

## **Доклад**

**"Интегративный подход в обучении младших школьников иностранному языку на примере УМК "Spotlight" на начальном этапе обучения".**

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

Выполнила: учитель иностранного языка  
МОБУ СОШ №1  
г. Якутск  
Степанова Наталья Иннокентьевна

2024 г.

## **Содержание.**

1. Анализ учебно-методического комплекта "Английский в фокусе" (2,3,4 классы).
2. Игровые технологии как одно из средств реализации системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС. Комплекс обучающих игр и игровых приемов, направленных на формирование лексических навыков.

## **1. Анализ учебно-методического комплекта "Английский в фокусе" (2,3,4 классы).**

Для работы в начальной школе в нашей школе выбран учебно- методический комплект "Spotlight" - «Английский в фокусе» , Н. Быкова, М. Пospelова, В. Эванс, Д. Дули.

Выбор данного УМК был основан исходя из психологических и возрастных особенностей учащихся данного возраста, а также учитывался целостный подход к обучению иностранному языку, который реализуется в данном УМК.

УМК создан на основе Примерной программы по иностранным языкам с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также в соответствии с Европейскими стандартами в области изучения иностранных языков, что является его отличительной особенностью. Знания и навыки учащихся, работающих по УМК «Английский в фокусе» по окончании начальной школы соотносятся с общеевропейским уровнем А1 в области изучения английского языка.

«Английский в фокусе» – первый российский УМК, который является совместной продукцией российского издательства «Просвещение» (Россия) и британского издательства Express Publishing (Великобритания). Данный проект разработан специально для общеобразовательной российской школы известными российскими учителями-практиками совместно с известными британскими авторами, которые предлагают новый уникальный подход к изучению английского языка.

Так как данный УМК создан практикующими российскими учителями совместно с зарубежными специалистами, то в нем нашли отражение традиционные подходы и современные тенденции как российской, так и зарубежных методик обучения иностранному языку.

Учебник и учебные пособия предполагают использование при обучении самых современных технических средств, аудио- и видеозаписей, обучение с помощью компьютера.

В основу УМК в целом положен коммуникативно-когнитивный подход к обучению иностранному языку, предусматривающий поэтапное формирование знаний и развитие всех составляющих коммуникативной компетенции. Личностно-ориентированный подход к обучению иностранному языку, которого придерживаются авторы УМК, обеспечивает особое внимание интересам, индивидуальным особенностям и реальным возможностям учащихся.

Деятельностный подход к обучению, реализуемый в УМК, соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в другие виды деятельности, свойственные ребёнку данного возраста (игровую, познавательную, эстетическую,

художественную), даёт возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе и формировать межпредметные общеучебные умения и навыки.

Детское внимание очень неустойчиво, и требуется постоянная смена заданий в процессе урока. В УМК «Английский в фокусе» для начальной школы предусматривается смена видов деятельности каждые 5–10 минут. Таким образом, учитель развивает произвольное внимание детей, организуя разнообразную интересную деятельность с логичным переходом от одного вида работы к другому.

У детей этого возраста слабо развиты навыки общения в коллективе, они ещё не умеют подчиняться правилам поведения в группе. Для развития коммуникативных умений в учебник включены разнообразные игры, которые учат детей общаться и сотрудничать со сверстниками. Каждый модуль УМК «Английский в фокусе» предлагает такие игры, что позволяет детям эффективнее усвоить изучаемый материал, так как в игре новые слова и структуры запоминаются легче и быстрее, а играют дети всегда с удовольствием. Игры в этом УМК не противостоят учебной деятельности, не проводятся «для разрядки», а являются неотъемлемой в системе УМК формой обучения, воспитания и развития. Практически в каждом уроке используется игровая деятельность.

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

## **2. Игровые технологии как одно из средств реализации системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС.**

Проанализировав данные учебные пособия с лексической стороны, было выявлено, что лексический минимум для обучающихся начальной школы составляет примерно 500 лексических единиц. Активная лексика представлена с помощью различных цветных картинок, что облегчает её запоминание. Обучающиеся должны усвоить:

- простые устойчивые словосочетания (have breakfast/ lunch/ supper, go to bed, be late, go home, have fun, ride a bike, и т. д.);
- некоторые клише английской речи (Excuse me, where's ...? Happy Birthday! Nice to see you. Here you are. Welcome back. See you later. Let me see и т. д.);
- числа до 100;
- оценочная лексика (Well done. Fine. Yummy. Yuk. It's fun);
- интернациональные лексические единицы (portfolio, tennis, project, garage, animal и т. д.).

В учебниках даётся начальное представление о способах словообразования:

- словосложение: bedroom, housework, football;
- суффиксация (суффиксы -er, -or, -tion, -ist, -ful, -ly, -teen, -ty, -th): worker, player, specialist, beautiful, friendly, health;
- конверсия: help – to help, play – to play.

**Из этого следует, что выпускник 4 класса в области лексики научится:**

- понимать значение лексических единиц, как в письменной, так и в устной форме в пределах тематики начальной школы;
- использовать в речи лексические единицы, связанные с тематикой начальной школы;
- различать части речи;
- догадываться о значении незнакомых слов из контекста;
- использовать правила словообразования.

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

В этом разделе предлагается 25 игр для обучения лексики 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**

<b>Модуль (тема)</b>	<b>Название игры</b>
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**

<b>Модуль (тема)</b>	<b>Название игры</b>
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**

<b>Модуль (тема)</b>	<b>Название игры</b>
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**

### **1. 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.

### **2. 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.

### **3. 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.

#### **4. 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.

#### **5. 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.

#### **6. 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.

#### **7. 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.

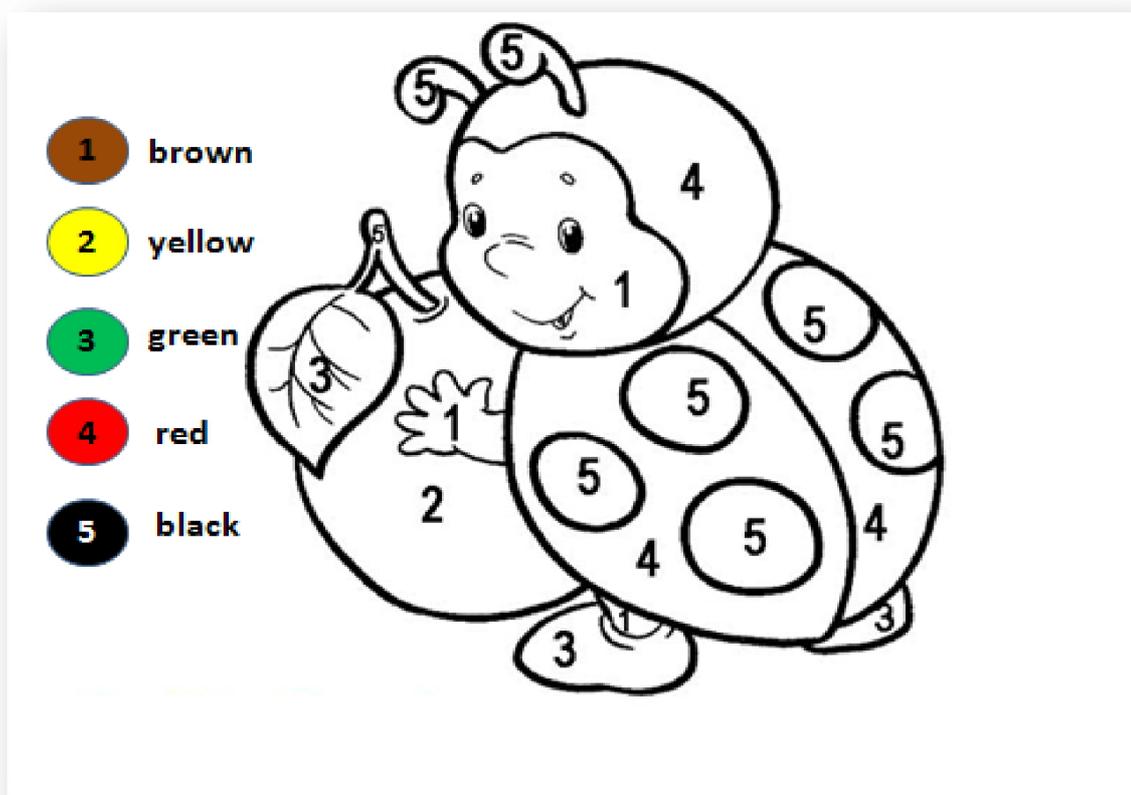
#### 1. Вводный модуль “Welcome back!”

##### 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.

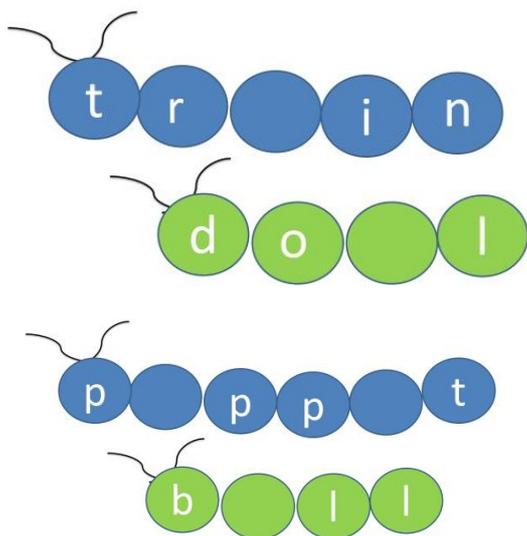
#### **4. Модуль 4 “Come in and play! “**

##### **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:

1)



2)





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? “**

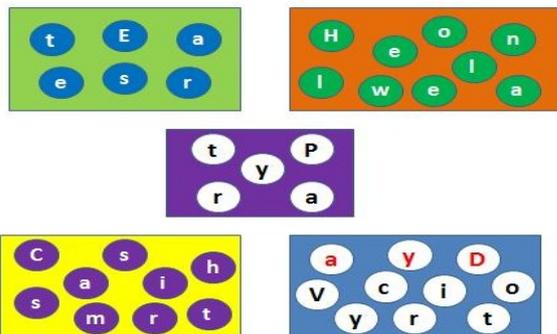
### **Игра “Scrambles”**

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.



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.

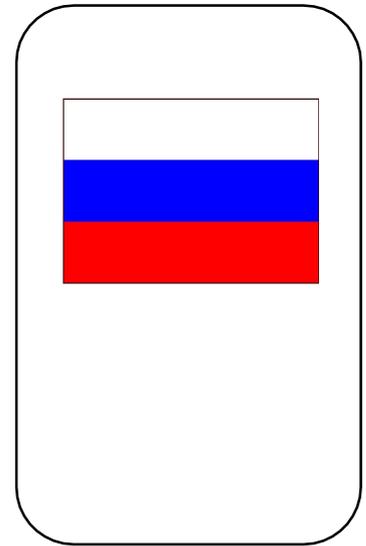
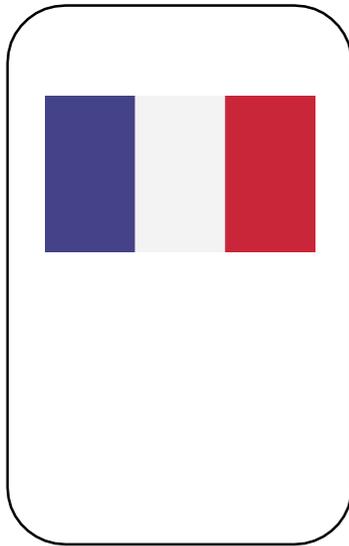
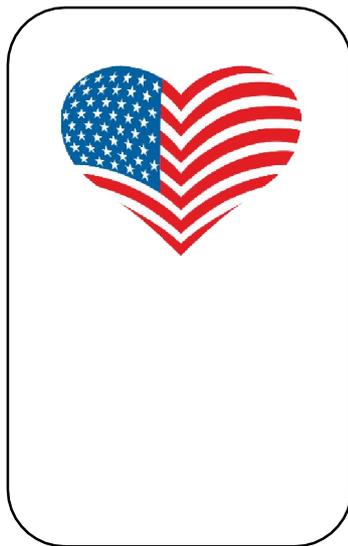
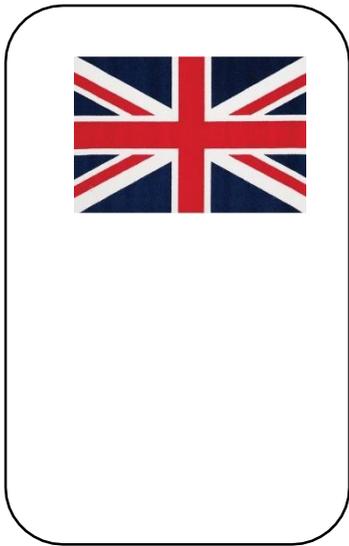
Время проведения игры: 7-10 минут (в зависимости от выбранного таймера).

#### **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.

Следует отметить, что данные лексические игры соответствуют возрастным особенностям младших школьников (доступность, наглядность, красочный раздаточный материал); соответствуют темам УМК Spotlight

2-4; соответствуют регламенту (игры продолжительностью от 5 до 15 минут). Большинство игр направлены на взаимодействие с одноклассниками (парная или групповая работа). Содержание игр направлено на интересы детей и соответствуют реальным жизненным ситуациям. Лингвистические критерии зависят от обучающихся, т.е. от уровня их подготовленности, усвоения лексики и ее применения в речи.

Итак, предложенный комплекс обучающих лексических игр можно применять на уроках английского языка в начальной школе. Данные игры соответствуют тематике УМК Spotlight 2-4. Игры можно применять на любом этапе урока для активизации, закрепления и повторения лексики.