



# «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗУЧЕНИИ ЛЕКСИКИ: КАК ПРЕВРАТИТЬ УРОКИ АНГЛИЙСКОГО В ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

Пуклич Кристина Юрьевна  
учитель английского языка  
МАОУ гимназия No92



# ПОЧЕМУ ЛЕКСИКА — ЭТО ОСНОВА, КОТОРУЮ НЕЛЬЗЯ ИГНОРИРОВАТЬ

## Факты и цифры:

По данным исследований, для понимания 80% повседневной речи на английском требуется знать всего 2000 слов (A1–B1). Но как сделать так, чтобы эти слова «прилипли» к памяти?

Без лексики невозможны ни диалоги, ни чтение, ни письмо. Даже идеальная грамматика без слов — как автомобиль без колёс.



## Проблема традиционных методов:

Списки слов, переводные диктанты, механическое заучивание — всё это вызывает сопротивление у современных учеников.



# НАУЧНАЯ БАЗА ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ

## ТЕОРИЯ «АФФЕКТИВНОГО ФИЛЬТРА» СТИВЕНА КРАШЕНА

Стресс и страх ошибки блокируют усвоение информации. Игры создают атмосферу, где ошибка — не провал, а шаг к победе.

## КОНЦЕПЦИЯ «ПОТОКА» МИХАИЛА ЧИКСЕНТМИХАЙИ:

Игры погружают в состояние потока, когда ученики настолько увлечены, что теряют счёт времени. Это идеальное состояние для запоминания.

# МУЛЬТИСЕНСОРНОЕ ОБУЧЕНИЕ:



**АУДИАЛЫ**

через песни и аудиовикторины.



**ВИЗУАЛЫ**

запоминают через карточки с картинками.



**КИНЕСТЕТИКИ**

через подвижные игры (например, «беги к доске и напиши слово»).

# КОНКРЕТНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ

## ДЛЯ НАЧАЛЬНЫХ УРОВНЕЙ (A1–A2)

### «Снежный ком»:

Ученик 1: «Apple».

Ученик 2: «Apple, dog».

Ученик 3: «Apple, dog, teacher» и т.д.

### «Угадай картинку» (Pictionary)

Ученики рисуют слово на доске, класс угадывает его на английском.

*Совет:* используйте тематические наборы (животные, профессии, еда).

## ДЛЯ СРЕДНИХ УРОВНЕЙ (B1–B2)

### «Шпионская миссия»:

Класс делится на команды. Каждая получает список слов-«паролей».

Задача: составить диалог с этими словами и «передать секретное досье».

### «Дебаты в коробке»:

Напишите спорные утверждения на карточках («Plastic should be banned»).

Ученики вытягивают карточку и защищают свою позицию, используя целевую лексику.

# КАК ИНТЕГРИРОВАТЬ ИГРЫ В УРОК

## STEP 1

Правила — прежде  
всего

## STEP 2

Тайминг

## STEP 3

Оценка

## STEP 4

Дифференциация

# ОТВЕТЫ НА ВОЗРАЖЕНИЯ

«Игры — это несерьёзно»:

Пример, Cambridge English, где игровые задания включены в официальные экзамены (например, Speaking Part 2 с картинками).

«На игры нет времени»:

Игры можно использовать для:

Разминки (5 минут на повторы слов через Quizlet).

Закрепления темы (вместо стандартного Homework — создать комикс в Pixton).

«Это подходит только детям»:

Взрослые ученики часто более мотивированы играми! Пример: бизнес-английский через симуляцию переговоров («Продайте этот продукт, используя слова из списка»).

