

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Кафедра педагогіки та методики навчання іноземних мов**

**КУРСОВА РОБОТА**  
**з методики навчання англійської мови**  
**на тему: «Мовні ігри для формування англомовної лексичної**  
**компетентності учнів 3 класу»**

студентки групи **СОа 19-19**  
педагогічного факультету  
романо-германської та української філології  
освітньої програми «Іноземні мови  
та літератури, методика навчання іноземних мов  
і зарубіжної літератури (англійська мова  
і друга західноєвропейська мова)»  
за спеціальністю 014 Середня освіта  
**Борознюк Олени Павлівни**

Члени комісії:

\_\_\_\_\_ Борецька Г. Е.  
(підпис)  
\_\_\_\_\_ Кузьменко Ю. В.  
(підпис)  
\_\_\_\_\_ Устименко О. М.  
(підпис)

Науковий керівник:  
канд. пед. н., доц. Устименко О. М.

Національні шкала \_\_\_\_\_  
Кількість балів \_\_\_\_\_  
Оцінка ЄКТС \_\_\_\_\_

## ЗМІСТ

|  |           |
|--|-----------|
| <b>ВСТУП</b>   | <b>2</b>  |
| <b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ</b> | <b>7</b>  |
| 1. 1. Цілі та зміст формування англomовної лексичної компетентності учнів початкової школи   | 7         |
| 1. 2. Мовні ігри як ефективний засіб формування англomовної лексичної компетентності учнів початкової школи                            | 10        |
| <b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ</b>       | <b>16</b> |
| 1.1 Аналіз навчально-методичного комплексу «Quick Minds 3» для 3 класу.  | 16        |
| 2. 2. Атлас лексичних ігор для учнів 3 класу   | 22        |
| <b>ВИСНОВКИ</b>  | <b>28</b> |
| <b>РЕЗЮМЕ</b>  | <b>29</b> |
| <b>SUMMARY</b>   | <b>31</b> |
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b>  | <b>33</b> |

## ВСТУП

**Актуальність теми** полягає в тому, що відповідно до програми навчання англійської мови у 3 класі, однією з основних задач є формування лексичної компетентності, тобто розширення словникового запасу та вміння використовувати його у мовленні [10].

Використання мовних ігор є ефективним методом, який забезпечує зацікавленість і мотивацію учнів, підвищує рівень розуміння та запам'ятовування нових слів і фраз, а також дозволяє розвивати комунікативні вміння, підтримувати атмосферу співпраці і взаємодії між учнями. Також це дозволяє учням більш ефективно та з задоволенням засвоювати нові слова, фрази та граматичні конструкції і вдосконалювати вимову. Застосування мовних ігор у навчальному процесі є чудовим засобом підтримки зацікавленості до вивчення іноземної мови та підвищення рівня самооцінки. Використання різноманітних мовних ігор у початковій школі також сприяє розвитку творчих здібностей учнів та вихованню в них позитивних якостей, таких як співпраця, толерантність, взаєморозуміння та взаємоповага.

Дослідженнями на дану тему займалися багато вчених. Вони досліджували різні аспекти цієї теми та висували свої рекомендації щодо використання мовних ігор для формування лексичної компетентності учнів. Зокрема, Л. М. Головач у своїх дослідженнях зазначає, що мовні ігри сприяють формуванню лексичної компетентності учнів та значно підвищують рівень мотивації до вивчення іноземної мови [2]. О. О. Малишко зазначає, що мовні ігри сприяють розвитку вмінь аудіювання, говоріння, читання та письма та підвищують ефективність вивчення іноземної мови в цілому [7]. О. В. Литвиненко досліджувала вплив мовних ігор на формування лексичної компетентності учнів з різним рівнем здібностей та виявила, що використання мовних ігор допомагає досягти більшого успіху у навчанні учнів [6]. А дослідження М. М. Бойченко показали, що мовні ігри також створюють позитивну атмосферу в класі та допомагають забезпечити

взаємодію учнів у процесі вивчення іноземної мови [1] .

До дослідників, які вивчали питання формування англomовної лексичної компетентності учнів початкової школи, можна віднести: М. В. Нікітіну, Л. А. Підгірну, О. М. Савченко, О. В. Шевченко та інших.

М. В. Нікітіна (2013) розробила методику використання мовних ігор у навчанні англійської мови в початковій школі, яка спрямована на формування вищезгаданої лексичної компетентності. Дослідження показало, що використання мовних ігор позитивно впливає на зацікавленість учнів до навчання іноземної мови, забезпечує більш ефективне засвоєння лексичних одиниць та сприяє їх подальшому використанню у практичних ситуаціях [19]. Крім того, Ю. В. Скворцова (2015) провела дослідження, в ході якого були розроблені та використані мовні ігри для формування лексичної компетентності учнів 3-4 класів. Результати дослідження свідчать про підвищення мотивації для навчання, позитивний вплив використання мовних ігор на формування лексичних навичок учнів та поліпшення загальної успішності в навчанні англійської мови [12].

Багато досліджень в галузі навчання іноземних мов підтверджують ефективність поєднання мовних ігор з іншими методиками. Наприклад, за результатами досліджень, проведених І. М. Васильєвою, застосування ігрових технологій у навчанні англійської мови забезпечує більш високий рівень мотивації учнів та позитивний емоційний настрій, що сприяє успішному засвоєнню мови [3].

Інші дослідження, наприклад, дослідження, проведені М. Є. Коломоєць та В. С. Доброхотовим, показали, що використання мовних ігор у поєднанні з іншими методиками навчання дозволяє розвивати різноманітні мовні компетенції учнів [5].

Дослідження в цій області проводяться багатьма вченими і педагогами. До таких дослідників можна віднести, наприклад, І. М. Васильєву, М. Є. Коломоєць, В. С. Доброхотова, Т. В. Мовчан, Л. О. Шульгу, С. І. Барон та інших.

Так, своїй статті "Методика використання мовних ігор у навчанні іноземних мов" Мовчан Т. В. висловлює думку, що використання мовних ігор є ефективним

методом навчання іноземної мови. У даній статті Мовчан Т. В. наводить приклади різних мовних ігор та методик їх застосування у навчальному процесі. Він закликає вчителів іноземної мови використовувати мовні ігри в своїй роботі, щоб зробити навчання цікавішим та ефективнішим [10].

Л. О. Шульга зазначає, що застосування мовних ігор у процесі вивчення англійської мови може бути ефективним методом для формування лексичної компетентності учнів початкових класів. Вона рекомендує використовувати різні види мовних ігор, такі як словникові ігри, ігри з картками, ігри на розвиток аудіювання та інші. Шульга також наголошує на важливості інтеграції мовних ігор з іншими методами та прийомами вивчення англійської мови, щоб забезпечити більш повне і комплексне формування лексичної компетентності учнів [13-15].

Таким чином, тема залишається актуальною і сьогодні.

**Об'єктом** нашого дослідження є методика формування англійської лексичної компетентності учнів початкової школи.

**Предметом** дослідження виступає методика використання мовних ігор для формування англійської лексичної компетентності учнів 3 класу.

Отже, **метою** цього дослідження є вивчення ефективності використання мовних ігор для формування англійської лексичної компетентності учнів 3 класу.

**Завдання** дослідження такі:

1) визначити цілі і зміст формування англійської лексичної компетентності учнів початкової школи;

2) охарактеризувати мовні ігри як ефективний засіб формування англійської лексичної компетентності учнів початкової школи;

3) проаналізувати навчально-методичний комплекс з англійської мови для 3 класу щодо наявності ігрових вправ для формування англійської лексичної компетентності учнів;

4) вивчити педагогічний досвід вчителів школи № 85 м. Києва щодо використання мовних ігор для формування англійської лексичної компетентності учнів початкової школи;

5) відібрати мовні ігри для формування англомовної лексичної компетентності учнів 3 класу та укласти атлас лексичних ігор;

6) здійснити пробне навчання.

Задля досягнення поставлених завдань використано такі **методи** дослідження:

1) ознайомлення з чинними державними документами в галузі початкової освіти;

2) опрацювання наукових і навчально-методичних джерел з теми дослідження;

3) спостереження на уроках;

4) вивчення педагогічного досвіду;

5) відбір навчального матеріалу;

6) укладання атласу лексичних ігор;

7) пробне навчання.

**Наукова новизна** курсової роботи полягає в обґрунтуванні методичної доцільності використання на уроках англійської мови мовних ігор як ефективного засобу формування лексичної компетентності учнів початкової школи.

**Практичне значення** курсової роботи відображено в укладанні атласу мовних ігор для формування англомовної лексичної компетентності учнів 3 класу.

# **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

## **1. 1. Цілі та зміст формування англомовної лексичної компетентності учнів початкової школи**

Формування англомовної лексичної компетентності учнів початкової школи має на меті забезпечити ефективне вивчення іноземної мови, розвинути їхні мовленнєві навички та підвищити мотивацію до навчання.

Зміст формування англомовної лексичної компетентності учнів початкової школи включає в себе використання мовних ігор, які є ефективним інструментом у педагогічному процесі. Мовні ігри допомагають розвивати вміння читання, говоріння, письма, аудіювання.

Для досягнення поставленої мети та забезпечення ефективного формування лексичної компетентності використовуються різні методи навчання та підходи.

Основною метою формування англомовної лексичної компетентності учнів початкових класів відповідно до Державного стандарту є розвиток навичок сприйняття, розуміння, використання та відтворення англійських слів і словосполучень у контекстах, необхідних для спілкування англійською мовою у повсякденному житті, навчанні та професійній діяльності. Зокрема, вони повинні вміти засвоювати необхідний словниковий запас, використовувати різноманітну лексику для вираження своїх думок та ідей, а також розуміти основні структури та фрази англійської мови. Використання мовних ігор у навчальному процесі допомагає зробити процес вивчення англійської мови більш цікавим та змістовним, забезпечує залучення уваги учнів, розвиток їх творчих та аналітичних здібностей, розширення кругозору [8].

Згідно з Державним стандартом початкової освіти України, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки України від 21.02.2018 № 87, учні початкових

класів повинні мати такі компетентності з англійської мови:

- розуміти прості висловлювання, пов'язані з повсякденним життям, і користуватися ними в повсякденному спілкуванні;
- складати короткі речення, що описують прості ситуації з повсякденного життя;
- усно відповідати на запитання про себе, свою родину, друзів, використовуючи прості слова та висловлювання;
- користуватися словником та іншими джерелами інформації для збагачення свого словника та розуміння прочитаного;
- розуміти короткі тексти на англійській мові з використанням зображень, малюнків та ілюстрацій [9].

Згідно з свідченнями психологів, навчальна діяльність у початковій школі має певні особливості, оскільки враховує формування та розвиток пізнавальних інтересів дітей цього віку, їх поведінку, емоційно-вольову та мотиваційну сфери, а також особливості їхньої діяльності та мовлення. На цьому етапі навчальна діяльність стає визначальною для формування особистості молодшого школяра і впливає на всі аспекти їхнього розвитку, що потребує врахування при визначенні змісту навчання. Основні характеристики психологічних особливостей учнів молодшого шкільного віку, такі як підвищена емоційність, мимовільність уваги, імпульсивність, недостатня кількість раціональних прийомів виконання навчальних завдань, здатність до запам'ятовування неусвідомленої інформації, схильність до копіювання та незбалансованість аналітико-синтетичної діяльності, використовуються як основа для вибору та організації змісту навчання іноземних мов у початковій школі. У початковій школі важливо зацікавити учнів у вивченні іноземних мов, створити позитивне ставлення до предмета, підкреслити значення володіння іноземною мовою для міжкультурного спілкування. Зміст навчання повинен сприяти розвитку комунікативних умінь учнів, пізнанню інших країн та народів та пошуку друзів через мову [22].



У сучасних умовах розвитку освіти, зокрема в рамках Нової української школи (НУШ), важливим завданням стає формування англомовної лексичної компетентності учнів 3 класу. Згідно з вимогами НУШ, учні цього вікового періоду повинні володіти різноманітними навичками в сфері лексичної компетентності, що включає такі аспекти, як сфери спілкування, тематика ситуативного спілкування та мовленнєві функції.

Одним із ключових аспектів є сфери спілкування, які включають особистісну, публічну та освітню. Учні 3 класу повинні мати здатність виражати себе та взаємодіяти з іншими людьми в цих сферах. Важливими темами ситуативного спілкування для учнів цього віку є: "Я, моя сім'я і друзі", "Відпочинок і дозвілля (Поїздка на канікулах)", "Людина", "Помешкання (На кухні)", "Природа і навколишнє середовище", "Свята та традиції" та "Школа".

У контексті розвитку лексичної компетентності важливо також враховувати мовленнєві функції, які учні повинні вміти виконувати. Серед них входить здатність представляти співрозмовників або третіх осіб, запитувати інформацію про них, описувати когось або щось, запитувати та відповідати на запитання про відчуття та самопочуття, повідомляти про смаки та уподобання, виражати своє ставлення до когось або чогось, запрошувати та реагувати на чийсь запрошення, робити пропозицію та реагувати на неї, запитувати з метою отримання більш детальної інформації, визначати час, висловлювати схвальну або несхвальну оцінку предметам, діям, ситуаціям тощо, а також виражати свій настрій.

Окрім того, успішне формування англомовної лексичної компетентності учнів 3 класу передбачає оволодіння певним лексичним запасом. До нього входять такі теми, як "члени сім'ї", "вік старших членів сім'ї", "числа до 100", "захоплення", "розваги", "зовнішність людини", "професії", "щоденні обов'язки", "дім", "квартира", "умеблювання", "назви продуктів", "посуд", "місяці", "дні тижня", "свята та навчальні предмети" [23].

Забезпечення процесу формування англомовної лексичної компетентності учнів 3 класу має враховувати різноманітні методи і підходи, зокрема

використання інтерактивних ігор, комунікативних вправ, рольових ситуацій та автентичних матеріалів. Педагоги повинні створити сприятливу атмосферу для практикування англійської мови в класі та за його межами, спонукати учнів до активної участі в мовленнєвих вправах та стимулювати їх інтерес до вивчення нових слів і виразів.

Формування англомовної лексичної компетентності учнів 3 класу є важливим етапом в їх мовному розвитку. Це передбачає володіння не лише базовими лексичними одиницями, але й умінням застосовувати їх у різних комунікативних ситуаціях. Дотримання вимог НУШ щодо сфер спілкування, тематики ситуативного спілкування та мовленнєвих функцій, а також оволодіння необхідним лексичним запасом сприятиме розвитку мовленнєвих навичок учнів та їх здатності ефективно спілкуватись англійською мовою.

## **1. 2. Мовні ігри як ефективний засіб формування англомовної лексичної компетентності учнів початкової школи**

Мовна гра – це вправа, яка виконується з метою навчання мови, розвитку мовленнєвої компетенції та забезпечення максимальної взаємодії між учасниками. За визначенням відомого дослідника мовної освіти Девіда Нунана, мовні ігри є "структурованими вправами, які мають гральний характер та спрямовані на розвиток мовних умінь та навичок, підвищення мотивації та підтримку інтересу до вивчення мови" [10]. Мовні ігри можуть приймати різні форми, включаючи рольові ігри, імітаційні ігри, конкурси, головоломки та творчі проекти. Вони створюють взаємодію між учасниками і допомагають розвивати навички спілкування, слухання, говоріння, читання та письма.

Розглянемо працю Дж. Хедфілд "Intermediate communication games". Авторка у своїй книзі «Intermediate communication games» висвітлює питання та надає колекцію мовних ігор, що мають спрямування на розвиток комунікативної

компетентності учнів, включаючи навички мовлення, граматику та розвиток словникового запасу. Загалом, дослідження Дж. Хедфілд підкреслює важливість використання ігор у вивченні мови як способу зробити процес більш інтерактивним, ефективним та веселим. Приведемо приклад мовних ігор з цієї праці:

1. “Odd One Out” - Учням пропонується список слів, і вони повинні вибрати слово, яке не підходить по загальним характеристикам, якими можна охарактеризувати інші слова. Наприклад, рядок "cat, dog, house, lion," лишнім буде слово "house".

2. “Storytelling Chain” - учні по черзі продовжують історію один за одним. Ключова мета - скласти контекстуально зв'язану та зрозумілу історію доповнюючи один одного.

3. “Taboo” - учні повинні описати слово, не використовуючи певних ключових слів або фраз, пов'язаних із ним.

4. “Just a Minute” - учні повинні говорити на задану тему протягом однієї хвилини, без вагань і зупинок. Ця гра чудово підходить для розвитку вільного мовлення та впевненості [16].

Варто зазначити, що існує безліч видів мовних ігор для розвитку лексичної компетентності, але загалом їх можна виокремити деякі категорії:

- Словникові ігри. Ці ігри передбачають використання слів у різних контекстах, відповіді на запитання та інші різноманітні вправи, спрямовані на розширення словникового запасу.

- Кросворди та інші головоломки, які вимагають знаходження та використання слів певної тематики.

- Рольові ігри. Учні використовують нову лексику моделюючи різноманітні ситуації із життя, це допомагає підвищити їхню впевненість в мовленні.

- Ігри на швидкість, які вимагають точного і швидкого розуміння фраз та ЛО у контексті.

- Ігри на асоціації, в яких учні повинні зв'язувати слова з певним об'єктом або темою.
- Ігри на зіставлення, де учні повинні зіставляти схожі слова та фрази, або знаходити протилежні значення слів.
- Карткові ігри, які можуть містити відповіді на питання, картки зі словами, які потрібно використовувати у контексті тощо [17].

Для розвитку лексичної компетентності рекомендується використовувати різноманітні навчальні засоби, зокрема підручник, який є складовою частиною навчально-методичних комплексів. Допоміжними засобами є пояснення вчителя, пам'ятки та інструкції щодо використання словників, індивідуальні словники та картки з новою лексикою, а також методи організації та систематизації вивчених слів. Ці засоби сприяють самостійному навчанню учнів, які зазвичай записують нову лексику у словники з трьох колонок: слово, транскрипція і переклад. Однак ці словники не містять синонімів, антонімів, словосполучень та прикладів речень, що демонструють зв'язки між словами. Для ефективного викладання лексики вчителю рекомендується використовувати інші засоби, такі як малюнки, предмети, які відображають значення нових слів, та кросворди.

Контроль рівня сформованості лексичної компетентності є важливим завданням. Хоча лексична компетентність являє собою складне поняття, яке включає кілька взаємопов'язаних елементів, окремі її компоненти, пов'язані з навичками, знаннями та лексичною усвідомленістю, можуть бути перевірені. Проте нецільово перевіряти окремі лексичні знання, оскільки володіння знаннями не гарантує вміння використовувати лексику у спілкуванні. Контроль рівня сформованості лексичної компетентності найкраще здійснювати безпосередньо під час спілкування. Лексичний компонент мовленнєвих навичок можна контролювати під час розвитку навичок в аудіюванні, говорінні, читанні, письмі та перекладі. Однак важливо розуміти, що формування лексичних навичок є лише засобом розвитку мовленнєвих умінь, тому самі навички не є об'єктом підсумкового контролю. Підлягають контролю такі дії з лексикою, як виклик слів з

пам'яті, поєднання їх з іншими словами та включення слів у ширший контекст. Контроль рівня сформованості лексичної компетентності може здійснюватись як у прихованій формі (під час виконання комунікативних вправ), так і відкрито, через усні та письмові контрольні вправи. Основним критерієм оцінювання рівня сформованості лексичної компетентності є правильність розуміння тексту під час аудіювання та читання, а також правильне вживання слів у говорінні та письмі. Оцінюється наявність та кількість лексичних помилок. Рівень сформованості лексичної усвідомленості можна перевіряти опосередковано через особливості мовного спілкування або за допомогою анкетування, тестування та інших методів [24].

У формуванні лексичної компетентності за допомогою мовних ігор можуть виникати деякі труднощі. Основні з них:

1) Відсутність наочності: деякі мовні ігри потребують наочності, наприклад, малюнків чи ілюстрацій. У такому випадку учні можуть мати труднощі з правильним розумінням значення мови.

2) Неправильне використання ігор: не всі мовні ігри підходять для розширення словникового запасу. Неправильний вибір ігор може призвести до того, що учні не можуть вивчити нові слова або вивчати слова, які вони вже знають.

3) Неправильна організація роботи: для ефективного розвитку словникового запасу та ЛК робота з мовними іграми має бути правильно структурована. Недостатня часова та інформаційна підтримка або недостатній контроль з боку вчителя можуть призвести до того, що учні не можуть вивчити нові слова або не зрозуміють їхнього значення.

4) Недостатня залученість учнів: якщо учні не беруть активної участі в мовних іграх, вони можуть не вивчити нові слова та не покращити свої словникові навички. Щоб мовні ігри були ефективними, важливо забезпечити постійну мотивацію та взаємодію учнів.

5) Обмеження в словниковому запасі: Якщо учні не мають достатнього

запасу слів, то деякі ігри можуть стати для них надто складними.

6) Переклад: переклад слів з однієї мови на іншу може не бути ефективним способом вивчення лексики. Це може призвести до непорозумінь і неправильного вживання слів.

7) Невідповідний контекст: коли слова вживаються ізольовано від їхнього реального контексту, учні можуть не розуміти їхнього значення чи вживання.

8) Недостатність варіативності: якщо ігри не містять достатньої кількості різноманітних слів і виразів, учні швидко занудьгують і втраять інтерес до гри.

9) Недостатня кількість повторень: ігри є ефективним способом вивчення лексики, але вони потребують достатньої кількості повторень для того, щоб учні засвоїли нові слова та вживання [4].

I. Нешен розглядає питання вивчення іншомовної лексики та рекомендації щодо ефективного її вивчення. Автор зазначає, що базовими труднощами у формуванні ЛО є відсутність контексту для вивчення нових слів та недостатність повторення, яке дозволило б закріпити нові слова в пам'яті. Для подолання цих труднощів, автор рекомендує використовувати широкий спектр методів та прийомів, зокрема мовні ігри, які дозволяють створити контекст для вивчення нових слів та забезпечити повторення в процесі гри [13].

У своїй праці "How to Teach Vocabulary" Скотт Торнберрі підкреслює, що розвиток словникового запасу повинен базуватися на різних методах і підходах, включаючи мовні ігри. Він зазначає, що мовні ігри корисні для розвитку словникового запасу, оскільки вони весело і ефективно допомагають учням вивчати нові слова і закріплювати вже вивчені. Однак він також стверджує, що використання мовних ігор повинно доповнюватися іншими методами, такими як читання, письмо та використання мови в реальних життєвих ситуаціях. Торнберрі також зазначає, що однією з проблем, яка виникає при використанні мовних ігор, є необхідність краще підібрати гру відповідно до рівня та інтересів учня [18].

Спираючись на наукове дослідження "Using Games in Teaching Vocabulary to

"Young Learners" за авторством Т. Подоляк та С. Бабенко можемо виділити такі три етапи:

1. Попередній етап: вивчення слів та виразів на основі ігор з асоціаціями, мімікою, графікою, діалогами та іншими інтерактивними методами.
2. Основний етап: узагальнення та систематизація лексичного матеріалу за допомогою ігор, що дозволяє учням практикувати вживання слів та виразів у контексті.
3. Контрольний етап: перевірка рівня володіння лексичним матеріалом учнями за допомогою мовних ігор, що дозволяє визначити успішність процесу формування лексичної компетентності та потреби у подальшому вивченні [20].

Таким чином, ми можемо зробити висновок, що першоціль виділення підготовки в етапи створена задля покращення ефективності засвоюваного матеріалу, спрямована на вивчення, узагальнення та систематизацію лексичного матеріалу, а також перевірку рівня володіння ним учнями. Використання мовних ігор на кожному з етапів дозволяє підвищити мотивацію учнів до навчання, зміцнити знання та підвищити ефективність навчання. Загалом, класифікація етапів формування ЛК з використанням мовних ігор може бути корисною для вчителів та методистів, які планують використовувати ігрові технології в процесі вивчення англійської мови.

## **РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

### **1.1 Аналіз навчально-методичного комплексу «Quick Minds 3» для 3 класу.**

Дослідницьким завданням цього підрозділу є аналіз НМК «Quick Minds 3» на предмет наявності в ньому мовних ігор для формування в учнів початкової школи.

Варто зазначити що "Quick Minds 3" є одним із популярних навчально-методичних комплексів для навчання англійської мови для дітей молодшого шкільного віку (близько 9-10 років). Цей навчально-методичний комплекс містить різноманітні матеріали для вивчення англійської мови, як-от: підручник, робочий зошит, диск з аудіо- та відеоматеріалами, тестові завдання, флеш-картки, тощо [21].

"Quick Minds 3" спрямований на розвиток різних аспектів мовленнєвої компетентності, як-от: читання, письмо, говоріння та розуміння усного і писемного мовлення. Крім того, в НМК "Quick Minds 3" зосереджено різноманітний лексичний та граматичний матеріал з урахуванням рівня підготовки учнів, що сприяє ефективному вивченню англійської мови. Даний НМК має цікаві та захоплюючі вправи, які допомагають дітям ефективніше вивчати англійську мову. Крім того, він містить додаткові матеріали для розвитку творчих навичок та лінгвосоціокультурної компетентності, що допомагає адаптуватися до різних культурних середовищ, та бачити світ з різних перспектив і ефективно спілкуватися з представниками з носіями мови в їхньому культурному середовищі.

У НМК "Quick Minds 3" є різноманітні мовні ігри, спрямовані на розвиток лексичної компетентності учнів. Прикладами мовних ігор є "Word Chain", "Charades", "Guess the Word", "Word Association". Також в комплекті до даного



НМК міститься матеріал з флеш-картками та рекомендації, описані в “Quick Minds 3 for Ukraine. Teacher's book” щодо проведення мовних ігор під час уроку.

**Lesson 1**

**Pupil's Book, page 36**

**Warm-up**

- Write *furniture* on the board.
- Dictate furniture words to the pupils with the letters in the wrong order.
- Pupils write the letters and try to work out the words in pairs.
- The first pair to put their hand up with the correct word comes to write it on the board under the heading.
- Words to dictate: *chair, cupboard, bookcase, window, lamp, armchair, mat, sofa, bed, table*.
- Elicit any other furniture words that pupils know, e.g. *shelf, desk* and add them to the list.

**Presentation**

- Hold up each flashcard in turn. Say the word for pupils to repeat in chorus.
- Do this three or four times.
- Hold up flashcards and elicit which furniture on the board goes in each room.

**1 Listen and look. Then listen and say the words.**

- Pupils look at the picture in their Pupil's Books.

**Activity Book, page 36**

**1 Find the rooms in the house and write. Look →, ↓ and ↘.**


- Pupils find the words for rooms in the wordsearch and use them to label pictures.

**Key:**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| b | x | e | h | a | l | t | l | d |
| a | e | c | o | u | t | f | g | i |
| t | b | d | e | a | b | c | i | v |
| h | m | w | r | l | w | n | i | i |
| r | c | u | s | o | l | z | y | n |
| o | f | e | g | t | o | a | r | g |
| o | x | q | v | t | e | m | r | r |
| m | k | i | t | c | h | e | n | o |
| d | l | p | o | h | k | o | j | o |
| e | i | s | t | a | i | r | s | m |

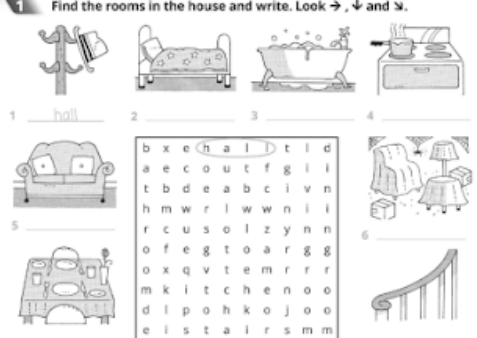
**2 Read about Tom's house. Is it the same as your house? Talk to your friend.**

I live in a nice house. There are three bedrooms, a kitchen, a dining room, a living room and a hall. There isn't a cellar. I like my house.



**42 Listening, reading and speaking Lesson 7**

**1 Find the rooms in the house and write. Look →, ↓ and ↘.**



1 hall      2 \_\_\_\_\_      3 \_\_\_\_\_      4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_      6 \_\_\_\_\_

7 \_\_\_\_\_      8 \_\_\_\_\_

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| b | x | e | h | a | l | t | l | d |
| a | e | c | o | u | t | f | g | i |
| t | b | d | e | a | b | c | i | v |
| h | m | w | r | l | w | n | i | i |
| r | c | u | s | o | l | z | y | n |
| o | f | e | g | t | o | a | r | g |
| o | x | q | v | t | e | m | r | r |
| m | k | i | t | c | h | e | n | o |
| d | l | p | o | h | k | o | j | o |
| e | i | s | t | a | i | r | s | m |

**Рис 1.** Приклади рекомендацій з “Quick Minds 3 for Ukraine. Teacher's book” щодо проведення мовних ігор як на основних етапах проведення уроку так і на етапі вступної бесіди на початку уроку.

**Рис 2.** Приклади мовних ігор з самого підручника. На даному зображенні наведені приклади "Word Chain" та кросворду.

### 3. [Quick Minds 3 підручник](#)

Приклад мовних ігор а саме **Chain game** на стр 42 та вправи на опис, розвиток фантазії та запам'ятовування лексичних одиниць для розвитку монологічного мовлення на стр 43.



Рис. 3 Сторінки підручника з прикладами мовних ігор, що входить до НМК “Quick Minds 3”.

#### 4. [Quick Minds 3 Teacher's Book](#)

Рис. 4 Приклад рекомендацій щодо проведення мовних ігор з книги для вчителя для проведення уроків англійської мови в учнів 3 класу. (Рис.4)

### Lesson 7

#### Pupil's Book, page 42

##### Warm-up

- Write *the home* in a circle on the board.
  - In pairs, with books closed, pupils brainstorm in their notebooks all *the home* words they can think of in 30 seconds.
  - They swap word maps with another pair.
  - Elicit words on the board to check. Invite pupils to spell the words.
  - They add words to their word maps.
- 1** <sup>CD 2</sup> <sub>26</sub> Listen and say the letter. **YLE**
- Look at the houses with the class. Elicit what they can see.
  - Play the recording. Pupils listen and say the correct pictures.

#### OPTIONAL ACTIVITIES

##### Reinforcement

- In groups of six, pupils take turns to describe their house or flat.
- Pupils say *Snap!* when they have the same number of rooms or have used the same adjective.

☞ See also Teacher's Resource Book Worksheet 4, p29

##### Extension

- Put pupils into four teams. They stand one behind the other in four lines, facing the board.
- Whisper a different room to the pupil at the back of each line.
- They whisper it to the next person and the last pupil at the front writes it on a piece of paper on your desk.
- This pupil then goes to the back of the line.
- Continue with three or four words.
- Pupils check their spelling is correct. The group with the least spelling mistakes is the winner.

## Pupil's Book, page 43

### Warm-up

- Write the following adjectives on one side of the board, *black, old, scary, clean, big* and *small*. On the other side write *rat, ghost, spider, cat, lizard, kitchen*.
- Give pupils two minutes to make as many correct phrases as they can. Give them a time limit.
- Ask how many sentences pupils have and elicit some examples, e.g. *a black spider, an old cat, a scary ghost, a clean kitchen, a big rat, a small lizard*.

## Lesson 6

## Pupil's Book, page 41

### Warm-up

- Ask questions about the story, e.g. *Where are Ben and Lucy?* (In a town.) *Why do they want to go up the tower?* (To see the letter.) *Who thinks it's a good idea to go on the Pirate Ship?* (Lucy.) *What's the third letter?* (R.) *What are the first two letters?* (I and F.)

### 2 Say the correct the sentences.

- Pupils read the story again together in pairs.
- They work in pairs to say the sentences.
- Pupils write their answers in their notebooks.
- Elicit answers in open class.

**Key:** 1 b, 2 d, 3 c, 4 a

**Note:** Remind pupils that in order to solve the puzzle and find the treasure they need to record the letters they find on page 14 of their Activity Book.

### OPTIONAL ACTIVITIES

#### Reinforcement

- Write the sentences from AB Activity 2 on the board. Underline words (*stairs, spider, sister, cellar, ghost, box*).
- Pupils draw their open picture story with sentences under each one. They use the model on the board to help them but change the underlined words.
- Display pupils' stories around the room.

#### Extension

- Display pupils' pictures from PB Activity 1 on the tables or on the walls.
- Tell pupils to walk around and see what they can find in each room.
- Ask pupils which pictures are similar and ask other questions about what pupils can see.

**Note:** You could now do the end-of-unit test on Teacher's Book pages 200–201. You could also use the Lesson Culture for unit 4 on page 91 (PB).

### OPTIONAL ACTIVITIES

#### Reinforcement

- Write *R (car)* in big letters on a piece of paper and stick it somewhere in the classroom. Do the same for *R (right)*.
- Choral drill the different sounds of *R (car)* and *R (right)*.
- Pupils stand up. Read out words containing the sounds randomly. Pupils should go to the piece of paper which represents the correct sound.
- If pupils go to different pieces of paper, say the word again and prompt them to try again.
- Words to read out: *R(car): are, star, Mars, park, Art, March; R(right): wrong, great, rock, frog, hurry, red, Friday*.

#### Extension

- Write the dialogues from AB Activity 1 on the board.
- Underline key words (*names, home, owl, beautiful*).
- In pairs, pupils make up their own dialogues by replacing the underlined words.
- Pupils practise and then role play their dialogues for the class.

## Рис. 4

## 5. Робочий зошит

Приклади ігор з робочого зошиту для розвитку лексичної компетентності учнів. (Рис 5-6)

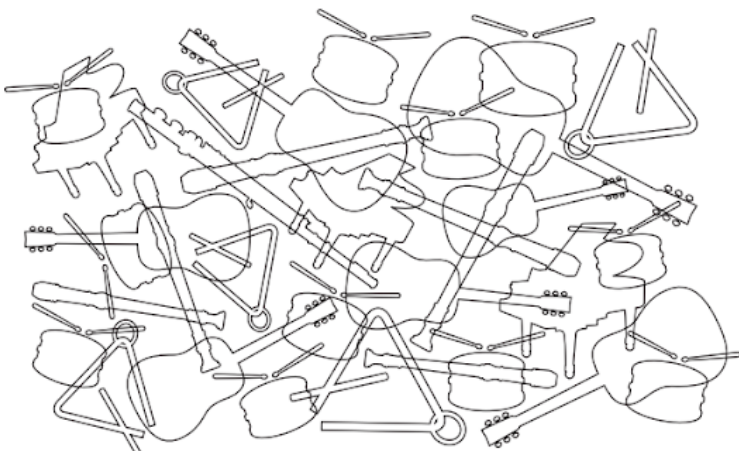


Рис. 5

Learn and think

# Musical Instruments

1 Count and complete the sentences. **THINK!**



1 There's one flute . 2 There are three \_\_\_\_\_ .  
 3 There are five \_\_\_\_\_ . 4 There are six \_\_\_\_\_ .  
 5 There are seven \_\_\_\_\_ . 6 There are eleven \_\_\_\_\_ .

Рис. 6

## 6. ІНТЕРАКТИВНИЙ ДОДАТОК



## 7. Аудіоматеріали до курсу Quick Minds 3 — CD3

Навчальні матеріали даного НМК мають приємне кольорове оформлення, нешаблонні ситуації, цікаві поради щодо проведення ігор, а також завдяки різноманітному матеріалу та творчим завданням збагачують не лише знання в галузі англійської мови, а й розширюють кругозір, розвивають фантазію, збагачують культурним розумінням та відповідають всім критеріям НУШ.

Аналіз матеріалів НМК “Quick Minds 3” дозволяє зробити висновок, що він

містить різноманітні мовні ігри, спрямовані на розвиток словникового запасу та формування в учнів молодшого шкільного віку. Крім того, у НМК використовуються різні методи та прийоми навчання, які доповнюють та посилюють ефект від використання мовних ігор. Наприклад, одним з таких методів є рольові ігри, де учні мають можливість спілкуватися та використовувати вивчену лексику і граматику у певних ситуаціях. Інший прийом - використання пісень та музики, що допомагає запам'ятовувати нові слова та вирази за допомогою ритму та мелодії. Також у НМК можуть бути використані вправи на письмо, диктанти, лексичні картки та інші інтерактивні завдання, що активізують мовні навички та розвивають комунікативні здібності учнів. Таким чином, Quick Minds 3 можна вважати досить збалансованим навчально-методичним комплексом, який забезпечує розвиток лексичних навичок у дітей молодшого шкільного віку за допомогою мовних ігор та інших методів навчання.

Варто зазначити про отриманий досвід в проведенні мовних ігор при проходженні педагогічної практики. Мною були виділені самі популярні види мовних ігор для формування англomовної лексичної компетентності, які можна було спостерігати під час пасивної практики та відвідування уроків студентів практикантів. Отже, я хочу виділити такі популярні мовні ігри в 3 класі:

- 1) "Word Chain": Учні утворюють коло і по черзі називають слова, починаючи на літеру, якою закінчилося попереднє слово. Наприклад, учень починає зі слова "cat", наступний учень повинен назвати слово, яке починається на "t", таке як "table", і так далі.
- 2) "Vocabulary Memory Game": Студенти-практиканти підготовлюють пари карток зі словами та відповідними зображеннями. Учні повинні знайти пари, сполучаючи слово з відповідним зображенням. Ця гра сприяє розвитку пам'яті та асоціативних навичок учнів. Вони повинні запам'ятати розташування карток та зв'язок між словами та зображеннями. Крім того, гра допомагає учням закріпити нові слова та їх відповідність до конкретних предметів або понять.

- 3) "Guess the Word": Учитель обирає слово або фразу, а учні під час гри задають питання, на які він може відповісти лише "так" або "ні". Метою гри є вгадати слово або фразу за якомога меншу кількість питань.
- 4) "Word Puzzles": Студенти-практиканти готують пазли з розділеною на частини лексикою. Учні повинні скласти пазли, з'єднуючи відповідні частини слів, щоб сформувати повністю правильне слово.

Ці ігри сприяють активному залученню учнів до вивчення лексики, розвитку комунікативних навичок та підвищенню мотивації до навчання англійської мови. Використання мовних ігор в 3 класі допомагає створити цікаву та ефективну навчальну атмосферу, сприяючи позитивному результату в формуванні лексичної компетентності учнів.

## 2. 2. Атлас лексичних ігор для учнів 3 класу

Атлас мовних ігор необхідний з множиною причин, наведу кілька з них:

**Розширення варіативності:** Атлас мовних ігор може пропонувати більш широкий вибір ігор, ніж просто підручник. Це дозволяє вчителям та учням мати доступ до різноманітних ігор, які відповідають їхнім потребам та вподобанням. Варіативність допомагає збагачувати навчальний процес та робить його більш цікавим і стимулюючим.

**Гнучкість та адаптація:** Атлас мовних ігор надає можливість адаптувати ігри до конкретного класу, групи або учня. Він може містити різні рівні складності, варіації правил та вправи для різних мовних навичок. Вчителі можуть вибрати ігри, що найкраще відповідають потребам своїх учнів і структурувати навчальний процес з використанням цих ігор.

**Збагачення мовної практики:** Атлас мовних ігор може включати ігри, які сприяють розвитку різних аспектів мовної компетенції, таких як лексика, граматики, аудіювання, говоріння тощо. Ігри в атласі можуть бути спрямовані на

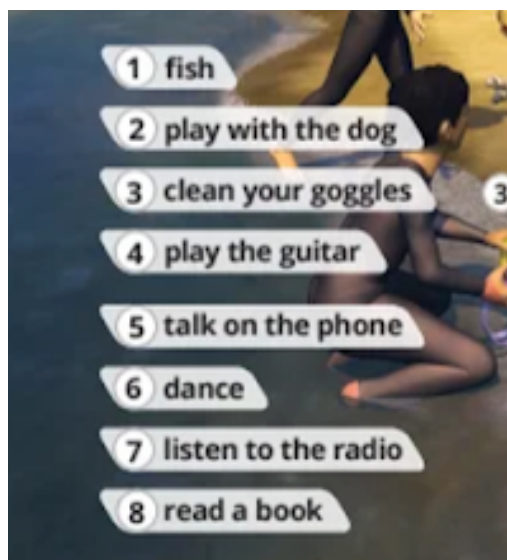
формування мовних навичок, активізацію вивченого матеріалу та практикування мовленнєвих умінь. Вони доповнюють і розширюють матеріал, що міститься в підручнику, та надають додаткові можливості для практики.

Крім того, атлас мовних ігор може бути корисним джерелом інспірації для вчителів, надаючи їм нові ідеї та методики, які можна використовувати в класі. Він допомагає зробити навчання цікавим та забезпечує більш активну, практичну участь учнів у процесі вивчення мови.

Перейдемо до самих мовних ігор для розвитку англomовної лексичної компетентності учнів 3 класу:

### **ГРА 1. "Word Cross Expedition"**

**Ціль:** закріплення ЛО на сторінці 44 підручника за темою "By the sea".



**Рис. 7** стр 44 підручника, ЛО для даної гри.

**Хід гри:** Учні поділяються на команди і створюють естафету, де кожен учень має пройти деякий шлях і виконати вказане завдання. Ця гра сприяє розвитку комунікативних навичок, спритності та співпраці учнів.

**Етап 1: Підготовка.** Команди отримують картки з англійськими словами та відповідними зображеннями. Кросвордні сітки розміщуються перед кожною командою. Картинки з лексикою розміщуються в різних місцях у класі.

#### **Етап 2: Пошук пар.**

- 1) Кожна команда по черзі обирає по дві картки зі словами та зображеннями.

- 2) Учасники намагаються знайти пари, сполучаючи картку зі словом і картку з відповідним зображенням.
- 3) Якщо учаснику вдається знайти відповідну пару, він збирає її і отримує ще один хід.
- 4) Якщо пара не збігається, картки повертаються назад, і гра переходить до наступної команди.
- 5) Метою гри є знайти всі пари за якомога меншу кількість ходів.

### **Етап 3: Жести і міміка.**

- 1) Команди діляться на групи.
- 2) Кожна група обирає слово або фразу зі своїх карток.
- 3) Член групи повинен використовувати жести, міміку та рухи, щоб передати значення слова або фрази своїм товаришам без вимови слів.
- 4) Інші учасники групи повинні вгадати слово або фразу.

### **Етап 4: Кроссвордна пригода.**

- 1) Командам даються картинки з лексикою та кроссвордна сітка зі стрілками.
- 2) Картинки з лексикою прикріплені до стін або розміщені в різних місцях у класі.
- 3) Кожна команда має власну кроссвордну сітку перед собою.
- 4) Учасники команди повинні вгадувати слова та вписувати їх у нумерований кроссворд, керуючись напрямками стрілок на картинках.
- 5) Цифри на кроссвордній сітці вказують порядок картинок для руху по напрямку стрілок.
- 6) Команда, яка першою приходить до свого слова, вписує його у відповідну клітинку кроссворда.
- 7) Метою гри є те, щоб кожна команда якомога швидше прийшла до свого слова та вписала його у свій кроссворд.
- 8) Команда, яка успішно вписує останнє слово до свого кроссворда, стає переможцем.



Гра поєднує мовне вивчення з елементами руху та сприяє розвитку лексичної компетентності, спостережливості та командної співпраці.

## **ГРА 2. "Task Race: A Day in the Life"**

**Ціль гри:** вивчення та закріплення ЛО за поданою темою.

Гра розроблена до списку слів з підручника на сторінці 78 до теми "Our daily tasks".

**Список ЛО:** sweep, do the shopping, tidy up, cook, take the dog for a walk, wash up, dry the dishes.

**Хід гри:**

1. Учні діляться на команди.
2. Кожній команді дається список слів, що включають речення або фрази з повсякденними завданнями (наприклад, "I sweep the floor," "I do the shopping," тощо).
3. Кожна команда має створити свій власний "маршрут".
4. На підлозі класу розміщуються картки зі словами-завданнями.
5. Учасники команди по черзі обирають картку і читають речення або фразу.
6. Після прочитання завдання, учасники команди повинні виконати дію, описану в реченні, відповідно до їхнього маршруту.
7. Учасники повинні виконати завдання якомога швидше та точно.
8. Після виконання завдання учасники повертаються до команди та здають картку.
9. Команда, яка виконує всі завдання найшвидше та з найменшою кількістю помилок, стає переможцем.

Гра "Task Race: A Day in the Life" розвиває мовну компетентність, спритність та співпрацю між учнями. Вона допомагає учням закріплювати лексику, пов'язану з повсякденними завданнями, та використовувати її в практичних ситуаціях.

### ГРА 3: "Weekday Puzzle Challenge"

**Ціль гри:** вивчення та закріплення ЛО за темою "My week".

Список ЛО: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

**Хід гри:**

1. Учні діляться на команди.
2. Кожній команді дається сітка з буквами, що утворюють слова зі списку ЛО (Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday).
3. Команди мають завдання скласти слова за допомогою букв зі своїх сіток.
4. Учасники команд можуть переміщувати букви по сітці, але повинні використовувати всі букви зі списку ЛО.
5. Команда, яка першою зібрала всі слова зі списку ЛО, повідомляє ведучому про своє завершення.
6. Перевірка правильності складених слів проводиться ведучим.
7. Команда, яка правильно склала всі слова та зробила це найшвидше, стає переможцем гри.

Сітка, про яку йдеться в грі "Weekday Puzzle Challenge", є таблицею або сіткою з розміщеними на ній буквами. Кожна команда отримує власну сітку, на якій розташовані букви, що утворюють слова зі списку ЛО (Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday). Сітка може мати, наприклад, розмірність 4x7, де по горизонталі (рядки) розташовані дні тижня, а по вертикалі (стовпці) розташовані букви. Кожна клітина сітки містить окрему букву.

Учасники команд можуть переміщувати букви по сітці, переставляючи їх місцями, щоб утворити правильні слова зі списку ЛО. Наприклад, якщо на сітці першим рядком зліва до права розташовані букви "M", "O", "N", "D", "A", "Y", "T", то переміщенням цих букв можна скласти слово "Monday".

Гравці використовують сітку, щоб переставляти букви та формувати слова, відповідні дням тижня. Це робить гру цікавою і стимулює учнів активно працювати з мовним матеріалом та розвивати свої мовні навички.

## ГРА 4: "Weekday Riddles"

**Ціль гри:** вивчення та закріплення ЛО за темою "My week".

**Список ЛО:** Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

**Хід гри:**

1. Вчитель приготує аркуші паперу з загадками про дні тижня. Наприклад, "Я починаюся на 'M' і є першим днем тижня. Хто я?" (Відповідь: Monday).
2. Учитель читає загадку, а учні повинні вгадати, про який день тижня йдеться. Вони можуть підняти руку або висловити свою відповідь усно.
3. Учень, який правильно відгадав загадку, отримує бал або якусь нагороду.
4. Гра триває до тих пір, поки всі загадки не будуть використані або до досягнення певної кількості балів, яка визначена перед початком гри.

Приклади загадок для використання в грі:

*I start with 'T' and I am the second day of the week. Who am I?*

*I start with 'W' and I am the middle of the week. Who am I?*

*I start with 'F' and I am the second to last working day of the week. Who am I?*

*I start with 'S' and I am the last day of the week. Who am I?*

*I start with 'M' and I am the first day of the week. Who am I?*

*I start with 'S' and I am a weekend day. Who am I?*

Ця гра сприяє розвитку лексичного запасу, логічного мислення та уваги учнів. Вона також стимулює активну участь учнів у процесі навчання та створює атмосферу здорової конкуренції.

Зазначені мовні ігри допомагають учням 3 класу не лише закріпити вивчений лексичний матеріал, але й розвивають їх мовні навички, логічне мислення та спостережливість, стимулюють учнів використовувати англійську мову для комунікації та вирішення завдань, сприяють активному залученню учнів до процесу навчання, розширюють їхні словникові запаси та покращують їхні навички у вимові та розумінні англійських слів та фраз. Ці ігри не тільки надають веселого та захоплюючого способу вивчення мови, але й допомагають учням

засвоїти та запам'ятати дні тижня та пов'язані з ними поняття. Всі ці гри можуть бути ефективними доповненнями до уроків англійської мови, сприяючи активному і цікавому навчанню.

## ВИСНОВКИ

Для досягнення мети формування лексичної компетентності використовуються різні методи навчання та підходи, а також важливо враховувати психологічні особливості учнів молодшого шкільного віку. Успішне формування лексичної компетентності передбачає оволодіння певним лексичним запасом, включаючи теми, пов'язані з родиною, числами, захопленнями, зовнішністю, професіями, дім, їжею та іншими.

Різноманітні види мовних ігор, такі як словникові ігри, рольові ігри, ігри на швидкість та ігри на асоціації, сприяють розширенню лексичного запасу та покращенню комунікативних навичок учнів. Для ефективного формування лексичної компетентності рекомендується використовувати різноманітні навчальні засоби, такі як підручники, малюнки, картки з новою лексику, а також методи організації та систематизації вивчених слів. Контроль рівня сформованості лексичної компетентності може здійснюватись через комунікативні вправи, аудіювання, говоріння, читання та письмо.

НМК "Quick Minds 3" для 3 класу є популярним і ефективним засобом навчання англійської мови для дітей молодшого шкільного віку. Комплекс спрямований на розвиток різних аспектів мовленнєвої компетентності та містить різноманітний лексичний та граматичний матеріал. "Quick Minds 3" включає мовні ігри, такі як "Word Chain", "Charades", "Guess the Word", "Word Association", які сприяють розвитку лексичної компетентності учнів та створюють цікаву і захоплюючу навчальну атмосферу.

Використання мовних ігор у навчальному процесі допомагає створити цікаву і захоплюючу атмосферу на уроках англійської мови. Це сприяє активній участі учнів, покращенню їхнього мовного сприйняття та розвитку лексичної компетентності. Атлас лексичних ігор, який входить до складу "Quick Minds 3" для 3 класу, є цінним доповненням до навчального матеріалу. Він допомагає вчителям впроваджувати різноманітні інтерактивні активності, які сприяють ефективному формуванню лексичної компетентності учнів та розвитку їхньої мовної впевненості.

## РЕЗЮМЕ

У курсовій роботі досліджено методи формування лексичної компетентності учнів молодшого шкільного віку в навчанні іноземних мов. Виявлено, що різні методи навчання та підходи, враховуючи психологічні особливості учнів, сприяють успішному формуванню лексичної компетентності. Для досягнення цієї мети необхідно оволодіти різними темами, включаючи сім'ю, числа, захоплення, зовнішність, професії, дім, їжу та інші.

Використання різноманітних видів мовних ігор, таких як словникові ігри, рольові ігри, ігри на швидкість та ігри на асоціації, дозволяє розширити лексичний запас та покращити комунікативні навички учнів. Для досягнення цілей формування лексичної компетентності рекомендується використовувати різноманітні навчальні засоби та методи організації та систематизації вивченої лексики. Контроль рівня сформованості лексичної компетентності можна проводити через комунікативні вправи, аудіювання, говоріння, читання та письмо.

Навчально-методичний комплекс "Quick Minds 3" для 3 класу виявився популярним та ефективним засобом навчання англійської мови для дітей молодшого шкільного віку. Він спрямований на розвиток різних аспектів

мовленнєвої компетентності та містить різноманітний лексичний та граматичний матеріал. Мовні ігри, такі як "Word Chain", "Charades", "Guess the Word", "Word Association", є частиною комплексу і сприяють розвитку лексичної компетентності учнів, а також створюють цікаву і захоплюючу навчальну атмосферу.

У даній курсовій роботі була проведена розробка атласа ігор для формування лексичної компетентності учнів молодшого шкільного віку. Головною метою цього проекту було створення ефективного інструменту, який сприятиме ефективному вивченню лексики та розвитку комунікативних навичок учнів.

В ході дослідження були проаналізовані різні методи навчання та підходи до формування лексичної компетентності учнів. Зокрема, було вивчено роль мовних ігор у навчальному процесі, їх вплив на мотивацію та зацікавленість учнів, а також їхню ефективність у розширенні лексичного запасу та покращенні мовних навичок.

На основі отриманих даних та практичного досвіду було розроблено атлас лексичних ігор, який включає різноманітні види ігор, такі як словникові ігри, рольові ігри, ігри на швидкість та ігри на асоціації. Кожна гра була ретельно пророблена з урахуванням особливостей учнів молодшого шкільного віку та їхніх психологічних потреб.

**Ключові слова:** англomовна лексична компетентність, мовні ігри, учні 3 класу.

## SUMMARY

The coursework examines the methods of developing lexical competence in young primary school students in foreign language learning. It has been found that various teaching methods and approaches, taking into account students' psychological characteristics, contribute to successful development of lexical competence. To achieve this goal, it is necessary to acquire various topics, including family, numbers, hobbies, appearance, professions, home, food, and others.

The use of diverse types of language games, such as vocabulary games, role-playing games, speed games, and association games, allows for expanding lexical repertoire and improving students' communicative skills. To attain the objectives of developing lexical competence, it is recommended to employ various educational resources and methods for organizing and systematizing the learned vocabulary. Assessment of the level of lexical competence can be conducted through communicative exercises, listening, speaking, reading, and writing.

The educational resource "Quick Minds 3" for 3rd grade has proven to be a popular and effective tool for teaching English to young school children. It focuses on developing different aspects of verbal competence and contains diverse lexical and grammatical materials. Language games such as "Word Chain," "Charades," "Guess the Word," and "Word Association" are part of the resource and contribute to the development of students' lexical competence while creating an engaging and exciting learning atmosphere.

In this coursework, an atlas of games was developed to foster the formation of lexical competence in young primary school students. The main objective of this project was to create an effective tool that would facilitate efficient vocabulary learning and the development of students' communicative skills.

Various teaching methods and approaches to developing students' lexical competence were analyzed during the research. Specifically, the role of language games

in the learning process, their impact on students' motivation and interest, as well as their effectiveness in expanding vocabulary and improving language skills, were studied.

Based on the gathered data and practical experience, an atlas of lexical games was designed, encompassing various types of games, including vocabulary games, role-playing games, speed games, and association games. Each game was carefully developed, taking into account the characteristics of young primary school students and their psychological needs.

**Keywords:** English lexical competence, language games, 3rd-grade primary school students.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бойченко М. М. Використання мовних ігор на уроках іноземної мови в початковій школі // Початкова школа. - 2013. - № 6. - С. 18-20.
2. Головач Л. М. Використання мовних ігор як засіб формування лексичної компетентності учнів на уроках англійської мови // Актуальні проблеми філології та перекладу: Збірник наукових праць. - 2016. - Вип. 2 (8). - С. 72-78.
3. Васильєва І. М. Використання ігрових технологій у навчанні англійської мови у початковій школі // Молодий вчений. - 2017. - № 5 (43). - С. 275-277.
4. Іванова О.П., Петрова Н.С. (2022). "Труднощі у формуванні лексичної компетентності учнів початкової школи: аналіз та практичні рекомендації". Видавництво "Навчальна література".
5. Коломоєць М. Є., Доброхотов В. С. Використання мовних ігор у навчанні англійської мови в початкових класах // Педагогіка і психологія професійної освіти. - 2017. - Вип. 2. - С. 38-42.
6. Литвиненко О. В. Використання мовних ігор на уроках іноземної мови для формування лексичної компетентності учнів // Науковий вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія: Педагогіка. - 2018. - Вип. 1 (36). - С. 126-130.
7. Малишко О. О. Використання мовних ігор як засіб формування навичок в аудіюванні, говорінні, читанні та письмі на уроках англійської мови в початковій школі // Початкова школа. - 2017. - № 11. - С. 11-14.
8. Мовчан Т.В. Методика використання мовних ігор у навчанні іноземних мов // Педагогіка та психологія професійної освіти. - 2016. - Вип. 2 (20). - С. 102-107.
9. Нікітіна М.В. Використання мовних ігор у формуванні лексичної компетентності учнів початкової школи // Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. - 2013. - Т. 124. - С. 158-162.
10. Постанова Кабінету Міністрів України "Про затвердження Державного стандарту початкової освіти" від 21.02.2018 № 87. Стандарт, вимоги, план. С 5.

11. Програма НУШ для початкової школи (стор. 3, 20):  
[https://knlueduua-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/olha\\_ustymenko\\_knlu\\_edu\\_ua/EcAQMxzHmThOqooyLECek6EBU11qGJtiOCgxHVuU3g67NQ?e=UHwXqX](https://knlueduua-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/olha_ustymenko_knlu_edu_ua/EcAQMxzHmThOqooyLECek6EBU11qGJtiOCgxHVuU3g67NQ?e=UHwXqX)
12. Скворцова Ю. В. Мовні ігри для формування лексичної компетентності учнів початкових класів // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. - 2015. - № 3 (43). - С. 287-293.
13. Шульга Л.О. Застосування мовних ігор у ході формування англomовної лексичної компетентності в учнів початкових класів // Педагогічний альманах. – 2019. – Вип. 32. – С. 123-128.
14. Шульга Л.О. Методи формування англomовної лексичної компетентності молодших школярів // Інноваційна педагогіка. – 2018. – № 5. – С. 132-139.
15. Шульга Л.О. Застосування мовних ігор як засіб формування англomовної лексичної компетентності молодших школярів // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. – 2019. – Вип. 76. – С. 285-294.
16. Hadfield, J. (1990). Intermediate communication games. Penguin English.
17. Nation, I.S.P. (2001). Learning Vocabulary in Another Language. Cambridge University Press.
18. Thornbury, S. (2002). How to Teach Vocabulary. Pearson Education Limited.
19. Nunan, D. (1999). Second language teaching and learning. Heinle & Heinle Publishers.
20. Podoliak, T., & Babenko, S. (2017). Using Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. Journal of Language and Literature, 8(1), 36-44.
21. Quick Minds: English Course for Primary Schools. Level 3: Teacher's Resource Book / Herbert Puchta, Günter Gerngross, Peter Lewis-Jones. - Kyiv: LINGUATEKA Publishing, 2015. - 192 p. - ISBN 978-617-7149-28-8.
22. Kozulin, A. (2003). Psychological readiness for school: A new look at an old question. European Journal of Psychology of Education, 18(2), 159-180.

23. Програма НУШ для початкової школи (стор. 3, 20):  
[https://knlueduua-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/olha\\_ustymenko\\_knlu\\_edu\\_ua/EcAQMxzHmThOqooyLEcEk6EBU11qGJtiOCgxHVuU3g67NQ?e=UHwXqX](https://knlueduua-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/olha_ustymenko_knlu_edu_ua/EcAQMxzHmThOqooyLEcEk6EBU11qGJtiOCgxHVuU3g67NQ?e=UHwXqX)
24. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін./ за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. – К. : Ленвіт, 2013. – с 231-270