ВСЕРОССИЙСКИЙ МОЛОДЕЖНЫЙ КОНКУРС ПО ПРОБЛЕМАМ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ, ЭКОЛОГИИ И БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ЮНЕКО»

Направление: лингвистика

Тема:

«Играй и изучай: авторские лингводидактические игры на уроках английского языка во 2 классе »

Соискатели:
Юсипова Ульяна Ильдаровна ученица 10 А класса

Научный – руководитель
Юсипова Ирина Валерьевна, учитель английского языка
высшей квалификационной категории
Место выполнения работы: МАОУ Лицей № 25

Владимирская область, г. Ковров
2026

Содержание.

Содержание

Теоретическая часть ……...3

1 **Основное содержание**……...3

1.1 Понятие лингвистическая игра и классификация игр …….…...3

1.2 Функция лингвистических игр…….. ……....5

2 **Практическая часть** ……6

2.1 Описание авторского лингводидактического материала…….7

2.2 Диагностика и результаты диагностики …….……..8

Заключение……...9

Список литературы ……10

Приложение 1……...11

Приложение 2……....14

Приложение 3……....18

Приложение 4……....20

Приложение 5……....23

Приложение 6……....24

Приложение 7……....27

Приложение 8……....32

Приложение 9……....34

Приложение 10……..35

Теоретическая часть

Игра представляет собой сложный социо-культурный феномен, которому посвящено множество философско-культурологических, психологических и методических исследований. Среди них особое место принадлежит вопросу об использовании игры в учебных целях.

Об обучающей функции игры известно уже давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Игровые формы работы способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата и активизируют деятельность учащихся. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности. И, тем не менее, несмотря на очевидную привлекательность обучающих игр, они недостаточно используются на уроках иностранного языка, не стали подлинным средством обучения, частью общей системы.

Практика показывает, что игры чаще всего служат развлекательным моментом на уроке, учителя к ним прибегают скорее для того, чтобы снять утомление учащихся, используя их лишь в качестве разрядки. А вместе с тем, игра имеет и большой обучающий потенциал. Это и побуждает нас еще раз заострить внимание на некоторых аспектах данной проблемы.

Целью проекта является теоретическое доказательство того, что игровые приемы являются эффективным средством при обучении лингвистике по иностранному языку.

Актуальность данной работы заключается в том, что интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры.

Теоретическая значимость проекта заключается в обосновании необходимости применения игровых приемов на начальном этапе изучения иностранных языков.

Задачи:

1. Изучить виды обучающих лингвистических игр;
2. Рассмотреть функции игр;
3. Измерить объем памяти у учеников 2 класса;
4. Выяснить, как лингвистическая игра может влиять на усвоение школьного материала на уроке английского языка;
5. Разработать серию авторских лингводидактических игр для учеников 2 класса;

Гипотеза исследования: выяснить, способствуют ли лингводидактические игры запоминанию новых слов на английском языке для учеников 2 классов при изучении определенных тем на уроке английского языка.

Объект исследования: ученики 2 класса.

Предмет исследования: лингводидактические игры на английском языке.

Методы исследования: изучение и обобщение, анализ, синтез, анкетирование.

Основное содержание

1.1 Понятие лингвистическая игра и классификация игр.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения, - как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся.

Игра является важным элементом урока иностранного языка. В процессе игры языковой материал или же грамматический закрепляется в увлекательной для детей форме. С помощью игры хорошо отрабатываются произношение, активизируется лексический и

грамматический материал, развиваются навыки аудирования и устной речи. В игре развиваются творческие и мыслительные способности ребёнка.

Игры развивают наблюдательность у ребят, оживляют урок, повышают интерес к изучению иностранного языка. Чувство равенства, атмосфера увлечённости дают возможность ребятам преодолеть стеснительность, скованность, снять языковой барьер, усталость.

С моей точки зрения, игры - способствуют выполнению важных методических задач:

• созданию психологической готовности детей к речевому общению;

• обеспеченностью естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

• тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Видное место в классификации игр, используемых на уроках иностранного языка, занимают труды М.Ф. Стронина[1]. Он считает, что игры можно подразделить на 2 группы: подготовительные и творческие. Подготовительные игры включают грамматические, лексические, фонетические и орфографические. Они способствуют формированию речевых навыков.

Эти игры могут проводиться в виде индивидуального или командного соревнования. Подготовительные игры не носят чисто грамматический или лексический характер. Все они между собой связаны. Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Лексические игры

В реальной жизни мы никогда не произносим слова просто так, употребление слова всегда обусловлено мотивом и целью. Поэтому при организации лексических игр учитель должен думать как о мотивации ознакомления, так и о мотивах каждого задания и упражнения при организации тренировки и применении. На начальном этапе учащиеся должны осознать, что слова, которые они будут произносить и изучать, им нужны.

Данные игры преследуют цели: тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую активность учащихся; познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

Фонетические игры

Фонетические игры-упражнения преследуют цели: тренировать учащихся в произношении английских звуков; научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения; разучить стихотворения с целью их воспроизведения по ролям.

Данная серия игр основана на театрализации специально подобранных детских стихотворений. В этих играх особенно велика роль учителя, его собственная свобода движения, фантазия, увлеченность должны заразить учащихся. Он должен первым уметь сыграть ту или иную сценку.

Орфографические игры

Знание иностранного языка не будет полным без знания графической системы языка и умения грамотно писать на неродном языке. В решении этой задачи можно успешно использовать орфографические игры, которые имеют своей целью освоить правописание изученной лексики. Цель данных игр - упражнение в написании английских слов. Многие игры рассчитаны на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

[1] Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка.- М.: Просвещение, 2001.- 216 с.

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Таким образом, игра – это:

1) деятельность;

2) мотивированность, отсутствие принуждения;

3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;

4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;

5) развитие психических способностей и функций;

6) « учение с увлечением»;

Г.А.Китайгородская считает, что игра полезна и популярна: учащиеся освобождаются от боязни ошибки, группа объединяется единой деятельностью, создаётся благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса, каждый поочерёдно становится центром общения, поэтому удовлетворяются его потребности в престиже, статусе, внимании, уважении[2].

Приведенная выше классификация игр помогает скорректировать работу по формированию познавательных интересов учащихся младших классов на уроках английского языка. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах занятий. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры. Иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Необходимо заметить при этом, что игры на уроках английского языка должны использоваться не эпизодически, а регулярно. Только в этих условиях у школьников формируется активная учебно-познавательная деятельность, что приводит к качественно новому уровню овладения иностранным языком.

1.2 Функции лингвистических игр

В современной методике преподавания иностранного языка, игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции: обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую.

Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

1) **Обучающая функция** заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что лингвистическая игра как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть и т.д.). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.

2) **Воспитательная функция** заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активная готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельнее, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

3) **Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

---

[2] Китайгородская Г.А., Майорова М.А. Активизация учебной деятельности.-М.: МГУ, 1981.-81 с.

4) **Коммуникативная функция** заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5) **Релаксационная функция** – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6) **Психологическая функция** состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь может идти о ролевой игре).

7) **Развивающая функция** направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Л.Н. Артамонова указывает и на то, что «использование игр и игровых моментов на уроках способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку; игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значений; игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания»[3].

Практическая часть

Для того чтобы понять, как влияют лингводидактические игры на усвоение нового материала и на развитие памяти у учеников 2 класса, я провела диагностику по измерению памяти учеников. Эту методику предложил нейропсихолог А.Р. Лурия советский учёный, основатель отечественной нейропсихологии, который разработал методику «Заучивание 10 слов»[4]. Методику можно применять для детей с 7 лет. Методика позволяет исследовать процессы памяти: запоминание, сохранение и воспроизведение.

Инструкция

1. Зачитывают 10 слов, которые необходимо запомнить. Слова должны быть односложными или двусложными, именами существительными в единственном числе именительного падежа, не связанными между собой.

2. По окончании зачитывания испытуемый должен назвать все слова, которые запомнил, в произвольном порядке.

3. Опыт рекомендуется повторять 5 раз**,** только при последующих занятиях инструкцию не зачитывают заново, а просто говорят: «Ещё раз».

4. Если испытуемый называет лишние слова, это может говорить об утомляемости на момент исследования, особенно после пятого прочтения.

Оценка результатов

[3] Артамонова Л.Н. Игры на уроке Английского языка и во внеклассной работы. – М.: Просвещение, 2008. – 140 с.

[4] Альманах психологических тестов. М., 1995.- 375 с. www.metodi4ka.com Коллекция психологических методик. – 99 с.

В норме при первом предъявлении воспроизводится 3-5 слов, при пятом - 8-10. Отсроченное воспроизведение - 7 - 9 слов.

4 балла - высокий уровень - запомнил 9 - 10 слов после 5-го предъявления, 8-9 слов при отсроченном воспроизведении.

3 балла - средний уровень - запомнил 6 - 8 слов после 5-го предъявления, 5 - 7 слов при отсроченном воспроизведении.

2 балла - ниже среднего - запомнил 3 - 5 слов после 5-го предъявления, 3 - 4 слова при отсроченном воспроизведении.

1 балл - низкий уровень - запомнил 0 - 2 слова после 5-го предъявления.

Результаты методики записывают в протокол. В норме при первом предъявлении воспроизводится 3–5 слов, при пятом 8–10. Если испытуемый называет лишние слова, это может говорить об утомляемости на момент исследования, особенно после пятого прочтения. Если при последующих прочтениях испытуемый называет меньше слов**,** это может говорить об истощении внимания, рассеянности.

2.1 Описание авторского лингводидактического материала.

Нами были разработаны серии авторских лингводидактических игр для уроков английского языка во 2 классе по учебнику «Spotlight» авторы Быкова Н.И. и Дули В[5]. Нами был выбрана параллель 2 классов не случайно. Дело в том, что самое сложное для детей и учителя начать изучать новый предмет. Учителю необходимо сделать урок интересным, чтобы заинтересовать учеников. Если ученикам будет интересен предмет, то учебный материал будет усваиваться гораздо легче и у ученика появится ситуация успеха.

Нами были разработаны шесть серий авторских лингводидактических игр с использованием именно той лексики, которая представлена в учебнике за 2 класс, что способствует более успешному учебному процессу. Все игры объединены одной идеей – это единый маршрут по учебнику английского языка под названием «Веселый английский», по данному маршруту ученики следуют под английскую песню в течение всего второго класса. Единый маршрут представлен в виде брошюры, где каждая выставка выполнена в форме задания с рефлексией в конце. С данным маршрутом можно ознакомиться в **приложении № 8.** Мы предлагаем внедрять каждую игру после прохождения определенных тем, связанных с лексикой учебника.

Идея заключается в том, что ученикам в начале учебного года выдается дизайнерская брошюра, в ней отображен весь маршрут обучения английскому языку от начала обучения английскому языку до окончания второго класса. После прохождения каждого этапа ученики ставят галочку в кружочке, где написаны мотивирующие слова: «Я смог», проявление оценки самого себя. Такая рефлексия стимулирует ученика к дальнейшему прохождению этапов в путеводителе. Такого рода игры способствуют запоминанию новых слов, вовлекают учеников в мир знаний, мотивируют на положительные эмоции и на ситуацию успеха. Новый учебный материал усваивается легче, а урок для ученика становится интереснее, и это значит, что учитель провел успешный урок.

Наш лингводидактический материал можно использовать несколько раз за триместр, чтобы слова лучше запомнились. Игры рассчитаны на небольшой период времени, чтобы не перегружать учеников во время уроков, а также, чтобы у учителя было время для объяснения

[5] Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс. Английский язык. 2 класс: учеб. Для общеобразоват. организаций. – 15-е изд. − М: Express Publishing: Просвещение, 2024. – 20 с.

нового материала. Чем интереснее урок, тем выше мотивация у ученика, а значит, ему будет легче усваивать новый материал.

Первые две лингводидактические игры называются «My house» и «My room». В этих играх ученику предлагается собрать свой дом, и затем обустроить свою комнату. Все игры проходят на английском языке. С данными играми можно ознакомиться в **приложении № 3**. Данные игры мы рекомендуем внедрять после прохождения тем« My house» и «My room» в учебнике «Spotlight».

Третья игра называется «Birthday`s food». В данной игре требуется собрать праздничный стол для главного персонажа учебника девочки Лулу. Игра представляет собой стол, который нужно вклеить в тетрадь, а затем взять наклейку с определенным видом еды и наклеить на стол. В конце игры ученик презентует классу свой выбор меню для праздничного стола. Все слова произносятся на английском языке. Ученику раздаются на дом наклейки с меню, дома ученик самостоятельно еще раз записывает слова означающие продукты питания. С данной игрой можно ознакомиться в **приложении № 4**.

Данную игру мы рекомендуем внедрять после прохождения темы «Food» в учебнике «Spotlight».

Четвертая игра – это игровое поле в форме рулетки. Игра называется «Do exercise». Ученик крутит рулетку, стрелка останавливается на определенном поле, ученику нужно выполнить то задание, которое нарисовано на игровом поле. Данную игру можно проводить каждый урок как физкультминутку. С данной игрой можно ознакомиться в **приложении № 5.**

Пятая игра называется «Pack your suitcase». В данной игре необходимо собрать чемоданчик по погоде. Ученик вытягивает карточку с погодой, далее собирает чемодан в соответствии с заданной погодой в карточке. После выполнения задания ученик презентует классу содержание чемодана. Все слова связанные с одеждой ученик произносит на английском языке. С данной игрой можно ознакомиться в **приложении № 6.** Данную игру мы рекомендуем внедрять после прохождения темы «The weather and clothes» в учебнике «Spotlight».

Шестая игра называется «Form a word». В данной игре ученику необходимо собрать одно слово из двух. Ученику выдаются карточки с изображением, в карточке также написано слово по-английски, учащемуся необходимо составить одно сложное слово и произнести его по-английски. Затем ученики догадываются, как оно переводится. С данной игрой можно ознакомиться в **приложении № 7**

Чтобы наше исследование было более достоверным, мы обратились в другие школы нашего города, чтобы они могли оценить, насколько эффективны наши лингводидактические игры на уроках английского языка во 2 классах. Мы получили аннотации от других учителей о том, что действительно с нашими авторскими дидактическими играми урок стал более эффективен при отработке нового материала. С аннотациями можно ознакомиться в **приложении № 9.**

2.2 Результаты диагностики.

Чтобы доказать эффективность использования наших лингводидактических игр на уроках английского языка во 2 классах, была проведена диагностика по методу А.Р. Лурия во 2а, 2б, 2в, 2г классах. В диагностике были предложены ученикам следующие слова: год, слон, мяч, мыло, соль, шум, река, пол, весна, сын. Ученики повторяли слова, и результаты каждого ученика были занесены во входную таблицу исследования. У каждого ученика было пять попыток повторить 10 слов.

По итогам исследования был выявлен средний показатель слуховой памяти каждого ученика, принявшего участия в исследовании. С таблицами входного контроля можно ознакомиться в **приложении № 1**.

Во всех группах 2а, 2б, 2в, 2г классах средний показатель слуховой памяти достаточно хороший по итогам исследования.

В двух классах 2а, 2б при изучении нового материала, учителем использовались наши авторские лингводидактические игры. Во 2в, 2г учитель не использовал лингводидактический материал, а использовал только учебник.

Всего составлено четыре лингводидактические игры. В тех классах, где учитель использовал лингводидактические игры, а именно во 2а, 2б, ученики более успешно усваивали новые слова, а во 2в и 2г ученикам потребовалось больше времени на запоминание новой лексики.

После проведения серии игр в 2а и 2б, мы провели повторную диагностику по методу А.Р. Лурия. С результатами можно ознакомиться в **приложении № 2.** По таблице, мы наблюдаем рост среднего показателя слуховой памяти у учеников. А значит, мы можем утверждать, что игры способствуют развитию памяти.

Так же мы провели диагностику в 2в и 2г. Показатели остались на прежнем уровне.

Заключение

В нашем научно - исследовательском проекте удалось доказать эффективность использования на уроках английского языка серии авторских лингводидактических игр. Включение лингводидактических игр в образовательный процесс повышает мотивацию учащихся к изучению языка, снижает утомляемость, способствуют увеличению работоспособности, учащиеся легче усваивают материал, преодолевают языковой барьер, а также общая атмосфера в классе становится благоприятной для обучения.

Рекомендуем применять на уроках игровую деятельность, ведь благодаря такому способу даже самый сложный учебный материал будет казаться увлекательным путешествием для учащихся начального звена. Действительно с помощью игр урок становится более интересным и эффективным.

Мы смогли освоить и провести диагностику по методике А.Р. Лурия, по измерению слуховой памяти у учеников 2 классов. Польза наших разработок нашла применение не только в нашем лицее, но и в других школах города.

В дальнейшем мы планируем дополнить учебник другими лингводидактическими играми. Для меня работа была интересной и научной. Работа над проектом произвела на меня сильное впечатление и повлияла на выбор моей будущей профессии.

Список литературы

1. Артамонова Л.Н. Игры на уроке Английского языка и во внеклассной работе. – М.: Просвещение, 2008. – 363 с.

2. Альманах психологических тестов. М., 1995.- 375 с. www.metodi4ka.com Коллекция психологических методик.

3. Быкова Н. И., Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс. Английский язык. 2 класс: учеб. для общеобразоват. организаций. – 15-е изд. − М: Express Publishing: Просвещение, 2024. – 183 с.

4. Китайгородская Г.А., Майорова М.А. Активизация учебной деятельности.-М.: МГУ, 1981.-128с.

5. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка.- М.: Просвещение, 2001.- 370 с.

Приложение № 1

Протокол методики «Заучивание 10 слов»

Цель: исследование процессов памяти: запоминание, сохранение и воспроизведение.

Инструкция. Предлагается послушать и повторить (написать) ряд слов. Процедура повторяется 5 раз. Все названные слова фиксируются.

№	Имя, Фамилия учеников 2а	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Даниил А.	6	8	9	9	10	8,4
2	Максим Б.	5	8	8	9	10	8
3	Александра В.	7	9	9	10	10	9
4	Антон В.	8	9	9	9	10	9
5	Александр Г.	8	8	9	10	10	9
6	Эльмира Г.	6	9	9	8	9	8,2
7	Матвей Г.	8	8	9	9	9	8,6
8	София Д.	8	9	9	10	10	9,2
9	Майя Е.	7	7	8	8	9	7,8
10	София Е.	4	4	5	6	8	5,4
11	Иван Ж.	5	6	8	9	9	7,4
12	Андрей З.	7	9	9	10	10	9
13	Дмитрий И.	8	9	10	10	9	9,2
14	Полина К.	6	6	7	8	9	7,2
15	София Л.	8	8	10	10	9	9

№	Имя, Фамилия учеников 2б	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Милана Б.	8	9	9	9	10	9
2	Елизавета Б.	8	8	9	10	10	9
3	Екатерина В.	6	9	9	8	9	41
4	Роман Г.	8	8	9	9	9	8,6
5	Васелиса Д.	8	9	9	10	10	9,2
6	Оливия Е.	7	7	8	8	9	7,8
7	Семен К.	4	4	5	6	8	5,4
8	Виктория К.	5	6	8	9	9	7,4
9	Элина П.	7	9	9	10	10	9
10	Дарья С.	8	9	10	10	9	9,2
11	Николай С.	6	6	7	8	9	7,2
12	София Ф.	8	8	10	10	9	9

№	Имя, Фамилия учеников 2в	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Михаил А.	5	8	8	9	10	8
2	Егор В.	7	9	9	10	10	9
3	Семен С.	8	9	9	9	10	9
4	Анна С.	8	8	9	10	10	9
5	Милана Т.	6	9	9	8	9	41
6	Ольга Т.	8	8	9	9	9	8,6
7	Кирилл У.	8	9	9	10	10	9,2
8	Макар У.	7	7	8	8	9	7,8
9	Борис Ф.	4	4	5	6	8	5,4
10	Камиль Х.	5	6	8	9	9	7,4
11	Хамидов У.	7	9	9	10	10	9
12	Арина Ч.	8	9	10	10	9	9,2
13	Анастасия Ш.	6	6	7	8	9	7,2
14	Васелиса Щ.	8	8	10	10	9	9

№	Имя, Фамилия учеников 2г	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Иван А.	6	8	9	9	10	8,4
2	Матвей А.	5	8	8	9	10	8
3	Виктория Б.	7	9	9	10	10	9
4	Ксения В.	8	9	9	9	10	9
5	Мария В.	4	4	5	6	8	5,4
6	Елизавета Г.	5	6	8	9	9	7,4
7	Виктория Д.	7	9	9	10	10	9
8	Василий Е.	8	8	9	9	9	8,6
9	Варвара З.	8	9	9	10	10	9,2
10	Кирилл К.	7	7	8	8	9	7,8

Вывод: по итогу входного исследования слуховой памяти у учеников вторых классов 2а, 2б, 2в, 2г можно говорить о том, что у учеников достаточно не плохой средний показатель слуховой памяти. Но есть ученики, у которых выявлен невысокий средний показатель слуховой памяти, такие ученики встретились в каждом классе.

Приложение № 2

№	Имя, Фамилия учеников 2а	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Даниил А.	8	9	10	10	10	9,4
2	Максим Б.	9	9	10	10	10	9,6
3	Александра В.	9	10	10	10	10	9,8
4	Антон В.	8	9	10	10	10	9,4
5	Александр Г.	9	9	8	10	10	9,2
6	Эльмира Г.	8	9	10	10	10	9,4
7	Матвей Г.	9	10	10	9	10	9,6
8	София Д.	8	9	10	10	10	9,4
9	Майя Е.	9	9	9	10	10	9,4
10	София Е.	5	6	9	9	9	7,6
11	Иван Ж.	8	9	9	9	10	9
12	Андрей З.	9	10	10	10	10	9,8
13	Дмитрий И.	8	8	10	10	10	9,2
14	Полина К.	7	8	10	10	9	8,8
15	София Л.	9	9	9	10	10	9,4

№	Имя, Фамилия учеников 2б	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Милана Б.	9	10	10	10	10	9,8
2	Елизавета Б.	8	9	10	10	10	9,4
3	Екатерина В.	9	9	8	10	10	9,2
4	Роман Г.	8	9	10	10	10	9,4
5	Васелиса Д.	9	10	10	9	10	9,6
6	Оливия Е.	8	9	10	10	10	9,4
7	Семен К.	9	9	9	10	10	9,4
8	Виктория К.	5	6	9	9	9	7,6
9	Элина П.	8	9	9	9	10	9
10	Дарья С.	9	10	10	10	10	9,8
11	Николай С.	8	8	10	10	10	9,2
12	София Ф.	7	8	10	10	9	8,8

№	Имя, Фамилия учеников 2в	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Михаил А.	5	7	8	9	10	7,8
2	Егор В.	7	8	9	10	10	8,8
3	Семен С.	8	9	8	9	10	8,8
4	Анна С.	8	8	9	9	10	8,8
5	Милана Т.	6	9	9	8	9	8,2
6	Ольга Т.	8	8	8	9	9	8,4
7	Кирилл У.	8	8	9	10	10	9
8	Макар У.	7	8	8	10	9	8,4
9	Борис Ф.	4	5	4	9	8	6
10	Камиль Х.	5	8	8	8	9	7,6
11	Хамидов У.	7	9	9	10	10	9
12	Арина Ч.	8	9	10	10	9	9,2
13	Анастасия Ш.	6	7	7	8	8	7,2
14	Василиса Щ.	8	8	9	10	10	9

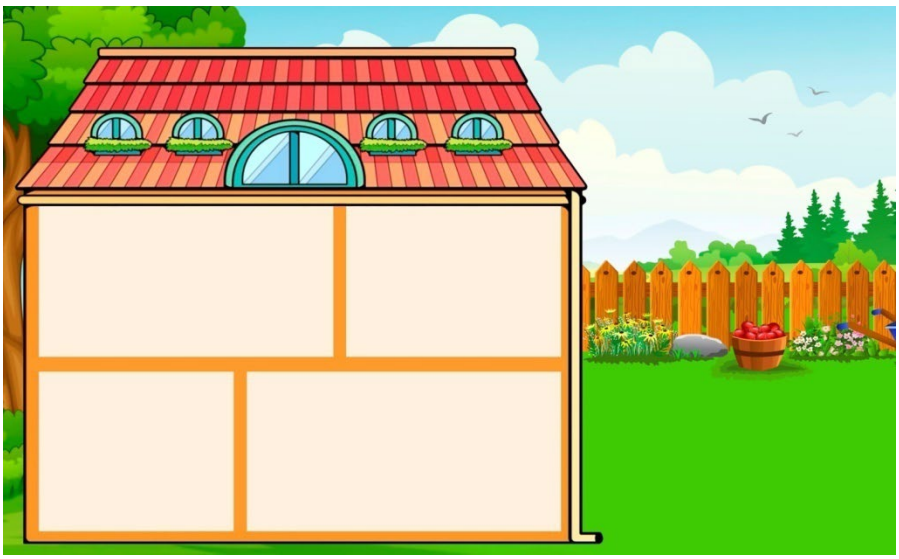
№	Имя, Фамилия учеников 2г	1	2	3	4	5	Средний показатель
1	Иван А.	7	8	9	9	10	8,6
2	Матвей А.	6	8	8	9	10	8,2
3	Виктория Б.	6	9	9	10	10	8,8
4	Ксения В.	6	9	9	9	10	8,6
5	Мария В.	5	4	5	6	8	28
6	Елизавета Г.	7	6	8	9	9	7,8
7	Виктория Д.	8	9	9	10	10	9,2
8	Василий Е.	9	8	9	9	9	8,8
9	Варвара З.	9	9	9	10	10	9,4
10	Кирилл К.	6	7	9	8	9	7,8

Вывод: по итоговому исследованию можно сделать вывод, что использование лингводидактических игр действительно влияют на развитие слуховой памяти у учеников вторых классов, а именно во 2а, 2б. Средний показатель у учеников 2в, 2г остался на прежнем уровне, так как в этих классах игры не проводились.

Приложение № 3

Игра «My house»

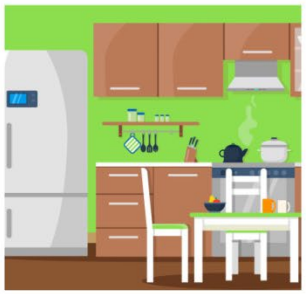


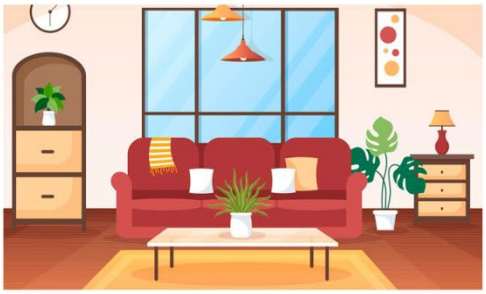






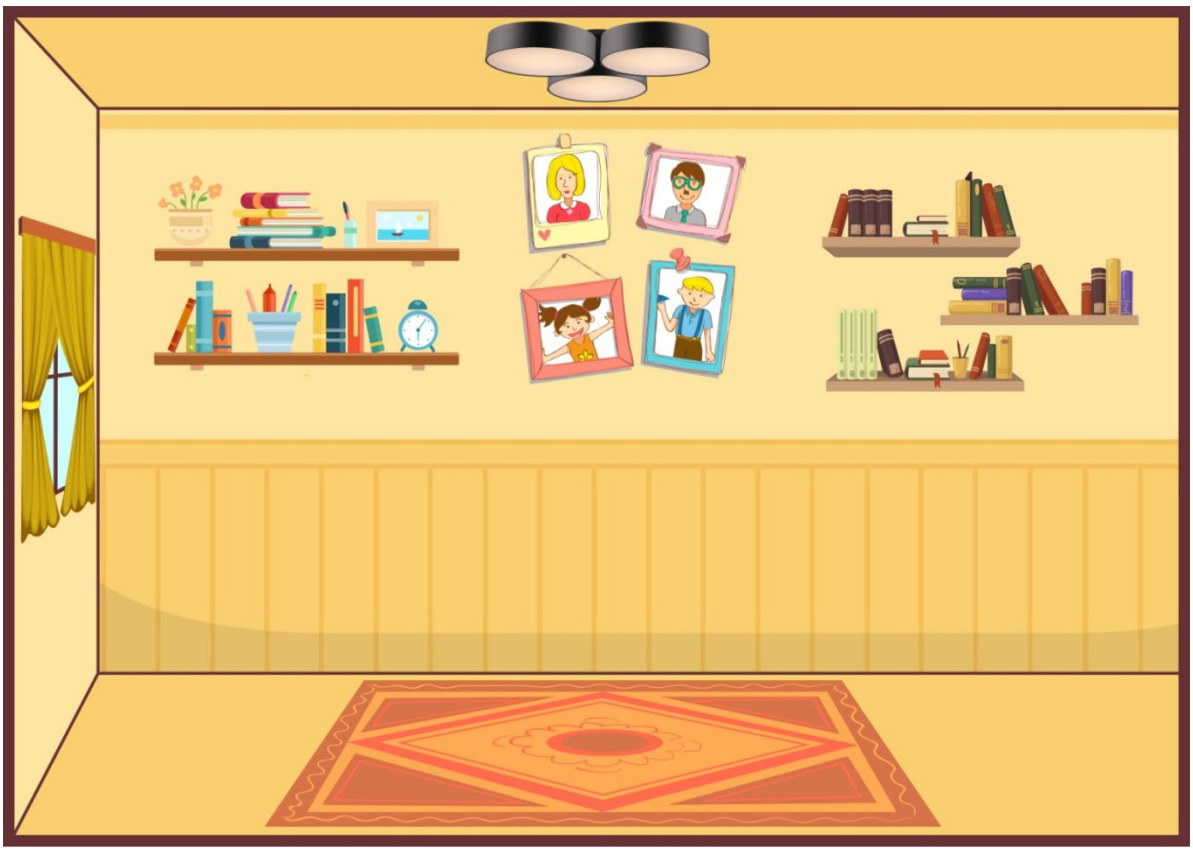


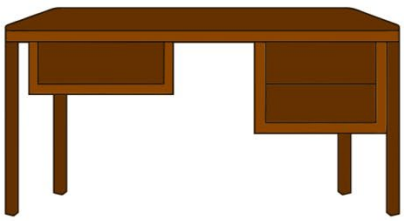




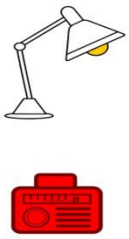
Игра «My room»



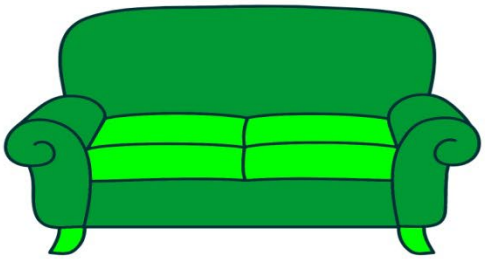








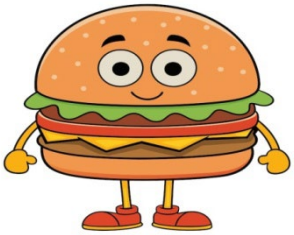
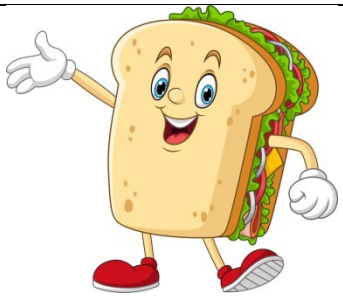
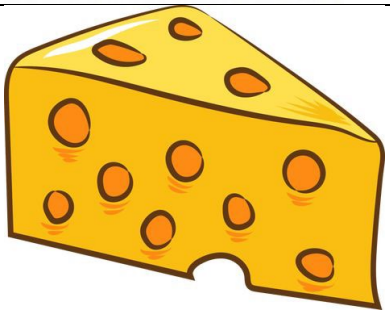
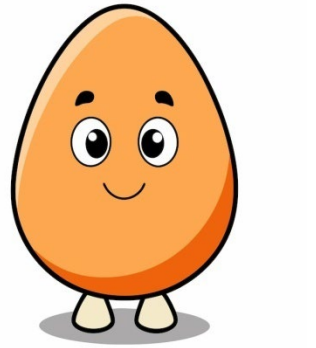
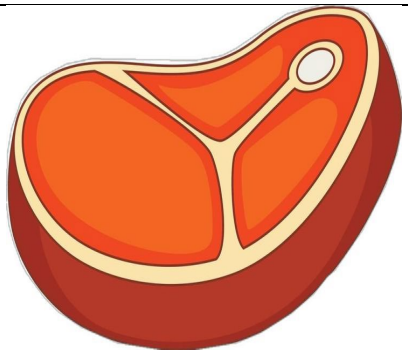




Приложение № 4

Игра «Birthday`s food»

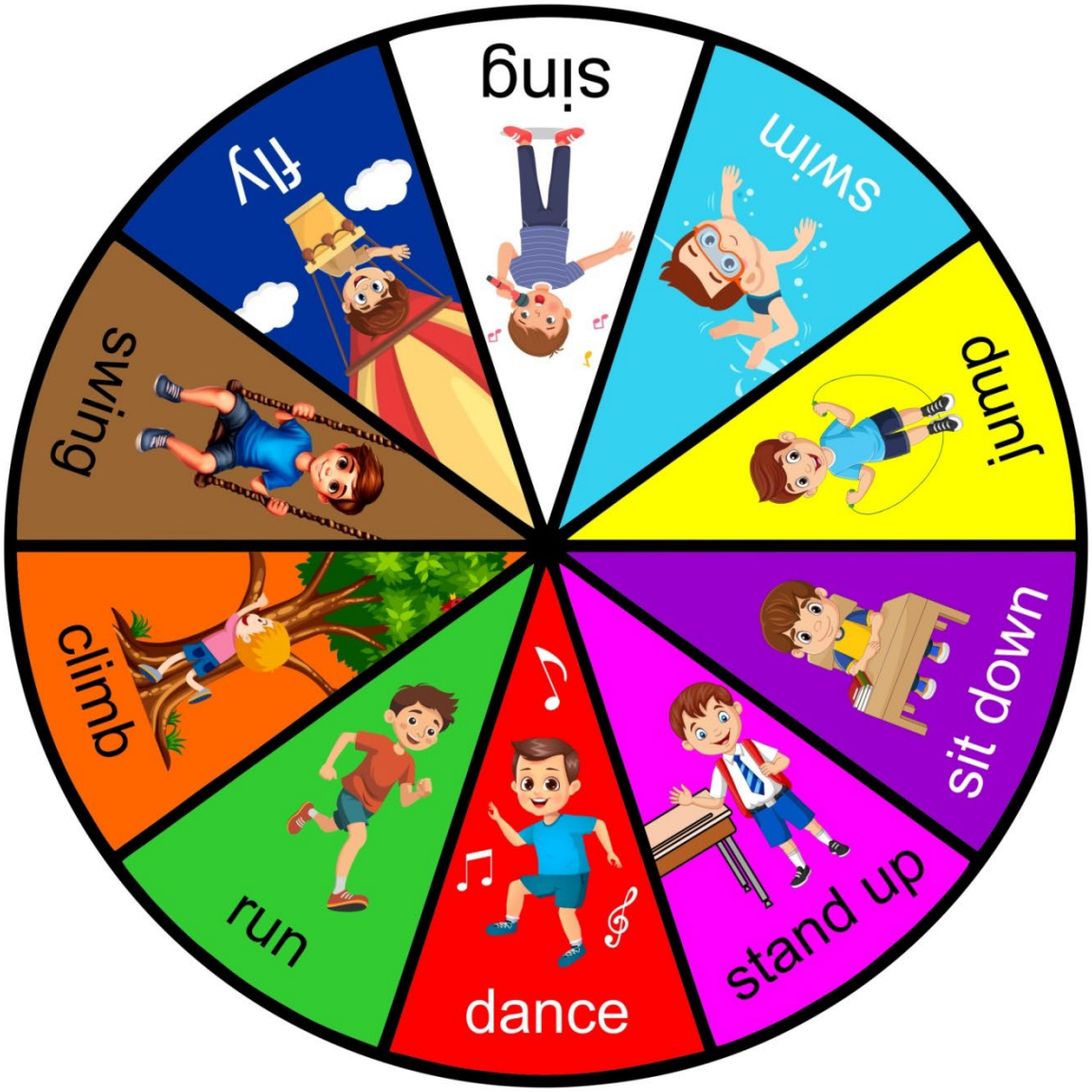


		Milk
		
		
		
		


menu

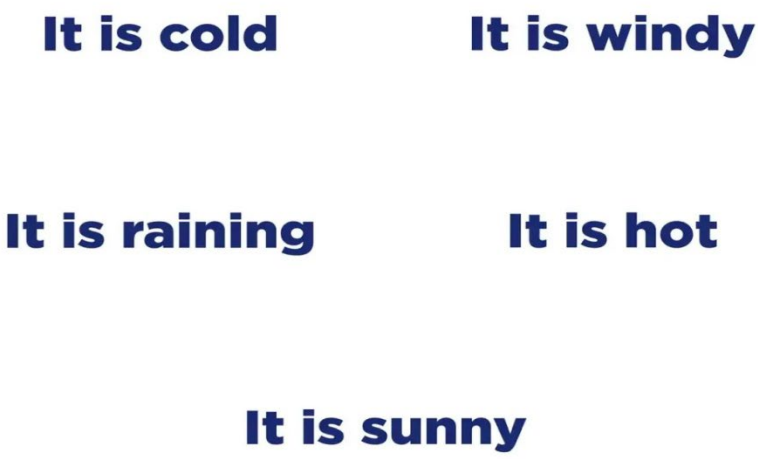
Приложение № 5

Игра «Do exercise»

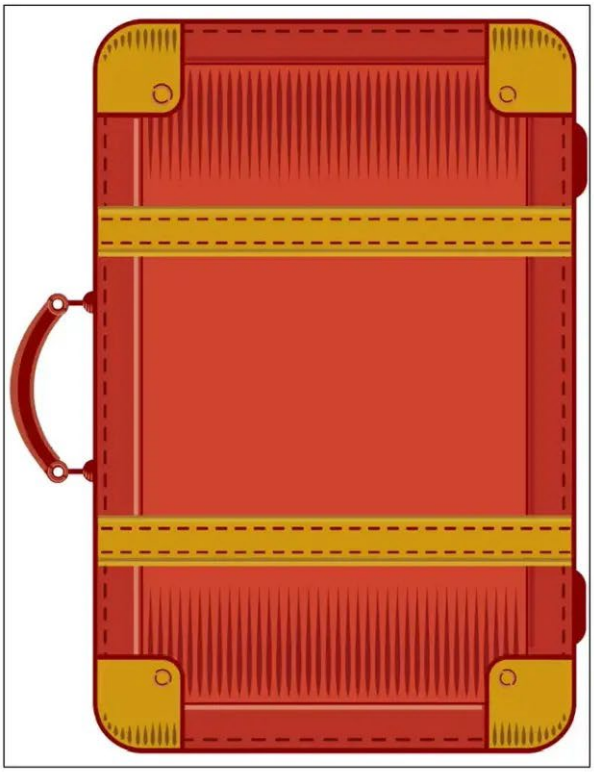


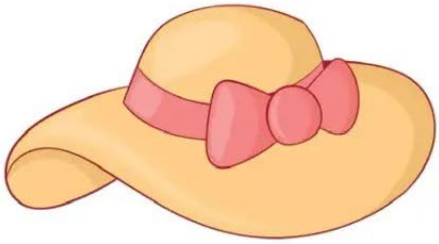
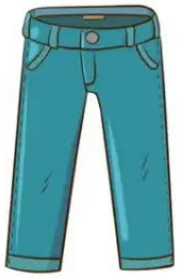
Приложение № 6

Игра «Pack your suitcase»

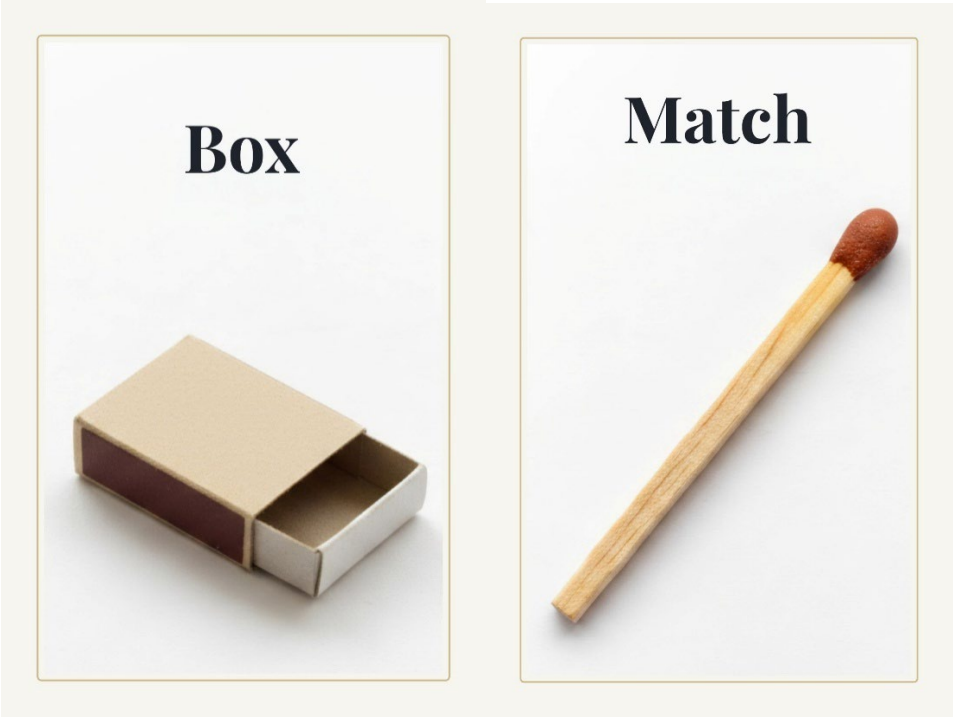


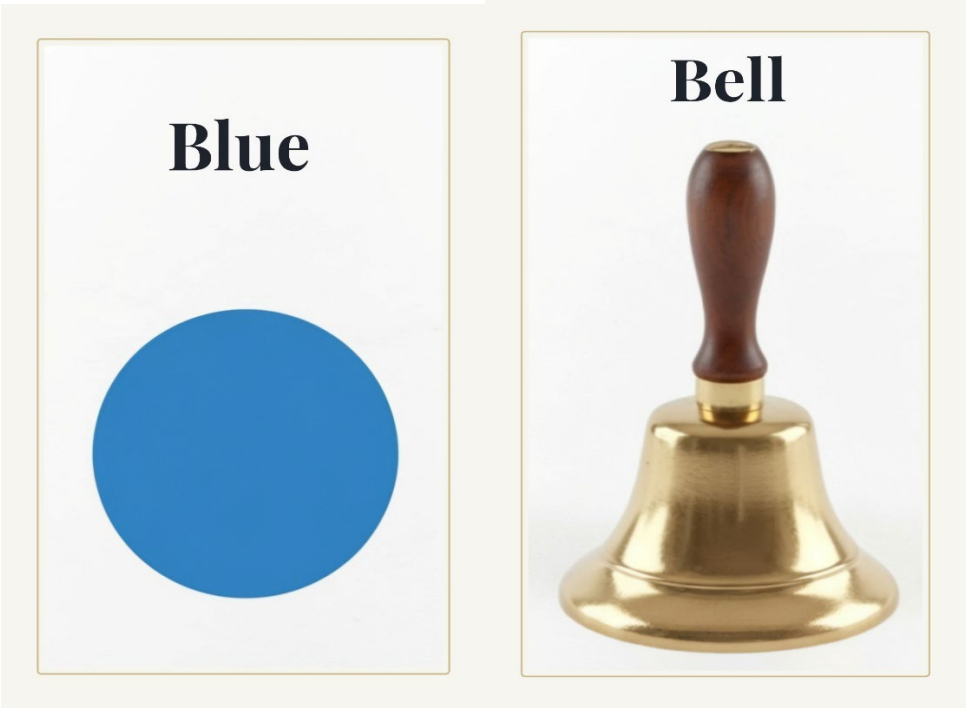




Приложение № 7





Rain



Bow



Gold



Fish



Sun



Flower



Air



Port




Door
Bell


Green
House

Bed



Room



Bath



Room



Приложение № 8




Pack your suitcase
- Собери волшебный чемоданчик по погоде
- Выучи новые слова
- Поставь галочку в сердечке
Я СМОГ!
ENJOY English
Enjoy English
Весельый английский
Form a word
- Посмотри на картинки
- Собери сложное слово из двух
- Переведи и произнеси получившееся слово
sun
flower
sunflower
I Love English
Do exercise
- Поиграй в рулетку
- Выполни задания
- Выучи новые слова
- Поставь галочку в сердечке
Я СМОГ!
Finish
Have a nice time
You did it!
Дорисуй смайлик
fly
sing
swim
jump
swing
climb
run
dance
stand up
sit down

Приложение № 9

Отзыв на серию лингводидактических игр Юсиповой Ульяны Ильдаровны, ученицы МАОУ Лицея № 25 г. Коврова Владимирской области

по теме:

«Играй и изучай: авторские лингводидактические игры на уроках английского языка во 2 классе»

Актуальность данной серии авторского дидактического материала заключается в систематизации материала, необходимого для освоения учащимися при начальном обучении иностранному языку во 2 классе. В серии дидактических игр использована вся нужная лексика, которая представлена в учебнике «Spotlight» Быкова Н.И. и Дули В. за 2 класс.

Юсиповой Ульяной была выбрана параллель 2 классов не случайно. Дело в том, что самое сложное для детей и учителя начать изучать новый предмет. Учителю необходимо сделать урок интересным, чтобы заинтересовать учеников. Если ученикам будет интересен предмет, то учебный материал будет усваиваться гораздо легче и у ученика появится ситуация успеха.

Ученица 10 класса разработала пять серий авторских дидактических игр с использованием именно той лексики, которая представлена в учебнике за 2 класс, что способствует более успешному учебному процессу. Все игры объединены одной идеей – это единый маршрут по учебнику английского языка под названием «Веселый английский», по данному маршруту ученики следуют под английскую песню в течение всего второго класса. Единый маршрут представлен в виде брошюры, где каждая выставка выполнена в форме задания с рефлексией в конце.

Ценность серии авторских дидактических игр заключается в том, что включение дидактических игр в образовательный процесс повышает мотивацию учащихся к изучению языка, снижает утомляемость, способствуют увеличению работоспособности, учащиеся легче усваивают материал, преодолевают языковой барьер, а также общая атмосфера в классе становится благоприятной для обучения.

Данный материал представляет интерес для педагогов английского языка, для родителей учеников. Применяя на уроках игровую деятельность, даже самый сложный учебный материал будет казаться увлекательным путешествием для учащихся начального звена. Действительно с помощью игр урок становится более интересным и эффективным.

Отзыв составлен Князевой Татьяной Александровной, учителем английского языка МБОУ СОШ №10 города Коврова.



И.О. директора МБОУ СОШ №10 Алферова Е.С.

Учитель английского языка Князева Т.А.

Приложение № 10

Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение города Коврова
«Средняя общеобразовательная школа №24
имени Героя Советского Союза
Алексея Васильевича Лобанова»

601901, Владимирская область
г. Ковров,
ул. Циолковского, 2б
тел. (49232) 3-02-04
тел (49232) 4-16-43
E-mail: l.v.vorobeva@yok33.ru
ОКПО 54597856
ОГРН 103330220801
ИНН/КПП 3305035170/330501001
13.01.2026 № 4
На № _____ от _____

Отзыв на серию дидактических игр
Юсиповой Ульяны Ильдаровны,
ученицы МАОУ Лицея № 25 г. Коврова Владимирской области
по теме: «Вся наша жизнь – игра: авторские дидактические игры
на уроках английского языка».

Актуальность данной серии авторских дидактических игр заключается в систематизации материала, необходимого для освоения учащимися при начальном обучении иностранному языку во 2 классе. В серии дидактических игр использована вся нужная лексика, которая представлена в учебнике Spotlight» Быкова Н.И. и Дули В. за 2 класс.
Юсиповой Ульяной была выбрана параллель 2 классов не случайно. Дело в том, что самое сложное для детей и учителя начать изучать новый предмет. Учителю необходимо сделать урок интересным, чтобы заинтересовать учеников. Если ученикам будет интересен предмет, то учебный материал будет усваиваться гораздо легче и у ученика появится ситуация успеха.

Ученица 10 класса разработала пять серий авторских дидактических игр с использованием именно той лексики, которая представлена в учебнике за 2 класс, что способствует более успешному учебному процессу. Все игры объединены одной идеей – это единый маршрут по учебнику английского языка под названием «Веселый английский», по данному маршруту ученики следуют под английскую песню в течение всего второго класса. Единый маршрут представлен в виде брошюры, где каждая выставка выполнена в форме задания с рефлексией в конце.

Ценность серии авторских дидактических игр заключается в том, что включение дидактических игр в образовательный процесс повышает мотивацию учащихся к изучению языка, снижает утомляемость, способствуют увеличению работоспособности, учащиеся легче усваивают матернал, преодолевают языковой барьер, а также общая атмосфера в классе становится благоприятной для обучения.

Данный материал представляет интерес для педагогов английского языка, для родителей учеников. Применяя на уроках игровую деятельность, даже самый сложный учебный материал будет казаться увлекательным путешествием для учащихся начального звена. Действительно с помощью игр урок становится более интересным и эффективным.

Отзыв составлен Котовой Натальей Вадимовной, руководителем ШМО учителей английского языка МБОУ СОШ № 24 города Коврова.

Учитель английского языка Н.В. Котова