

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:

**«Методика формування англійськомовної лексичної компетентності в учнів
початкової школи з використанням ігрових технологій»**

студентки групи СОа 12-19
педагогічного факультету романо-германської
та української філології
освітньо-професійної програми Іноземні мови та
літератури, методика навчання іноземних мов і
зарубіжної літератури (англійська і друга
західноєвропейська мова)
за спеціальністю 014 Середня освіта
Могорян Юлії

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент,

Борецька Г. Е.

Члени комісії:

_____ Борецька Г.Е.

(підпис)

_____ Кузьменко Ю.В.

(підпис)

_____ Устименко О.М.

(підпис)

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Зміст

| | |
|--|----|
| ВСТУП..... | 3 |
| РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ | 5 |
| 1.1 Мета і зміст формування лексичної компетентності в учнів початкової школи.. | 7 |
| 1.2 Труднощі учнів початкової школи у формуванні лексичної компетентності | 9 |
| 1.3 Огляд чинних підручників та їхньої ролі у формуванні лексичної компетентності | 10 |
| 1.4 Ігрові технології та їх роль у формуванні лексичної компетентності..... | 13 |
| Висновок до розділу 1..... | 15 |
| РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 4 КЛАСУ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ | 17 |
| 2.1 Дослідження використання ігрових технологій на уроках англійської мови в початковій школі..... | 18 |
| 2.2 Фрагмент уроку з формування лексичної компетентності учнів 4 класу з використанням ігрових технологій | 20 |
| Висновок до розділу 2..... | 22 |
| ВИСНОВКИ | 25 |
| РЕЗЮМЕ..... | 27 |
| SUMMARY..... | 29 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 31 |

ВСТУП

Набуття англійської лексичної компетенції є життєво важливим компонентом вивчення мови, особливо для учнів початкової школи, які перебувають на критичному етапі свого когнітивного та лінгвістичного розвитку. В останні роки потреба в інноваційних та цікавих методиках викладання стає все більш очевидною, оскільки традиційні підходи часто не можуть зацікавити маленьких учнів і можуть не сприяти ефективному запам'ятовуванню новопридбаної лексики. Одним із перспективних шляхів вирішення цієї проблеми є впровадження ігрових технологій у процес вивчення мови.

Ігрові технології, які охоплюють цифрові ігри, настільні ігри та інші інтерактивні види діяльності, створюють цікаве та приємне середовище для студентів, сприяють підвищенню внутрішньої мотивації та формують позитивне ставлення до вивчення мови. Дослідження показали, що ігрове навчання може покращити засвоєння та запам'ятовування студентами словникового запасу, а також вдосконалити їхні навички спілкування та вирішення проблем.

Методика формування англомовної лексичної компетенції з використанням ігрових технологій використовує ці переваги, інтегруючи їх у процес вивчення мови учнями початкової школи. Цей підхід фокусується на використанні природної допитливості та ентузіазму учнів, сприяючи розвитку широкого спектру лексики в контексті та заохочуючи активне використання нових слів та фраз.

Успішне застосування ігрових технологій у навчанні англійської мови вимагає глибокого розуміння принципів засвоєння мови, а також специфічних потреб і проблем, з якими стикаються учні початкових класів. Крім того, вчителі повинні вміти підбирати та адаптувати ігрові вправи відповідно до інтересів, стилів навчання та рівня володіння мовою. Впроваджуючи ігрові технології в процес вивчення англійської мови, вчителі можуть створити динамічне, орієнтоване на учня

середовище, яке сприяє активному навчанню, співпраці та формуванню англійської лексичної компетенції.

Актуальність теми курсової роботи зумовлена швидким розвитком ігрових технологій та потребою у вивченні англійської мови.

Об'єкт дослідження: процес формування англокомовної лексичної компетентності у початковій школі.

Предмет дослідження: застосування ігрових технологій у процесі формування лексичної компетентності в учнів молодшої школи.

Завданнями курсової роботи є:

- аналіз психолого-педагогічної літератури;
- з'ясувати психологічні особливості учнів молодшої школи та їх вплив на процес формування лексичної компетентності;
- аналіз підручників на предмет ігрової діяльності;
- розробка фрагменту уроку з формування лексичної компетентності за допомогою ігрових технологій;

Структура курсової роботи: вступ, два розділи, висновки, резюме та список використаних джерел

РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

У цьому розділі ми заглиблюємося в теоретичні основи лексичної компетентності, розглядаючи її фундаментальні концепції та принципи, а також її роль у ширшому контексті вивчення мови. Глибоке розуміння теоретичних основ лексичної компетенції є важливим для викладачів, які прагнуть ефективно розробляти та впроваджувати інноваційні методики викладання, такі як використання ігрових технологій, для покращення досвіду вивчення англійської мови студентами.

Лексична компетенція - це знання та вміння учня використовувати слова та фрази в мові. Вона охоплює різні аспекти, включаючи обсяг словникового запасу, глибину знань та вміння правильно використовувати слова в контексті. На розвиток лексичної компетенції впливають численні фактори, такі як вік учнів, когнітивні здібності, лінгвістичне походження та досвід вивчення мови, що вивчається. Крім того, лексична компетенція відіграє вирішальну роль у загальному володінні мовою, оскільки вона тісно пов'язана з іншими мовними навичками, такими як аудіювання, говоріння, читання та письмо.

Формування лексичної компетенції ґрунтується на кількох теоретичних підходах до вивчення мови. Біхевіористські теорії, які домінували в галузі вивчення мови в середині 20-го століття, розглядають вивчення лексики як процес формування звички через імітацію, повторення та підкріплення. На противагу цьому, когнітивні теорії наголошують на ментальних процесах, що беруть участь у вивченні та запам'ятовуванні нових слів, таких як сприйняття, увага, пам'ять та узагальнення. Новіші підходи, такі як соціокультурні теорії, зосереджуються на ролі соціальної взаємодії та культурного контексту в розвитку лексичної компетенції.

Однією з ключових концепцій розвитку лексичної компетенції є розрізнення між рецептивним і продуктивним словниковим запасом. Рецептивний словниковий запас - це слова, які учні можуть впізнати і зрозуміти, коли вони зустрічаються в

завданнях на аудіювання та читання, тоді як продуктивний словниковий запас - це слова, які вони можуть точно і вільно використовувати в усному та писемному мовленні. Дослідження показали, що учні, як правило, мають більший рецептивний словниковий запас, ніж продуктивний, і розрив між ними має тенденцію до скорочення з підвищенням рівня володіння мовою.

Іншим важливим аспектом лексичної компетенції є організація словникового запасу в ментальному лексиконі, який є ментальним сховищем мовної інформації. Вважається, що ментальний лексикон організований у складну мережу асоціацій, де слова пов'язані між собою на основі їхніх значень, форм і моделей використання. Така організація дозволяє учням ефективно і точно знаходити і створювати слова під час використання мови.

Існують різні стратегії вивчення та викладання лексики, такі як пряме навчання, випадкове навчання та використання мнемонічних прийомів. Пряме навчання передбачає чітке викладання слів та їхніх значень, часто за допомогою визначень, прикладів та практичних вправ. Випадкове навчання відбувається тоді, коли учні засвоюють нову лексику через сприйняття мови в контексті, наприклад, під час читання чи прослуховування автентичних текстів. Мнемонічні техніки, такі як метод ключових слів або використання образів, можуть допомогти учням створити ментальні асоціації, які полегшують запам'ятовування та пошук нових слів.

У контексті викладання англійської мови до розвитку лексичної компетенції підходили з різних точок зору, включаючи відбір та оцінювання лексики, інтеграцію лексики та інших мовних навичок, а також використання автентичних матеріалів та завдань. Останніми роками зростає інтерес до потенційних переваг ігрових технологій для вивчення лексики, оскільки вони можуть забезпечити цікавий, інтерактивний та змістовний контекст для засвоєння та використання нових слів.

1.1 Мета і зміст формування лексичної компетентності в учнів початкової школи

Розвиток лексичної компетентності в учнів початкової школи має багато цілей, спрямованих на закладення фундаменту для загального володіння мовою та майбутнього академічного успіху. На цьому важливому етапі лінгвістичного та когнітивного розвитку діти готуються до вивчення мови, що робить цей час ідеальним для введення та закріплення основних елементів лексичної компетенції. У цьому контексті мета і зміст розвитку лексичної компетенції включає розвиток словникового запасу, глибину знань і вміння ефективно використовувати слова в різних комунікативних ситуаціях.

Однією з головних цілей розвитку лексичної компетенції є надання учням міцної основи в англійській мові, яка дозволить їм досягти успіху в інших мовних навичках, таких як розуміння прочитаного, аудіювання, говоріння та письмо. Багатий словниковий запас не лише полегшує розуміння та створення усних та письмових текстів, але й підтримує критичне мислення, вирішення проблем та творчість. Крім того, лексична компетенція слугує наріжним каменем для розвитку граматичної компетенції, оскільки глибоке розуміння лексики дозволяє учням розуміти більш складні мовні структури та правила.

Ще однією важливою метою розвитку лексичної компетенції в учнів початкової школи є сприяння їхній соціальній та культурній інтеграції. Оскільки англійська мова є глобальною мовою, оволодіння лексичною компетенцією дозволяє учням спілкуватися з різними спільнотами, отримувати доступ до інформації з різних джерел та брати участь у міжкультурному обміні. Крім того, міцний фундамент англійської лексичної компетентності може сприяти особистісному розвитку та підвищенню самооцінки, оскільки учні набувають впевненості у своїй здатності ефективно спілкуватися та орієнтуватися в різних соціальних ситуаціях.

Зміст розвитку лексичної компетенції на початковому рівні включає кілька ключових компонентів. По-перше, він зосереджений на формуванні рецептивного та продуктивного словникового запасу учнів, що охоплює як високочастотні слова, так і тематичну лексику, пов'язану з навчальною програмою та інтересами учнів. По-друге, він наголошує на глибині словникових знань, що включає розуміння багатозначних слів, конотацій, фразеологізмів та доречне вживання слів у різних контекстах. По-третє, він заохочує розвиток стратегій вивчення лексики, таких як виведення значення з контексту, використання мнемоніки та залучення до регулярної практики і повторення.

Для досягнення цих цілей викладачі повинні використовувати різноманітні методи та матеріали, які відповідають різним стилям навчання, потребам та вподобанням. Інтеграція ігрових технологій у розвиток словникового запасу може бути ефективним і цікавим інструментом, оскільки вона використовує притаманну дітям допитливість, грайливість і мотивацію до навчання. Поєднуючи елементи розваги, виклику та змістовної взаємодії, ігрове навчання може сприяти засвоєнню та збереженню нової лексики, а також формуванню позитивного ставлення до вивчення англійської мови.

Таким чином, мета і зміст формування лексичної компетенції в учнів початкової школи є багатограними і включають в себе розвиток словникового запасу, поглиблення знань і навичок використання лексики. Досягнення цих цілей має вирішальне значення для закладання міцного фундаменту з англійської мови, підтримки академічної успішності, соціальної інтеграції та особистісного зростання учнів. Інтеграція інноваційних методів навчання, таких як ігрові технології, може значно покращити процес формування лексичної компетенції, зробивши його більш цікавим, приємним та ефективним для молодих учнів.

1.2 Труднощі учнів початкової школи у формуванні лексичної компетентності

У процесі формування лексичної компетентності учні початкової школи стикаються з різними труднощами, які можна пояснити поєднанням когнітивних, лінгвістичних і педагогічних чинників. Розуміння цих труднощів необхідне вчителям для розробки та впровадження ефективних стратегій викладання, які відповідають конкретним потребам молодших школярів, що, зрештою, сприятиме розвитку міцних знань лексики та навичок її вживання.

Однією з головних проблем, з якою стикаються учні початкової школи, є великий обсяг лексики, яку потрібно засвоїти. Англійська мова має великий словниковий запас, і завдання вивчити та запам'ятати значну кількість слів може бути складним для маленьких учнів. Це завдання ускладнюється ще й тим, що багато англійських слів мають багато значень, омофонів та синонімів, що може призвести до плутанини та непорозумінь.

Ще однією складністю, з якою стикаються учні початкової школи, є розвиток як рецептивного, так і продуктивного словникового запасу. У той час як рецептивний словниковий запас має тенденцію до відносно швидкого зростання завдяки впливу усної та письмової мови, розширення продуктивного словника часто є повільнішим і складнішим процесом. Студентам може бути складно знаходити та використовувати відповідні слова в контексті, що призводить до прогалин у спілкуванні та обмеженої продуктивності мови.

Організація лексики в ментальному лексиконі також створює проблеми для учнів початкової школи. Ментальний словник - це складна мережа асоціацій між словами, що ґрунтується на їхніх значеннях, формах і моделях вживання. Розвиток ефективного і добре організованого ментального словника вимагає вміння встановлювати і підтримувати значущі зв'язки між словами - навички, яка може бути ще не повністю розвинена у молодших школярів.

Лінгвістичні відмінності між рідною мовою учнів та англійською також можуть сприяти труднощам у формуванні лексичної компетенції. Учні можуть зіткнутися з труднощами у вивченні та запам'ятовуванні нових слів через відмінності у вимові, правописі, граматиці та вживанні слів. У деяких випадках мовна інтерференція може призвести до неправильного використання лексики, оскільки учні можуть переносити моделі та правила з рідної мови на англійську.

Нарешті, педагогічні фактори можуть відігравати значну роль у труднощах, з якими стикаються учні початкової школи. Традиційні методи викладання, які часто покладаються на заучування і деконтекстуалізовану практику, не можуть ефективно залучати молодих учнів або сприяти довготривалому збереженню нової лексики. Крім того, брак автентичного використання мови та можливостей для змістовної взаємодії може перешкоджати розвитку лексичної компетентності.

Щоб вирішити ці проблеми, вчителі повинні застосовувати комплексний підхід до навчання лексики, використовуючи інноваційні стратегії та технології, які відповідають різноманітним потребам та інтересам учнів початкових класів. Ігрові технології, наприклад, можуть забезпечити цікавий, інтерактивний та змістовний контекст для вивчення та практики лексики, допомагаючи подолати труднощі, з якими стикаються молодші школярі у формуванні лексичної компетентності.

1.3 Огляд чинних підручників та їхньої ролі у формуванні лексичної компетентності

Підручники відіграють важливу роль у формуванні лексичної компетентності, оскільки вони є основним джерелом структурованого мовного матеріалу та практики для учнів початкової школи. Добре розроблений підручник може полегшити засвоєння лексики, подаючи слова в контексті, інтегруючи їх з іншими мовними навичками та надаючи широкі можливості для практики та закріплення.

Для проведення дослідження було обрано автентичний навчально-методичний комплекс (далі НМК) з англійської мови «Fly High 4». У процесі дослідження були

проведені аналіз НМК, його складові частини, ігрові технології з формування лексичної компетентності англійської мови.

«Fly High» (автори Charlotte Covill, Rachel Finnie, Danae Kozanoglou, Tessa Lochowski, Jeanne Perrett, Katherina Stavridou, Amanda Thomas, Tamzin Thompson) — НМК, що складається із 4 видань та призначений для рівня А1 за видавництвом «Pearson». Аналіз було здійснено до «Fly High 4».

Навчально-методичний комплекс Fly High 4 складається із таких компонентів:

- Fly High 4 Pupil's Book
- Fly High 4 Activity Book
- Fly High 4 Fun Grammar with audio CD
- Fly High 4 Fun Grammar Teacher's Guide
- Fly High 4 Teacher's Guide
- Fly High 4 Active Teach CD-ROM
- Fly High 4 Class audio CDs
- Fly High 4 Pupil's audio CDs
- Fly High 4 Pupil's CD-ROM
- Vocabulary flashcards

Підручник Fly High 4 Pupil's Book розподілений на 5 блоків по 10 тем. В кожному блоці дві теми відводяться на читання уривку художнього тексту та одна тема «Fly High Review» в кінці кожного блоку, яка передбачає повторення набутих знань із кожної теми та їх самостійний контроль. Підручник передбачає впорядковане формування різних компетентностей: лексичної, граматичної, читання та аудіювання.

На початку кожної теми є цікавий діалог головних героїв підручника з яскравими картинками, що забезпечує цікаве та легке введення до нової теми. Варто також зазначити, що нові лексичні одиниці завжди знаходяться в окремому блоці, що є досить зручним для учнів початкової школи, а також наявні в текстах та вправах після них для успішної автоматизації та систематизації набутих знань. Переглядаючи підручник, я помітила багато згадувань країни-терориста та символіки їхньої гнилої країни, тому маю надію, що автори підручника перевидадуть його без цього непотребу.

Хоча в підручнику серед завдань застосування ігрових технологій мною не було виявлено, в ньому наявні творчі вправи, такі як, наприклад, написати про свого улюбленого динозавра та намалювати його. В кінці підручника можна знайти зручне розташування вокабуляра «Word List», розбите по темам та таблицьку неправильних дієслів.

Fly High 4 Activity Book, робочий зошит, який слугує для учнів додатковим інструментом для відпрацювання навичок із пройдених тем. Зошит містить у собі ті ж теми, що і Pupil's Book. Зазвичай вправи з нього даються на домашнє завдання, але, в ситуації, коли тема є проблематичною для учнів, може використовуватись і на уроці.

Fly High 4 Teacher's Book та Fly High 4 Fun Grammar Teacher's Guide містять ключі до вправ з Pupil's Book і Fun Grammar та коментарі авторів підручника до вправ.

Fly High 4 Fun Grammar повністю базується на опануванні граматичної компетентності. Підручник включає в себе 16 тем, після кожної другої чи третьої теми наявні блоки "Review", які націленні на повторення та систематизацію набутих знань в минулих темах. В кінці підручника також є таблицька з неправильними дієсловами та 7 підтем 'I can do this!', які належать до останнього блоку 'Review' і містять в собі

повторення всіх тем. Теми не завжди пов'язані з граматичними конструкціями в темах Pupil's Book, тому підручник використовується не як додаток, а як самостійний ресурс.

CD-диски представляють собою записи діалогів, пісень та текстів на аудіювання. Вони є в безкоштовному доступі на офіційному сайті видавництва підручника, що беззаперечно є великою перевагою при його використанні..

Навчально-методичний комплекс включає в себе вагому кількість теоретичного матеріалу, різноманітних видів вправ на автоматизацію лексичних одиниць і цікавих стратегій для опанування лексичної компетентності, але прямих завдань з використанням ігрових технологій він не містить. Впродовж педагогічної практики я самостійно розробляла педагогічні ігри для учнів 4 класу у вигляді рольових ігор, квізів та ігор на реакцію, базуючись на матеріалі НМК.

Отже, НМК «Fly High 4» передбачає повне оволодіння учнями лексичної компетентності та її систематизації, використовуючи різні стратегії для цього, але забезпечення ігрового процесу під час навчання за цим підручником лежить майже повністю на плечах вчителя, хоча серед порад в 'Teacher's Book' можна побачити декілька запропонованих варіантів налагодження цього процесу.

1.4 Ігрові технології та їх роль у формуванні лексичної компетентності

Ігрові технології виявилися перспективним напрямком для покращення формування лексичної компетентності в учнів початкової школи. Використовуючи притаманну молодшим школярам мотивацію, допитливість та грайливість, ігрова діяльність може створити цікавий, інтерактивний та змістовний навчальний досвід, який полегшує засвоєння, збереження та використання нової лексики. У цьому параграфі досліджується роль ігрових технологій у розвитку лексичної компетентності та їхні потенційні переваги для учнів початкової школи.

Однією з важливих переваг ігрових технологій є їхня здатність створювати контекстне середовище для вивчення та практичного використання лексики. Включаючи нові слова в автентичні, захоплюючі ситуації, ігрові вправи дозволяють учням формувати значущі асоціації між словами та їхніми значеннями, що в кінцевому підсумку сприяє глибшому розумінню та довготривалому запам'ятовуванню. Більше того, ігри можуть сприяти розвитку як рецептивного, так і продуктивного словникового запасу, оскільки студенти зустрічаються з новими словами в завданнях на аудіювання та читання, а також активно використовують їх в усному та писемному мовленні.

Ще одним ключовим аспектом ігрових технологій є їхній потенціал для задоволення різноманітних стилів навчання, потреб та вподобань. Різні типи ігор, такі як пазли, вікторини, симуляції та рольові ігри, можуть охоплювати різні когнітивні та афективні аспекти навчання, дозволяючи студентам працювати з лексикою у спосіб, що резонує з їхніми індивідуальними сильними сторонами та інтересами. Такий персоналізований підхід не лише підвищує ефективність навчання лексики, але й сприяє формуванню в учнів почуття причетності та активності, підвищуючи їхню мотивацію та впевненість у власних силах.

Крім того, ігрові технології можуть сприяти розвитку метакогнітивних навичок і стратегій вивчення лексики. Беручи участь в ігровому процесі, студенти можуть краще усвідомлювати свої розумові процеси, відстежувати свій прогрес і відповідно адаптувати свої підходи до навчання. Такий саморегульований досвід навчання може дати учням можливість взяти на себе відповідальність за розвиток свого словникового запасу, забезпечивши їх інструментами для самостійного засвоєння та запам'ятовування нових слів.

Елементи співпраці та змагання, притаманні багатьом ігровим технологіям, також можуть сприяти формуванню лексичної компетенції. Спільна робота або змагання з однолітками в ігровій діяльності може сприяти соціальній взаємодії,

мотивації та почуттю товарищескості серед учнів, створюючи сприятливе та стимулююче навчальне середовище. Крім того, ці елементи можуть сприяти здоровому почуттю виклику та досягнень, що може ще більше підвищити зацікавленість та наполегливість студентів у вивченні лексики.

Отже, ігрові технології мають потенціал для того, щоб відігравати трансформаційну роль у формуванні лексичної компетентності учнів початкової школи. Забезпечуючи цікавий, інтерактивний та персоналізований навчальний досвід, ігрова діяльність може сприяти засвоєнню, збереженню та використанню нової лексики, а також розвивати мотивацію, саморегуляцію та соціальну взаємодію. Оскільки освітяни дедалі більше визнають цінність ігрових технологій, їхня інтеграція у викладання англійської лексики може значно покращити загальний досвід вивчення мови молодими учнями.

Висновок до розділу 1

Отже, комплексний аналіз теоретичних засад формування лексичної компетентності учнів початкової школи підкреслює важливість розуміння мети, змісту та завдань навчання мови, а також ролі як традиційних підручників, так і ігрових технологій у розвитку словникового запасу. Заглиблюючись у ці важливі аспекти, дослідження підкреслює важливість прийняття багатогранного підходу до викладання мови, який ефективно задовольняє різноманітні потреби молодших школярів і водночас сприяє розвитку їхньої лексичної компетентності.

Мета і зміст формування лексичної компетентності в учнів початкової школи становлять основу навчання мови. Вивчаючи ці основні компоненти, педагоги можуть краще зрозуміти конкретні навчальні цілі та стратегії, які сприяють засвоєнню лексики, що в кінцевому підсумку дозволить їм створити більш ефективне та цікаве середовище для вивчення мови.

Дослідження труднощів, з якими стикаються учні початкової школи при формуванні лексичної компетентності, розкриває унікальні виклики, з якими

стикаються маленькі учні в процесі засвоєння лексики. Усвідомлюючи ці труднощі, вчителі можуть адаптувати свої навчальні стратегії, щоб краще відповідати потребам учнів і сприяти більш ефективному вивченню мови.

Огляд сучасних підручників та їхньої ролі у формуванні лексичної компетенції підкреслює важливість цих традиційних ресурсів у навчанні мови. Хоча підручники забезпечують структурований і систематичний підхід до розвитку словникового запасу, дуже важливо, щоб вчителі усвідомлювали їхні обмеження і доповнювали їх додатковими матеріалами та методами, які задовольняють різноманітні потреби учнів початкової школи.

Розгляд ігрових технологій та їхньої ролі у формуванні лексичної компетентності демонструє потенціал цих інноваційних інструментів у вдосконаленні викладання мови. Інтегруючи ігрові технології у викладання мови, педагоги можуть створити більш захопливий, інтерактивний та автентичний навчальний процес, який не лише відповідає унікальним викликам, з якими стикаються учні початкової школи, але й використовує їхню вроджену мотивацію та прагнення до гри.

Таким чином, теоретичне підґрунтя формування лексичної компетентності підкреслює необхідність комплексного розуміння мети, змісту та завдань навчання мови, а також ролі як традиційних підручників, так і ігрових технологій у сприянні розвитку словникового запасу. Застосовуючи багатогранний підхід до викладання мови, який ефективно задовольняє різноманітні потреби молодших школярів, педагоги можуть сприяти розвитку лексичної компетентності і, в кінцевому підсумку, сприяти успіху учнів початкової школи у вивченні та оволодінні англійською мовою. Це дослідження слугує основою для подальшого вивчення та впровадження інноваційних стратегій викладання англійської мови в початковій школі з метою покращення лексичної компетентності молодших школярів.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 4 КЛАСУ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У цьому розділі ми розглядаємо конкретні методи формування лексичної компетентності учнів 4-го класу за допомогою ігрових технологій. У цьому розділі розглядаються різні підходи та методи, які можуть бути використані вчителями для ефективного включення ігрової діяльності в процес навчання лексики, що сприятиме створенню цікавого та інтерактивного навчального середовища для молодших школярів. Основна мета цього розділу - забезпечити всебічне розуміння потенціалу ігрових технологій для покращення формування лексичної компетентності учнів початкової школи шляхом представлення фактичної інформації, практичних порад та рекомендацій, що ґрунтуються на фактах і доказах.

Ми починаємо розділ з обговорення важливості вибору відповідних віку та педагогічно обґрунтованих ігрових технологій, які відповідають навчальним цілям і вимогам навчальної програми. Розглядаючи різні типи ігор, такі як цифрові та нецифрові, індивідуальні та групові, змагальні та кооперативні, ми прагнемо запропонувати ґрунтовне розуміння різних можливостей, які ігрові технології надають для покращення формування лексичної компетенції. Ключовим моментом є адаптивність цих ігрових технологій до різних стилів навчання, потреб та вподобань, що гарантує, що всі студенти матимуть можливість працювати з лексикою у спосіб, який відповідає їхнім індивідуальним сильним сторонам та інтересам.

Далі в розділі йдеться про практичне застосування цих методів, надаються вказівки та рекомендації для викладачів щодо того, як інтегрувати ігрові технології в навчальну програму. Це включає в себе адаптацію існуючих матеріалів, розробку оригінальних ігрових вправ та впровадження технологій у навчальний процес. Ми представляємо різні тематичні дослідження та приклади успішної інтеграції ігрових технологій, висвітлюючи найкращі практики та потенційні підводні камені, про які освітяни повинні знати.

Крім того, ми досліджуємо роль оцінювання та аналізу у впровадженні ігрових технологій для навчання лексики. Розглядаючи різні методи оцінювання, такі як формувальне та підсумкове оцінювання, а також якісні та кількісні методи збору даних, ми даємо уявлення про вимірювання лексичної компетентності учнів та ефективність ігрових вправ. Ця інформація має вирішальне значення для прийняття майбутніх навчальних рішень та забезпечення подальшого розвитку ігрових технологій у відповідь на потреби студентів та результати навчання.

Нарешті, у розділі розглядаються виклики та обмеження, пов'язані з впровадженням ігрових технологій у навчанні лексики. Ці проблеми можуть включати брак часу, обмеженість ресурсів або опір з боку зацікавлених сторін, таких як батьки, адміністрація або навіть самі учні. Ми пропонуємо практичні стратегії для подолання цих викликів і створення сприятливого навчального середовища, яке використовує потенціал ігрових технологій для покращення формування лексичної компетенції.

Насамкінець, у Розділі 2 пропонується поглиблене дослідження методів і підходів до формування лексичної компетентності в учнів 4-го класу з використанням ігрових технологій. Надаючи фактичну інформацію, практичні вказівки та науково обґрунтовані рекомендації, ми прагнемо забезпечити вчителів необхідними інструментами та знаннями для успішної інтеграції ігрових технологій у процес навчання лексики та позитивного впливу на розвиток лексичної компетентності учнів.

2.1 Дослідження використання ігрових технологій на уроках англійської мови в початковій школі

В останні роки зростає інтерес до потенціалу ігрових технологій для покращення вивчення мови, особливо в початковій школі. У рамках цієї тенденції були проведені численні дослідження, спрямовані на вивчення ефективності використання ігрової діяльності на уроках англійської мови для молодших школярів.

У цьому підрозділі подано огляд основних результатів цих досліджень з акцентом на ролі ігрових технологій у розвитку лексичної компетенції учнів початкової школи.

Однією з головних переваг використання ігрових технологій на уроках англійської мови є підвищення мотивації та зацікавленості учнів. Дослідження постійно показують, що ігрова діяльність може привернути і утримати увагу молодших школярів, роблячи процес навчання більш приємним і стимулюючим. Така підвищена мотивація, в свою чергу, може призвести до кращого засвоєння та запам'ятовування лексики, оскільки учні з більшою ймовірністю вклатимуть час та зусилля у вивчення нових слів, коли сприйматимуть завдання як приємне та цікаве.

Ще одним важливим аспектом використання ігрових технологій на уроках англійської мови в початковій школі є сприяння осмисленому та автентичному використанню мови. Багато досліджень продемонстрували, що ігрові вправи можуть створити для учнів багатий контекст, в якому вони можуть цілеспрямовано і доречно використовувати лексику на практиці. Використовуючи мову в реальних життєвих ситуаціях, учні можуть розвинути глибше розуміння значень слів, фраз і моделей вживання, що в кінцевому підсумку покращує їхню лексичну компетенцію.

Окрім мотивації та автентичного використання мови, ігрові технології також можуть сприяти співпраці та взаємному навчанню на уроках англійської мови в початковій школі. Дослідження показують, що кооперативні ігри, де учні працюють разом для досягнення спільної мети, можуть створити можливості для змістовної взаємодії та обговорення змісту. Таке середовище співпраці може сприяти обміну знаннями та стратегіями між учнями, сприяючи розвитку як індивідуальної, так і колективної лексичної компетенції.

Вивчення ігрових технологій на уроках англійської мови також підкреслює важливість ретельного планування та впровадження для забезпечення ефективності ігрової діяльності. Успішна інтеграція ігор у навчальний процес вимагає узгодження навчальних цілей, ігрової механіки та методів оцінювання, а також врахування потреб,

уподобань та рівнів володіння мовою учнів. Викладачі відіграють вирішальну роль у цьому процесі, оскільки вони повинні вибрати або розробити ігри, які є педагогічно обґрунтованими, відповідними до віку та цікавими для своїх учнів.


Таким чином, дослідження використання ігрових технологій на уроках англійської мови в початковій школі розкриває потенціал цієї діяльності для покращення розвитку лексичної компетенції молодших школярів. Сприяючи мотивації, автентичному використанню мови та співпраці, ігрові вправи можуть створити цікаве та ефективне навчальне середовище для учнів. Однак для забезпечення успіху та максимального впливу на розвиток словникового запасу учнів важливо ретельно планувати та впроваджувати ігрові технології у вашому класі.

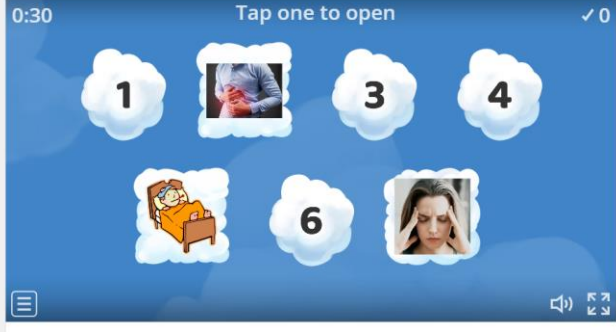
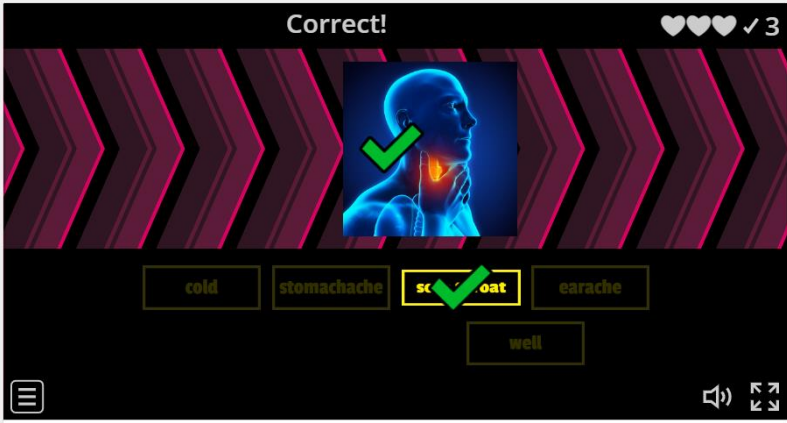
2.2 Фрагмент уроку з формування лексичної компетентності учнів 4 класу з використанням ігрових технологій

Впродовж навчальної практики з англійської мови я використовувала підручник з серії Fly High 4. Саме в Pupil's Book прямого використання ігрових технологій не було, але в Teacher's Book автори підручника ділилися власною методикою навчання, показували, як можна підвести дітей до того чи іншого завдання, та зазначали додаткові види діяльності, серед яких наявні ігрові технології. Однією з педагогічних ігор, яку я запозичила, була гра на імітацію емоцій при вивченні слів *confused*, *scared*, *unhappy*, *nervous*, яку діти сприйняли чудово і з радістю показували та відгадували емоції своїх однокласників.

Головним помічником для створення та використання ігор став сервіс [Wordwall](#). Його переваги в тому, що можна швидко, легко та в цікавій формі для учнів розробити ігрову вправу на автоматизацію нових лексичних одиниць або граматичних конструкцій. Впродовж проведення уроків я застосовувала його декілька разів переважно на початку уроку у вигляді розминки та повторення тем минулого заняття.

Використання різних ігрових технологій можна побачити в наведених фрагментах:

| Етапи, прийоми навчання | Зміст роботи |
|---|--|
| <p><i>Фрагмент уроку 1</i></p> <p>Етап IV: Систематизація ЛО</p> <p>Приєм 2: Гра на поєднання ЛО з візуальною та вербальною опорами</p> <p>Етап VII. Автоматизація нової граматичної конструкції</p> <p>Приєм 5: Гра альтернативного вибору</p> <p><i>Фрагмент уроку 2</i></p> <p>Етап IV: Систематизація ЛО</p> | <p>T: Good job! And now we're going to play a game with our words again, but be careful! Будьте обережні! Тут також будуть слова з вашого минулого юніту, які ви мали повторити вдома.</p>  <p>Гра на wordwall, на жаль, не зберіглась. Учням було запропоновано 10 речень, в деяких з них були помилки. Вони мали визначити правильне речення чи ні, і якщо воно було неправильне, то вони мали його виправити.</p> <p>T: Good job! Let's revise our words. Choose the number and I will open the cloud for you!</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Приєм: Гра направлена на систематизацію вивчених ЛО</p> <p><i>Фрагмент уроку 3</i></p> <p>Етап IV: Систематизація ЛО</p> <p>Приєм: Гра на поєднання вивчених слів з візуальною опорою</p> |  <p>T: Goog job! Now look at my screen. We we're going to play a game!</p>  |
|---|--|

Таким чином, ці фрагменти уроку демонструють, як ігрові технології можуть бути ефективно інтегровані в урок англійської мови для сприяння формуванню лексичної компетенції в учнів 4 класу. Впроваджуючи цікаві та інтерактивні ігрові вправи, вчителі можуть створити мотивуюче та змістовне навчальне середовище, яке підтримує засвоєння лексики та сприяє автентичному використанню мови.

Висновок до розділу 2

Отже, комплексне дослідження методики формування лексичної компетентності учнів 4 класу з використанням ігрових технологій підкреслює важливість впровадження інноваційних та цікавих навчальних стратегій у викладанні англійської мови для учнів початкової школи. Вивчаючи використання ігрових

технологій на уроках англійської мови та заглиблюючись у практичний приклад фрагмента уроку, це дослідження підкреслює потенційні переваги ігрового навчання у сприянні розвитку словникового запасу, підвищенню мотивації та сприянню активній участі серед молодих учнів.

Вивчення ігрових технологій на уроках англійської мови проливає світло на ефективність інтеграції цих інтерактивних та захоплюючих інструментів у процес викладання мови. Ігрові технології не лише вирішують унікальні проблеми, з якими стикаються учні 4-го класу під час набуття лексичної компетенції, але й задіюють їхню внутрішню мотивацію до гри, розвиваючи почуття задоволення та допитливості в процесі навчання. Крім того, ці технології підтримують навчання у співпраці, дозволяючи учням брати участь у значущих соціальних взаємодіях, обмінюватися ідеями та обговорювати значення цільової мови, що сприяє загальному покращенню їхнього рівня володіння мовою.

Аналіз фрагменту уроку з формування лексичної компетенції з використанням ігрових технологій дає неоціненне уявлення про практичне застосування цих методів у класі. Впроваджуючи добре продумані, відповідні до віку та педагогічно обґрунтовані ігрові вправи, вчителі можуть створити динамічне навчальне середовище, яке відповідає різноманітним потребам та вподобанням учнів 4 класу. Цей практичний приклад свідчить про важливість узгодження ігрової діяльності з конкретними навчальними цілями та її адаптації до індивідуальних особливостей учнів, а також забезпечення ефективного використання ігрових технологій для розвитку словникового запасу та підвищення мотивації учнів.

Методика формування лексичної компетенції з використанням ігрових технологій підкреслює важливість бути в курсі найсучасніших навчальних стратегій у постійно мінливому ландшафті викладання англійської мови. Оскільки педагоги прагнуть розробити цікаві, ефективні та орієнтовані на учня підходи до викладання

мови, інтеграція ігрових технологій стає перспективним шляхом для задоволення унікальних потреб учнів 4-го класу та розвитку їхньої лексичної компетенції.

Таким чином, розгляд методики формування лексичної компетентності учнів 4-го класу з використанням ігрових технологій демонструє потенціал використання ігрового навчання як цінного інструменту у викладанні англійської мови. Інтегруючи ігрові технології у процес викладання мови, вчителі можуть ефективно підтримувати розвиток словникового запасу, підвищувати мотивацію та створювати сприятливе, приємне та стимулююче навчальне середовище для молодших школярів. Це дослідження слугує основою для подальшого вивчення та впровадження ігрових технологій у навчанні англійської мови в початковій школі, що в кінцевому підсумку сприятиме успіху учнів 4-го класу у вивченні та оволодінні англійською мовою.

ВИСНОВКИ

У даній курсовій роботі було розглянуто методику формування англомовної лексичної компетенції в учнів початкової школи з використанням ігрових технологій. У ході дослідження було розглянуто теоретичні основи лексичної компетенції, проблеми, з якими стикаються учні початкової школи при її формуванні, роль підручника та ігрових технологій у розвитку лексичної компетенції, а також конкретні методи інтеграції ігрових технологій на уроках англійської мови для учнів 4 класу. У світлі інформації, представленої в різних розділах і підпунктах, можна зробити кілька ключових висновків.

По-перше, очевидно, що формування лексичної компетенції є критично важливим аспектом вивчення мови, особливо для молодших школярів у початковій школі. Лексична компетентність дозволяє учням розуміти і використовувати широкий спектр лексики в рецептивних і продуктивних завданнях, тим самим сприяючи загальному оволодінню мовою. Розробка ефективних стратегій для розвитку лексичної компетентності учнів початкової школи має вирішальне значення для їхнього довгострокового успіху у вивченні мови.

По-друге, учні початкової школи можуть стикатися з різними труднощами у формуванні лексичної компетенції, такими як обмежений доступ до автентичного мовного матеріалу, відсутність мотивації та недостатні можливості для повноцінної практики. Вирішення цих проблем потребує інноваційних підходів до навчання, які б враховували різноманітні навчальні потреби, стилі та вподобання молодших школярів.

По-третє, хоча підручники слугують основним ресурсом для навчання лексики в багатьох класах, вони не можуть адекватно вирішити вищезгадані проблеми. З іншого боку, ігрові технології можуть запропонувати цікавий, інтерактивний та автентичний навчальний досвід, який сприяє мотивації, осмисленому використанню

мови та соціальної взаємодії, що в кінцевому підсумку сприяє формуванню лексичної компетентності в учнів початкової школи.

Вивчення ігрових технологій на уроках англійської мови виявило їхній потенціал у підвищенні мотивації, автентичному використанні мови та співпраці між учнями. Ретельне планування та впровадження ігрової діяльності є запорукою успіху в навчанні лексики, включаючи узгодження з навчальними цілями, врахування потреб та вподобань учнів, а також відповідні методи оцінювання.

Крім того, в курсовій роботі наведено конкретні приклади того, як ігрові технології можуть бути інтегровані в уроки англійської мови для учнів 4-го класу, демонструючи їхню ефективність у розвитку лексичної компетенції. Ці приклади демонструють адаптивність ігрових вправ до різних навчальних цілей, вимог навчальної програми та контексту класу.

Отже, методика формування лексичної компетенції англійської мови в учнів початкових класів з використанням ігрових технологій має великі перспективи для покращення результатів навчання лексики та загальних результатів вивчення мови. Інтегруючи цікаві, інтерактивні та автентичні ігрові вправи в навчальну програму, педагоги можуть вирішити проблеми, з якими стикаються учні початкових класів при формуванні лексичної компетенції, сприяючи створенню стимулюючого та ефективного навчального середовища. Успішне впровадження ігрових технологій у навчанні лексики вимагає ретельного планування, вдумливого ставлення до потреб та вподобань учнів, а також постійного оцінювання та адаптації методів викладання. Оскільки мовна освіта продовжує розвиватися, ігрові технології мають потенціал відігравати трансформаційну роль у формуванні лексичної компетенції в учнів початкової школи, створюючи основу для успішного вивчення мови протягом усього життя.

РЕЗІЮМЕ

Дана курсова робота присвячена дослідженню методики формування лексичної компетенції з англійської мови в учнів початкової школи з використанням ігрових технологій. У дослідженні детально розглянуто теоретичні основи лексичної компетенції, труднощі, з якими стикаються учні початкової школи при її формуванні, роль підручників та ігрових технологій у формуванні лексичної компетенції, а також конкретні методи впровадження ігрових технологій на уроках англійської мови в 4 класі.

Розвиток лексичної компетенції є важливим аспектом вивчення мови, оскільки дозволяє учням розуміти і використовувати широкий спектр лексики в рецептивних і продуктивних завданнях. Інноваційні підходи до викладання необхідні для вирішення різноманітних проблем, з якими стикаються учні початкової школи під час розвитку лексичної компетенції.

Хоча підручники залишаються основним ресурсом для навчання лексики в багатьох класах, їх може бути недостатньо для вирішення проблем, з якими стикаються молодші школярі. Ігрові технології пропонують багатообіцяючу альтернативу, оскільки вони можуть забезпечити цікавий, інтерактивний та автентичний навчальний досвід, який сприяє мотивації, осмисленому використанню мови та соціальній взаємодії.

У цій курсовій роботі було продемонстровано, що ігрові технології мають потенціал для підвищення мотивації, автентичного використання мови та співпраці студентів, коли вони інтегровані в заняття з англійської мови. Однак їхнє успішне використання у навчанні лексики вимагає ретельного планування, врахування потреб та вподобань учнів, а також відповідних методів оцінювання.

Конкретні приклади ігрових вправ демонструють адаптивність таких вправ до різних навчальних цілей, вимог навчальної програми та контексту класу. Ці приклади

пропонують вчителям практичні рекомендації щодо того, як інтегрувати ігрові технології в уроки англійської мови для учнів 4 класу.

Таким чином, методика розвитку лексичної компетентності учнів початкової школи з використанням ігрових технологій має значні перспективи для покращення результатів засвоєння лексики та загальних результатів вивчення мови. Впроваджуючи цікаві, інтерактивні та автентичні ігрові вправи в навчальну програму, вчителі можуть створити стимулююче та ефективне навчальне середовище, яке сприятиме розвитку лексичної компетенції.

SUMMARY

This course work is devoted to the study of the methodology of forming lexical competence in English at primary school students using game technologies. The study examines in detail the theoretical foundations of lexical competence, the difficulties faced by primary school students in its development, the role of textbooks and game technologies in the development of lexical competence, as well as specific methods of implementing game technologies in English lessons in grade 4.

The development of lexical competence is an important aspect of language learning, as it allows students to understand and use a wide range of vocabulary in receptive and productive tasks. Innovative teaching approaches are needed to address the various challenges that primary school students face in developing lexical competence.

Although textbooks remain the main resource for vocabulary learning in many classrooms, they may not be sufficient to address the challenges faced by young learners. Game-based technologies offer a promising alternative as they can provide engaging, interactive and authentic learning experiences that promote motivation, meaningful language use and social interaction.

In this coursework, it has been demonstrated that game-based technologies have the potential to increase students' motivation, authentic language use and collaboration when integrated into English language classes. However, their successful use in vocabulary teaching requires careful planning, consideration of learners' needs and preferences, and appropriate assessment methods.

Specific examples of game-based activities demonstrate the adaptability of such activities to different learning objectives, curriculum requirements and classroom contexts. These examples offer teachers practical guidance on how to integrate game technology into their English lessons for Grade 4 students.

Thus, the methodology of developing primary school students' lexical competence using game technologies has significant prospects for improving vocabulary acquisition and overall language learning outcomes. By introducing interesting, interactive and authentic game-based exercises into the curriculum, teachers can create a stimulating and effective learning environment that will contribute to the development of lexical competence.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко, О. (2015). Сучасні методи навчання англійської мови для учнів початкових класів. Київ: Либідь.
2. Cook, V. (2016). *Second language learning and language teaching*. London: Routledge.
3. Дичківська, І. М. (2013). Інноваційні методи навчання іноземних мов у контексті гуманізації освіти. Львів: Світ.
4. Farley, A. H., & Hadfield, J. (2014). *Language games for children*. Oxford: Oxford University Press.
5. Гринько, Л. (2012). Ігрові технології в процесі навчання англійської мови в початковій школі. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет.
6. Ковальчук, О. (2018). Використання ігрових технологій для навчання англійської мови учнів початкової школи. Харків: Харківський національний педагогічний університет.
7. Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.
8. Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned*. Oxford: Oxford University Press.
9. Nation, I.S.P., & Webb, S. (2011). *Researching and analyzing vocabulary*. Boston: Heinle Cengage Learning.
10. Півнева, І. (2012). Формування лексичної компетенції учнів початкової школи: Теоретичний аналіз. Умань: Уманський державний педагогічний університет.
11. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
12. Савіна, Н. (2016). Використання мультимедійних технологій у процесі навчання англійської мови учнів початкової школи. Одеса: Одеський національний університет.
13. Thornbury, S. (2017). *How to teach vocabulary*. London: Pearson Education.
14. Цибулько, О. (2010). Використання ігрових технологій у формуванні лексичної компетенції учнів початкової школи. Житомир: Житомирський державний університет імені Івана Франка.
15. Виготський, Л. С. (2012). *Мислення і мова*. Кембридж, МА: MIT Press.
16. Willis, D., & Willis, J. (2013). *Doing task-based teaching*. Oxford: Oxford University Press.
17. Забродіна, І. (2014). Викладання англійської мови в початковій школі: методологія, організація та технології. Київ: А.С.К.

18. Aliakbari, M., & Jamalvandi, B. (2010). The impact of 'role play' on fostering EFL learners' speaking ability: A task-based approach. *Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 14(1), 15-29.
19. Balcikanli, C. (2011). Blended language learning: An effective model for teaching and learning English as a foreign language. *Journal of Language Teaching and Research*, 2(5), 1060-1066.
20. Clements, D. H., & Sarama, J. (2016). Math, science, and technology in the early grades. *The Future of Children*, 26(2), 75-94.
21. Gomez-Rodriguez, L. F. (2018). Gamification in the EFL class: A way to boost students' motivation. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 20(2), 275-290.
22. Huang, S. (2019). The effectiveness of using educational games on English vocabulary learning. *Journal of Education and Practice*, 10(18), 74-79.
23. Hwang, G. J., Hung, C. M., & Chen, N. S. (2014). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 129-145.
24. Krashen, S. (2013). Second language acquisition: Theory, application, and some misconceptions. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 13(1), 9-25.
25. Sultana, S. (2010). Use of games in teaching English in elementary schools. *International Journal of English Linguistics*, 6(3), 50-58.