

Куршева Асият Борисовна

учитель английского языка

МОУ «СОШ №1 им. Т.М. Курашинова»

с. Атажукино, Кабардино-Балкарская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ

АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)

Аннотация: в данной статье рассматривается проблема активизации словарного запаса учащихся с помощью лексических игр. В результате проведенного исследования автор делает вывод, что использование лексических игр способствует формированию речевой и языковой компетенций учащихся.

Ключевые слова: формы работы, английский язык, лексические упражнения.

В настоящее время обучение иностранному языку (ИЯ) считается одним из приоритетных, так как в значительной мере возросла его потребность в жизни государства и общества в целом и личности в частности. Благодаря произошедшим переменам в Российском государстве, расширению возможностей межнационального и межкультурного общения, а также взаимозависимости стран и их культур, ИЯ превратился из предмета, не имевшего практического применения в жизни в востребованный личностью и обществом инструмент общения.

В связи с этим возросли и требования, предъявляемые к учителю иностранного языка. Он является для учащихся не только источником информации, а и человеком, который организует учебный процесс.

Современный подход в обучении иностранному языку характеризуется стремлением к коммуникативности в деятельности учителя и учащегося. Конечным результатом такого подхода должна стать всесторонне развитая личность, способная использовать иностранный язык как средство общения для решения коммуникативных задач. Для достижения этих целей творчески работающий учитель использует разные формы, приемы и методы работы. Учитель постоянно

задумывается, как сделать урок интересным, увлекательным, как создать условия для мотивации к изучению английского языка.

Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную деятельность, то есть деятельность общения, в процессе которого формируются речевые умения. Познавательные мотивы учащихся, содержащихся в самой учебной деятельности, придают этой деятельности личностный смысл. Источником познавательных мотивов является осознанная познавательная потребность учащихся. Реальные потребности учеников связаны с желанием общаться на иностранном языке, выражать свое мнение, пользоваться языком устно и письменно, владеть им.

В этой связи использование игровых приемов обучения иноязычному общению приобретает особую значимость. Применяя игровые технологии на уроках, я стараюсь активизировать мыслительную деятельность учащихся. учебный процесс становится для многих учеников захватывающим и интересным. В игре проявляются особо полно способности ребенка. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий дает возможность ученикам преодолеть стеснительность. А это очень важный момент для преодоления языкового барьера в дальнейшем.

Следует отметить, что в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Так, учебные игры могут быть разделены на языковые и речевые. Языковые помогают усвоить различные аспекты языка и делятся на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические. Здесь важно подчеркнуть, что деление языковых игр условно, так невозможно изучить лексику без фонетики, или грамматику без лексики. Речевые игры формируют умения в одном или нескольких видах речевой деятельности.

На уроках английского языка, для достижения поставленных целей, я использую следующие игры:

Игра «Подбери подпись к картинке». Цель: тренировка употребления в речи слов-исключений по теме «Множественное число существительных». Дети делятся на группы по 4 человека. Каждая группа получает по 4 карточки, на каждой из которых написано существительное в единственном или множественном числе и 4 картинок, соответствующих надписям. Даётся задание: кто быстрее и правильнее подберет подпись к картинкам.

Игра «Назови предметы одного цвета». Цель: закрепление лексики по пройденным темам. Ставится задача назвать предметы одного цвета. Учащиеся делятся на группы. Каждая группа по жребию выбирает лист с названием цвета (желтый, красный, зеленый, и т. д.) Выигрывает та группа, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. выбранного ими цвета.

Игра «Знаете ли вы животных?» Цель: закрепление лексики по теме «Животные». Класс делится на группы. Представители от каждой группы по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey и т. д. Обязательным условием является то, что задействованными должны быть все участники группы. То есть, каждый участник должен произнести название животного, и только тогда можно будет заново задействовать тех участников, которые уже называли слово. Побеждает та группа, которая последним назовет животное.

Игра «Учитель и ученик». Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Я стараюсь, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

Игра «Который час?». Дети разбиваются на две команды. Игра имеет несколько вариантов.

1. Берется макет часов со стрелками, которые легко двигать. Передвигая стрелки, учитель по очереди спрашивает учеников из обеих команд What time is it now? За каждый правильный ответ команда получает один балл.

2. Учитель начинает рассказ, но не заканчивает последнее предложение. Например, I have a friend. Her name is Anna. She gets up at.... И ставит стрелки на 7 часов. Ученик повторяет последнее предложение и заканчивает его словами seven o'clock in the morning. Если он ошибается, команда получает минус. Выигрывает та команда, игроки которой допустили меньше всего ошибок. Данный вариант и последующий полезны и для закрепления лексики по теме «Распорядок дня»

3. Учитель ставит стрелки часов на 7:15 и просит каждого сказать, что он делает в это время. Ответы могут быть такими: I do my morning exercises at 7:15. My mother lays the table at 7:15. I go jogging at 7:15. My brother gets up at 7:15.

4. С помощью макета часов можно повторять или закреплять употребление глаголов в прошедшем или будущем времени. Учитель, передвигая стрелки, спрашивает: What did you do yesterday at half past five? What will you do on Tuesday at a quarter to 10?

Несомненно, на этом список лексических игр, используемых мной на уроках, не заканчивается. Важно только заметить, что игры способствуют не только повышению качества успеваемости и обогащению лексического словаря учащегося, но и развитию личностного творческого потенциала обучающихся, умения принимать самостоятельные решения, расширению кругозора, формированию личной ответственности за результат труда. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы учащихся: развиваются память, мышление, воображение, творческие способности учащихся.

Список литературы

1. Соловова Е.В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е.В. Соловова – М.: Просвещение, 2005.
2. Жукова И.В. Дидактические игры на уроках английского языка / И.В. Жукова // Первое сентября. Английский язык. – 2006.
3. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – М.: Академия, 2005.
4. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984.
5. Иванова Т.В. Теория и методика обучения иностранному языку. Базовый курс лекций / Т.В. Иванова, И.А. Сухова. – Уфа: Изд-во БГПУ, 2008. – 101 с.
6. Калинкин С.М. Использование игровых технологий на уроках английского языка. Лексические игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2012/11/05/ispolzovanie-igrovых-tehnologiy-na>