



НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Православная школа «Рождество»

Адрес: 143591, Московская область, Истринский район, с. Рождествено, ул. Пионерская, д.138а

Сайт: www.shkola-snegiri.ru Электронная почта: rozhd-school@mail.ru

Телефон: (495) 994-76-82, (903) 968-11-65

**Доклад на школьном методическом объединении учителей
английского языка на тему:
«Формирование лексических навыков средствами настольных
игр на уроках английского языка»**

Составила: Елена Александровна Шепканова,
учитель английского языка

2014 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введениестр.3
2. Лексика и формирование лексических навыков.....стр.4
3. Игры на уроках английского языкастр.8
4. Настольные игры на уроках английского языка в 8-ом классе..стр.12
5. Заключениестр.16
6. Список использованной литературы.....стр.17

ВВЕДЕНИЕ.

В Государственном образовательном стандарте по иностранным языкам в качестве цели обучения предусматривается овладение иноязычным общением как минимум на уровне элементарной коммуникативной компетенции в говорении, аудировании, письме, и продвинутой коммуникативной компетенции в чтении.

Такой подход к обучению иностранному языку остро ставит вопрос о качественной и быстрой подготовке к функционированию его языковых средств. Уровень сформированности коммуникативных компетенций напрямую зависит от качества овладения, в том числе и лексической стороной речевой деятельности.

Одной из самых главных задач учителя иностранного языка является повышение мотивации к изучению английского языка. Каждый учитель старается найти оптимальный способ для решения поставленной задачи. Пересматривается использование традиционных путей и способов воздействия на учащихся с целью их ознакомления с культурой страны изучаемого языка, внедряются новые технологии, одной из которых является игровая технология.

Игру, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Игра всегда предполагает определенное напряжение эмоциональных и умственных сил, а также умение принятия решения: как поступить, что сказать, как выиграть?

Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Положительным является и тот факт, что игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности.

ЛЕКСИКА И ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ.

Лексика - это совокупность слов языка, его словарный состав. Этот термин используется и по отношению к отдельным пластам словарного состава (лексика бытовая, деловая, поэтическая и т.д.), и для обозначения всех слов, употреблённых каким-либо писателем (лексика Пушкина) или в каком-либо одном произведении (лексика «Слова о полку Игореве»).

Целью обучения лексике является формирование лексических навыков, умение комбинировать слово согласно лексическим правилам. Лексический навык, в свою очередь определяется, выбором лексической единицы адекватной замыслу говорящего.

К особенностям усвоения лексики относится связь лексического материала с содержанием коммуникации, а также неисчерпаемый запас лексики, трудности, связанные с внутренней формой слова, звуковой, графической, грамматической; со значением слова, с характером сочетаемости с другими словами, с употреблением. Кроме того непрерывное накопление словарного запаса, ограниченная тематика, недостаточное количество уроков.

В методической литературе получил освещение ряд вопросов, связанных с работой над лексикой. Однако существуют проблемы в формировании лексических навыков, необходимых для говорения. В высказываниях учащихся не наблюдается должного варьирования лексики, и поэтому их речь в языковом отношении бывает очень часто бедна.

При работе над лексикой традиционно выделяют три основных этапа: ознакомление, первичное закрепление, развитие умения использовать навыки в различных видах речевой деятельности.

Первые два этапа часто объединяют в один – презентация лексики. Этап презентации играет важную роль в обучении лексики. От эффективности и целенаправленности данного этапа зависит вся последующая работа над лексикой. Задача учителя на этом этапе - выбрать наиболее эффективный способ презентации в соответствии со степенью обучения, уровнем знаний учеников, качественной характеристикой слова и его принадлежностью к активному и пассивному минимуму. Многообразие различных приемов семантизации и первичного закрепления позволяет выбрать прием, соответствующий целям и задачам данного урока, возможностям учителя и варьировать их от урока к уроку.

Овладение школьниками различными видами речевой деятельности на английском языке – это процесс постепенного и систематического формирования речевых навыков и умений. На уроках английского языка учащиеся развивают умения использовать лексические навыки в различных видах речевой деятельности: аудировании, говорении, чтении и письме.

Однако, работа с новой лексикой не заканчивается на одном занятии. Она продолжается на всех последующих уроках. Учащиеся много раз встретятся с одними и теми же словами в процессе чтения текстов и выполнения домашних упражнений. Учителю нужно самому хорошо знать, как овладели учащиеся новой лексикой, какие лексические единицы следует еще повторить, пока не будет достигнуто их прочное усвоение (т.е. как у них сформировались практические лексические навыки). Но не следует думать, что данной работе посвящается целое занятие. На одном

занятия в соответствии с рекомендациями авторов учебников ведется работа как по формированию навыков, так по развитию умений.

Существуют некоторые приемы работы над лексикой. Лексические единицы активного минимума должны вводиться учителем в устной форме в отдельных предложениях или в связном рассказе. Нужно стремиться к максимальной яркости первого знакомства учащихся с новыми лексическими единицами и стараться связать их с той или иной жизненной ситуацией, так как первое восприятие имеет большое значение для запоминания (хотя и не снимает необходимости дальнейшей работы над материалом и многократных его повторений). Раскрытие значения слова происходит в процессе устного введения, но после того, как оно извлечено из контекста и проговорено, во многих случаях требуется дополнительное объяснение. Содержание его зависит от особенностей значения слова, влияющего на трудности его употребления в речи. Хотя в целом значение лексических единиц английского языка совпадает со значениями в русском языке, в ряде случаев объем значения расходится.

Лексику пассивного запаса следует вводить также в устном рассказе (или в отдельных предложениях), но возможно и в виде отдельных лексических единиц, изолированно от контекста. Раскрытие значения и объяснение в данном случае объединены. Объяснять приходится особенности звуковой и графической формы слова, объем значения, оттенки значения, отклоняющиеся от правил грамматические формы.

Основной практической целью обучения лексическому материалу английского языка в школе является формирование у школьников лексических навыков как важнейшего компонента экспрессивных и рецептивных видов речевой деятельности.

Под речевыми экспрессивными навыками понимаются навыки интуитивно правильного словоупотребления и словообразования в устной речи в соответствии с ситуациями общения и целями коммуникации. Лексический речевой навык включает в себя два основных компонента: словоупотребление и словообразование.

Психофизиологической основой лексических речевых экспрессивных навыков являются лексические автоматизированные динамические связи как единство семантических и слухо-речемоторных образов слов и словосочетаний.

Кроме лексических речевых навыков можно выделить языковые лексические навыки оперирования лексическим материалом вне речевой коммуникации: навыки операции по анализу слова, операции по словообразованию, конструированию словосочетаний. Совершенное владение лексической стороной речи предполагает наличие у говорящего речевых и языковых лексических навыков.

Лексические речевые навыки, формирующиеся у учащихся в процессе овладения английским языком, испытывают воздействие со стороны лексических навыков русского языка.

Главная задача обучения лексической стороне языка – это овладеть словоупотреблением. Словоупотребление требует не только знание слов, но и умений манипулировать ими в ходе высказывания. Эта трудоёмкая задача решается в двух аспектах: необходимо не только научиться употреблять лексику в собственной речи, но и понимать её в речи других. Лексическая правильность иноязычной речи выражается, прежде всего, в правильном словоупотреблении, т.е. в сочетании слов изучаемого иностранного языка по его нормам, часто отличается от правил сочетания их эквивалентов в родном языке. Это несовпадение обусловлено

расхождением в лексических системах двух языков как проявление расхождения между понятием и значением слов.

ИГРА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

Под обучающей игрой мы понимаем упражнение, целью которого является формирование, совершенствование и развитие умений и навыков, в разных видах речевой деятельности путем многообразного и разнообразного выполнения речевых или языковых действий (операций), которые становятся лично значимыми для субъекта обучения, поскольку являются мотивированными участием в игровой деятельности.

Считается целесообразным отметить, что обучающие игры, которые используются в обучении иностранному языку, должны отвечать определенным дидактическим требованиям. Отметим их: реализовать принципы сознания, развивающего обучения, наглядности, длительности результатов обучения, позитивного эмоционального фона, повышенной сложности. Важно также соответствие общеметодическим требованиям, которые соотносятся с методическими принципами интенсивного обучения иностранному языку: лично ориентированного общения, лично-ролевой организации учебного материала и учебного процесса, коллективного взаимодействия; отдельным методическим требованиям, которые определяются целями обучения данному виду речевой деятельности или соотносятся с конкретными задачами определенного этапа обучения.

Существует общая классификация обучающих игр:

- по цели – обучающие игры для формирования речевых навыков (лексических, грамматических, произносительных, орфографических,

графических) и обучающие игры для развития речевых умений (аудирования, говорения в монологической/диалогической форме, чтения, письма, перевода);

- по уровню коммуникативности – коммуникативные, условно коммуникативные и некоммуникативные;

- по направленностью обучающего действия на получение или передачу информации – рецептивные, репродуктивные и производительные;

- по степени управления действиями участников – с полным управлением, с частичным управлением и с минимальным управлением;

- по наличию ролевого компонента – с ролевым компонентом и без ролевого компонента;

- по наличию элемента соревнования (на личное/командное первенство) и обучающие игры без элемента соревнования;

- с учетом подвижности – подвижные и статические;

- по использованию предметов – с предметами и без предметов;

- по количественному составу участников – индивидуальные, парные, групповые;

- по уровню сложности композиционного построения сюжета – простые и сложные (моноситуационные, полиситуационные);

- по способу организации – компьютерные, имитационно-моделирующие, письменные и др.;

- по продолжительности – длительные, непродолжительные.

Существует еще одна классификация обучающих игр, в ней выделяются языковые, коммуникативные, ролевые и деловые игры.

Цель языковых игр - развитие умений и навыков на материале разных знаков языка (от слогов до микротекстов). Сюда относятся: лото, кроссворды, игры с карточками, составление слов/предложений и др.

Коммуникативные игры имеют форму репродуктивно-продуктивных упражнений. Наличие ролей в этих играх необязательно, хотя они и не исключаются. Часто используются воображаемые ситуации. Основная цель коммуникативных игр состоит в организации неподготовленной коммуникации, т.е. основной акцент делается на успешную коммуникацию, а не на правильную речь. Коммуникативную игру следует использовать на сравнительно продвинутой стадии обучения или на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале.

Основными характерными чертами всех ролевых игр являются: наличие проблемы, лежащей в основе игры; наличие определенных персонажей/ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме; наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

Деловая игра — это эффективный прием обучения иностранно-му языку. Главная цель игры состоит в формировании комплекса знаний и умений для выработки стратегии и тактики профессионального общения. В школьных условиях деловые игры будут занимать весьма скромное место, и использоваться на профильно-ориентированном этапе (X—XI классы). Понимание и принятие роли в играх этого типа предполагает наличие знаний по специальности, а также оперирование профессионально значимыми решениями.

На каждом этапе изучения темы используются определенные виды игр. Разнообразные ролевые игры, обычно, используются на этапе

активизации и закрепления изученного материала. Деловые игры могут быть использованы на этапе контроля знаний, навыков и умений, приобретенных в ходе изучения темы (одной или нескольких).

Настольные игры являются одним из видов языковых игр. Как следует из названия, языковые игры предназначены для развития умений и навыков на материале разных знаков языка. Особенно эффективна на ранних стадиях изучения иностранного языка (дошкольный возраст, младший школьный возраст), но оказывает положительное влияние на мотивацию изучения языка и у более старших детей. Кроме того языковые игры способствуют запоминанию новых слов. Дети больше запоминают информацию, если она представлена в игровой ситуации. И тогда урок становится более интересным и насыщенным. К таким играм относятся лото, кроссворды, игры с кубиком, карточками, лабиринты, составление слов и предложений.

Можно выделить некоторые особенностями таких игр: статичность, подсказанность, форма соревнования, одно-значность и ограниченность решений. Это имитативно-репродуктивная деятельность, проводимая в форме соревнования. Используются с целью закрепления языкового материала, а также обучения составлению простых высказываний.

Языковые игры помогают запоминать правильное написание слова, его произношение (при помощи учителя), выучить новые слова и их перевод, поскольку в таких типах игр задействована не только слуховая память, но также зрительная и двигательная. Ученик сотрудничает с учителем, который помогает ему запомнить новые слова и закрепить уже имеющиеся у него знания (лексики, грамматики, фонетики и орфографии).

Игра является важным инструментом для учителя, что позволяет определить наиболее трудные моменты, степень усвоения материала.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 8-ОМ КЛАССЕ.

Мы остановимся на использовании языковых игр, в частности настольных, на уроках английского языка в 8-ом классе, не смотря на то, что традиционно подобный вид деятельности больше применяется на уроках в начальной школе.

Тем не менее, исходя из возрастных особенностей и особенностей психики подросткового возраста: необходимости смены деятельности, положительного влияния "элемента неожиданности", а также низкой мотивации к изучению иностранного языка, использование настольных игр на уроках именно в 8-ом классе оказалось эффективно.

8-ой класс НОУ "Православной школы "Рождество" занимается по УМК "Spotlight" (Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс).
Размер группы - 5 человек.

Целями использования данного средства обучения в конкретном классе являлось формирование лексических навыков, в частности - словоупотребления, повышение мотивации, запоминание слов и развитие речевых навыков - говорения.

Мы рассмотрим 3 игры, использованных на уроках, 1 из которых является более расширенным вариантом другой. Следует отметить, что данные игры могут быть использованы и как средство отработки лексики определённой темы, и независимо от изучаемой темы.

"ALIAS" - "Скажи иначе".

Игра построена на основе настольной игры "Alias" от издательства Tactic, автор Микко Койвосало. В игре «Alias» или «Скажи иначе» нужно объяснить другими словами разгадываемое слово. Игра ведётся командами на время: чем больше слов сможет отгадать команда, тем больше очков она получит. Во время объяснения слова игрок может использовать синонимы и антонимы, главное не использовать однокоренные слова.

Игра в данном случае ведётся на английском языке.

Оборудование: набор карточек (заранее напечатаны) со словами на тему модуля из учебника, поле для игры, кубик, песочные часы.

Ход игры: один из игроков берёт стопку карточек и кидает кубик - его задача попытаться объяснить слова, находящиеся в карточке под выпавшим номером пока не пересыпался песок в часах. Задача остальных игроков - попытаться отгадать как можно большее количество слов. Игроки объясняют слова по очереди. Победителем считается игрок, назвавший наибольшее количество слов.

Результаты: игра способствует развитию словоупотребления, а также способности учащихся давать определение словам, не называя их. Ученики приучаются слушать друг друга и не перебивать, в чём безусловно выражается воспитательная задача обучения. За счёт наличия временного ограничения у учащихся развивается необходимость думать на английском языке, что способствует овладению языком.

"ACTIVITY" - "Скажи, покажи, нарисуй"

Игра является расширенной версией предыдущей игры, и построена на основе игры "Активити" от издательства Piatnik, авторы: Улрике Кэтти, Пол Кэтти, Мария Фюрер. В игре «Activity» команды соревнуются в отгадывании слов. Слово или словосочетание нужно объяснить одним из трёх способов: можно объяснить другими словами, можно показать пантомимой, можно нарисовать. Игра идёт на время: чем больше слов сможет успешно показать-объяснить-нарисовать игрок, и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено.

Оборудование: карточки, заранее напечатанные по темам, игровое поле с фишками, песочные часы.

Ход игры: один из игроков вытягивает карточку и в зависимости от символа пытается либо объяснить, либо изобразить, либо нарисовать слово или словосочетание. Игрок, угадавший слово, становится следующим "загадывающим". Победителем считается игрок, отгадавший наибольшее количество слов.

Результаты: так как данная игра содержит в себе элементы предыдущей, результаты этих игр совпадают. Можно отметить, что данная игра более эффективна для повышения мотивации, так как содержит в себе разные виды деятельности, интересные для учащихся.

"STORY CUBES" (<http://www.storycubes.com>).

Игра издательства The Creativity Hub, автор - Рори О'Коннор. Игра представляет собой 9 пластмассовых кубиков, на каждой грани которых изображён некий символ. Игроки по очереди выкидывают все 9 кубиков, и задачей является составить историю, в которой будут использованы они все. История должна начинаться со слов "Once upon a time...". Во втором варианте игры все игроки должны составить общую историю используя все символы, называя свои предложения по очереди.

Результаты: с первого взгляда может показаться, что данная игра никак не может быть связана с темой учебника, изучаемой в тот или иной момент, но игру можно усложнить, поставив условие с каждым символом использовать одну или несколько лексических единиц из изучаемой темы, что развивает словоупотребление, то есть решает одну из главных задач обучения иностранному языку. Кроме того повышается мотивация, а также способность учащихся взаимодействовать друг с другом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Использование игр, в том числе настольных, на уроках английского языка способствует формированию в том числе и лексических навыков, в частности словоупотреблению. А работа над лексикой вообще дает пищу для развития языковой наблюдательности, что важно и для общей культуры школьников, и для овладения не только иностранным, но и родным языком.

Целесообразно использовать игры не только в начальной школе, когда игра является основным видом деятельности учащихся, но и на более поздних этапах обучения, в частности в подростковом возрасте, когда игра становится одним из способов общения и взаимодействия учащихся на уроке.

Следует констатировать, что игра - это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование различных игр на уроке даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Гальскова Н.Д. «Современная методика обучения иностранным языкам». – М., 2003
2. Ильченко Е.В. «Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка». М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003
3. Кувшинов В.И. «О работе с лексикой на уроках английского языка». – ИЯШ, № 4, 2002
4. . Панфилова А. П. «Игровое моделирование в деятельности педагога», М.: «Академия », 2000
5. Пассов Е.И., Кузнецова Е.С. Формирование лексических навыков Воронеж: НОУ "Интерлингва", 2002. - 40 с. (Серия "Методика обучения иностранным языкам", №8)
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. - М., МГПУ, 1994
7. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова // Иностранные языки в школе. - 2004. - №2. - С. 66-68