

Давыдова Е. А., кандидат филологических наук, доцент, кафедра лингвистики и перевода, Мордовский государственный педагогический институт им. М. Е. Евсевьева

Котельникова Т. В., студентка факультета иностранных языков, Мордовский государственный педагогический институт им. М. Е. Евсевьева

УДК 372.881.111.1(373.33)

ОБУЧЕНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИКЕ УЧАЩИХСЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В системе раннего иноязычного образования сегодня происходит коренная перестройка процесса обучения, выдвигающая на первый план вопрос об ориентации учащихся на формирование элементарных основ иноязычной коммуникативной компетенции, имеющей сложную многокомпонентную структуру. Различные исследователи выделяют в ней такие компоненты как грамматическая и лексическая компетенция, речевая компетенция и социокультурная компетенция. Уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции напрямую зависит и от качества сформированности лексических навыков учащихся. Однако, как показывает практика, владение младшими школьниками лексическим материалом не в полной мере отвечает требованиям учебных программ, монологическая и диалогическая речь учащихся лишена лексической вариативности, лексика, употребляемая ими, однообразна и не соответствует возрасту и принятым нормам общения. Традиционный подход к обучению лексике в начальной школе не позволяет решить ряд существующих проблем.

При этом остро возникает вопрос о выборе средств для поддержания интереса учащихся к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия, использовании возможностей современных аудиовизуальных, интерактивных технологий обучения [4]. Также, одним из эффективных средств, повышающих коммуникативную направленность процесса обучения иностранным языкам, является игра как ведущий вид деятельности младших школьников. Особую актуальность в настоящее время представляет использование игр при обучении лексике на начальном этапе, поскольку игровые приемы работы значительно способствуют усвояемости материала младших школьников [3, с. 185].

Анализ соответствующей литературы показал, что лексические игры деление лексических игр может основываться на по принципу деления языка на уровни, т.е. упражнения на уровне:

- 1) слова
- 2) словосочетания
- 3) предложения и сверхфразового единства [1 с. 96].

К первой группе упражнений относятся такие упражнения: выразить тоже самое с помощью одного слова; подобрать синонимы/антонимы к данному слову; выбрать слова с наиболее общим значением; расположить слова по

определенному принципу или признаку; определить лишнее слово; образовать как можно больше однокоренных слов. В данном случае можно предложить использование таких игр:

1. «Красная шапочка»

Цель игры: Повторение лексики по теме «Овощи и фрукты»

Реквизит: Картинки с изображением корзинок, на одной корзине написано Fruits, а на другой Vegetables, картинки с овощами и фруктами.

Ход игры: Учитель на доску вывешивает картинки с изображением фруктов и овощей. Затем учитель сообщает детям, что матушка дала Красной Шапочке задание распределить фрукты и овощи по правильным корзинкам и отнести их бабушке. Давайте поможем Красной Шапочке сделать это задание как можно быстрее, чтобы она успела к бабушке.

2. «Обеденный тир»

Цель игры: Активизация лексики по теме «Еда».

Реквизит: Мяч, карточки с буквами.

Ход игры: Учитель на доску вывешивает карточки с буквами и дает задание бросать мяч в эти карточки каждому ученику по очереди. В какую букву попадет мяч, на такую и предлагается назвать блюдо. Например, ученик попадает на букву «с», учащийся должен назвать блюдо на эту букву (cake or cheese). За правильно выполненное задание дается один балл. Побеждает тот, у кого будет набрано больше всего баллов.

3. «Злые и добрые волшебники»

Реквизит: карточки со словами, к которым надо будет подобрать антонимы.

Ход игры: Учитель делит класс на две команды. Одна команда – добрых волшебников, а другая – злых. Каждой команде выдаются карточки со словами. Ученики должны подобрать к этим словам антонимы. Все слова-антонимы написаны на доске, но буквы в них перепутаны. Ученикам необходимо расшифровать слова на доске и затем правильно подобрать антонимы.

На уровне словосочетания можно использовать следующие упражнения: составить словосочетания с данными словами; подобрать к существительным прилагательные; подобрать к одному существительному как можно больше прилагательных и глаголов; соединить слова таким образом, чтобы получилась пословица или идиома. В данном случае эффективным будет использование таких игровых технологий как:

1. «Случай в зоопарке»

Цель игры: Повторить лексику по теме: «Животные».

Реквизит: Игрушки-животные.

Ход игры: Учитель с сожалением говорит, что все животные разбежались из зоопарка (стола учителя). Ученикам необходимо собрать животных по классу и принести учителю на стол, называя животных и описывая его. Например, a green crocodile.

2. «Мой день»

Цель игры: закрепить лексику по теме «Мой день».

Ход игры: Учитель делит класс на три команды, затем на доске записывает словосочетание *My day*. Задача первой команды записать как можно больше существительных, ассоциирующихся с данным словосочетанием. Вторая команда записывает прилагательные, третья команда – глаголы. После того как все слова записаны, каждая команда, используя все эти слова, составляет как можно больше словосочетаний. Побеждает команда, составившая большее количество словосочетаний.

3. «Супермен»

Цель игры: Закрепление лексики по теме «Части тела».

Реквизит: Картинка с изображением человека.

Ход игры: Учитель прикрепляет к доске картинку с изображением Супермена. Рядом с картинкой на доске написаны в два столбика слова. В первом столбике существительные, обозначающие части тела, во втором – прилагательные. Задача учеников составить словосочетания из этих слов, таким образом, чтобы с их помощью можно было описать Супермена на картинке.

4. «Арам Шим-Шим»

Цель игры: Повторение лексики по теме «Цвета».

Ход игры: Учащиеся встают в круг и выбирают водящего. Водящий встает в центр круга и с закрытыми глазами начинается вращаться вокруг себя. Учащиеся начинают двигаться по кругу и петь песню «Арам Шим-Шим». Когда водящий останавливается, он называет цвет. Ученик, оказавшийся напротив водящего, должен назвать три предмета, которые могут соотноситься с этим цветом. Тот, кто не называет прилагательные, выбывает из круга.

К третьей группе можно отнести следующие упражнения: ответить на вопросы; поставить вопросы к выделенным словам; закончить предложения; подобрать или придумать заголовки к картинке; дать свою дефиницию слова; прокомментировать пословицу; составить рассказ с данными словами; описать картинку. В данном случае можно использовать следующие игровые технологии:

1. «Снежная королева»

Цель игры: Закрепить лексику по теме: «Числительные»

Ход игры: На доске записаны примеры на английском, например, *three plus five is six*. Учитель сообщает детям, что Кай решил примеры, но Снежная Королева заколдовал их. Давайте поможем Каю расколдовать эти примеры, чтобы они стали правильными.

2. «Шапка»

Цель игры: закрепить лексику по теме «Животные».

Реквизит: Шапка.

Ход игры: Учитель берет шапку, в которой находятся перемешанные карточки с изображениями животных, подходит к ученику и просит его достать любую карточку. Ученик описывает животное, изображённое на карточке, остальные должны угадать какое это животное. Тот ученик, который угадывает животное, вытаскивает следующую карточку из шапки.

3. «Ученик по обмену»

Цель игры: Закрепление лексики по теме «Школьные дни»

Ход игры: На доске написаны слова по теме. Например, «ручка, линейка, портфель, ластик, карандаш, тетрадь, книга» и т.д. Учитель сообщает детям, что в гости приехал ученик по обмену из Великобритании, но он говорит только на английском языке, поэтому, не понимает значение данных слов. Затем учитель выбирает одного ученика, который будет играть роль иностранца. Задача учеников в небольших группах объяснить значение данных слов на английском языке, затем представить свои дефиниции ученику по обмену. Побеждает та команда, которая составит наиболее правильные и понятные описания данных предметов.

Таким образом, на основе изучения и анализа психологических особенностей учащихся начальных классов, можно сделать вывод о том, что у младших школьников лучше и быстрее происходят процессы обучения и усвоения новой информации в игровой деятельности. Применение игровых приемов работы позволяет в оптимальные сроки выработать у учащихся темп речи, близкий к среднему темпу речи носителей языка [2, с. 7]. Лексические игры, как способ обучения иноязычной лексике в начальной школе, являются одним из эффективных приемов активизации познавательной деятельности младших школьников. Использование лексических игр на уроках иностранного языка помогает создать доброжелательную обстановку в классе, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению языка.

Список использованных источников

1. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е. Н. Соловова. – 3-е изд. – М. : АСТ; Астрель; Полиграфиздат, 2010. – 238 с.
2. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 2001. – 370 с.
3. Холодовская, Т. В. Игровые приемы обучения фонетике английского языка на начальном этапе / Т. В. Холодовская, Е. Н. Григорьева // Актуальные проблемы лингводидактики и методики обучения иностранным языкам : сб. науч. ст. / под ред. С. М. Костиной ; Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева. – Чебоксары, 2015. – С. 185 – 189.
4. Янкина, О. Е. Интерактивные технологии как метод обучения иностранному языку / О. Е. Янкина // Знание и наука без границ : сб. науч. трудов по материалам X Междунар. науч.-практ. конф. «Знание и наука без границ», 7–15 октября 2014г. : [материалы] ; Прага : Наука и студия. – 2014. – С. 21–24.