

1. **Игра с карточками («Playing Cards» / Memory Game).** Игра, использующая парные карточки, позволяет ввести и закрепить любую лексику в зависимости от их тематики. Игроки (лучше группами до 8 человек) собирают пары карточек с изображениями, при этом обращаясь



друг к другу с вопросом, используя изучаемую грамматическую структуру, например, *Have you got..?*. Эта игра также может использоваться позже для отработки правописания слов.

2. «**Загадки**» (**Riddles**). Загадки используются для подведения детей к самостоятельным высказываниям. Ученик загадывает предмет или животное, а другие дети задают ему вопросы (например, *Where do you live? What colour is it? What can you do?*), используя знакомую лексику и структуры. Загадывание элементарных вещей на иностранном языке приносит детям огромное удовольствие.

3. «**Показываем прилагательные**» (**Showing Adjectives**). Для введения и запоминания как можно большего числа прилагательных-антонимов используется метод, где учитель называет прилагательное (*big, small, short, long, kind, angry, sad, happy, clever, silly* и т.д.), сопровождая его жестами, а ученики повторяют слово вместе с жестом, отрабатывая значение.

#### Игры на закрепление лексики в контексте

1. «**В магазине одежды**» (**A Clothes Shop**). Эту игру удобно использовать для отработки грамматики (например, местоимений *this/that, these/those*), но она также эффективно закрепляет лексику по теме «Одежда». На прилавке могут быть представлены несколько видов одной и той же одежды, но с разными цветами и рисунками (например, юбка в клетку, юбка в полоску), чтобы акцентировать внимание на деталях.

2. «**Хвастушишки**» (**Boasters**). Целью этой игры является отработка структуры *I have got* и закрепление лексики по теме «Одежда». Дети хвастаются своей или выдуманной одеждой, при этом названия нарядов не должны повторяться.

3. «**Опиши животное**» (**Describe an Animal**). Эта игра позволяет детям почувствовать, что они уже говорят по-английски, и отрабатывать глаголы в 3-м лице единственного числа (*It lives, It flies, It eats, It lays eggs*). Ученик описывает животное, а другие отгадывают его.

#### Игры на развитие понятий и дифференциации

1. **Игра на различие предмета и места.** Для объяснения оборота *there is/there are* можно попросить учеников описать стол сначала как **предмет** (*The table is big. The table is brown.*), а затем как **место**, указав, что на нем находится (*There is a big ball on the table*).

2. **Игра «Светофор»** (**Traffic Lights**). Эта подвижная игра закрепляет или повторяет цвета. Учитель показывает карточку, называет цвет. Если у ученика есть этот цвет в одежде или обуви, он проходит мимо водящего; если нет – он должен взять карточку этого цвета со стола или доски и только тогда пройти.

3. **Коррекционные игры.** Направлены на развитие внимания и могут проводиться систематически, например, в виде игры «Корректор». Ребенку предлагается найти и вычеркнуть определенную «неправильную» букву в тексте (например, в старой книге или журнале). Для усложнения можно ввести шумовые помехи или попросить отмечать три разные буквы разными способами.

#### ➤ **Роль учителя и организация игрового процесса**

В игровых технологиях, направленных на расширение словарного запаса, преподавателю отводится роль **дирижера**. Учитель участвует в игре только в первый раз, чтобы показать динамику и правила, далее ученики действуют сами. Организуя игру, педагог реализует педагогические цели: образовательные, развивающие, воспитательные и диагностические.

При конструировании дидактической игры на любом учебном материале, учитель должен следовать ее структуре: цели, содержание, сюжет (сценарий), правила, средства и игровые действия. Сюжет представляет собой развернутое изложение содержания, а правила отражают сущность игры и доводят до учащихся требования педагога.

Недопустимы неопределенность и двусмысленность игровых целей и методов, так как это вызывает отрицательную реакцию участников и резкое снижение планируемых результатов.



Игры могут быть рассчитаны на любое количество детей. В логически структурированных играх продолжительность обычно рассчитывается на группу из 8 человек.

➤ **Использование игр как метода обучения иностранному языку в начальной школе**

Использование игр как метода обучения иностранному языку в начальной школе является высокоэффективным, поскольку оно напрямую соответствует психологическим потребностям и особенностям усвоения материала детьми. Игры позволяют преодолеть ограничения учебников и обеспечить **избыточный объем лексики**, необходимой для полноценного выражения мысли и получения учеником удовлетворения от использования языка. Игровые методики, такие как ролевые игры, игры с карточками и загадки, обеспечивают **контекстное, эмоционально насыщенное и многократное повторение** лексических единиц, что способствует их прочному закреплению в активном словарном запасе учащихся. Игровые технологии, таким образом, способствуют не только успешному усвоению учебного материала, но и интеллектуальному и нравственному развитию детей.

*Список литературы:*

1. Т.В.Емельянова. Игровые технологии в образовании: электронное учебно-методическое пособие/ Т.В.Емельянова, Г.А. Медяник.- Тольятти: Издательство ТГУ,2015.
2. Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина; Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров. М.: Издательский центр «Академия», 2002. — 272 с.
3. Ю.Я.Пучкова. Игры на уроках английского языка: методическое пособие.- М.:ООО «Издательство АСТ», 2005.

