

*Кудряшова Н.М.  
Студент  
ГБОУ ВО СГПИ  
Россия, г. Ставрополь  
Научный руководитель: Боброва Т.О.,  
канд. филол. наук,  
доцент кафедры теории и методики  
лингвистического образования и  
межкультурной коммуникации  
ГБОУ ВО СГПИ  
Россия, г. Ставрополь*

**ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА СРЕДСТВАМИ  
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ  
ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО  
ОБРАЗОВАНИЯ**

*Аннотация: В статье анализируется возможность применения игровой технологии в формировании лексических навыков учащихся в обучении иностранному языку на уровне начального общего образования. Автор делает вывод о высокой эффективности игровой технологии в обучении лексике именно на данном этапе обучения школьников. Рассматриваются конкретные игровые приемы, нацеленные на повышение качества усвоения иноязычного лексического материала на всех этапах формирования лексического навыка.*

*Ключевые слова: лексический навык, лексическая единица, игровые технологии, мотивация, семантизация.*

**FORMATION OF LEXICAL SKILLS BY MEANS OF GAME  
TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TEACHING A FOREIGN  
LANGUAGE AT THE LEVEL OF PRIMARY GENERAL EDUCATION**

*Abstract: The article analyzes the possibility of using game technology in the formation of lexical skills of students in teaching a foreign language at the level*

*of primary general education. The author draws a conclusion about the high efficiency of game technology in the formation of schoolchildren's lexical skills at this stage of school education. Specific game techniques aimed at improving the quality of memorizing foreign language lexical material at all stages of the formation of lexical skills are considered.*

*Key words: lexical skill, lexical unit, game technologies, motivation, semantization.*

В информационном обществе люди осознают острую необходимость владеть иностранным языком на уровне свободной коммуникации с представителями других культур при взаимодействии в рамках различных связей: бытовых, социальных, политических, экономических, торговых и т.д. Этот факт напрямую влияет на повышение статуса предмета «Иностранный язык» в современном образовательном процессе.

Учитывая заказ общества, система образования ставит перед учителями иностранного языка задачу формирования у учащихся средней школы коммуникативной компетенции, т.е. способности и готовности вступать в межкультурную коммуникацию на иностранном языке. Одной из важнейших составляющих коммуникативной компетенции является лингвистическая (языковая) компетенция, которая не может быть сформирована без прочных рецептивных и продуктивных лексических навыков [4].

Лексика – это строительная материя нашей речи, помогающая передать непосредственный предмет мысли как о реальной, так и воображаемой действительности. Этот аспект языка имеет огромную важность наряду с фонетикой и грамматикой. Следовательно, роль и значение формирования лексических навыков, являющихся компонентами речевых умений во всех видах речевой деятельности, трудно переоценить.

В современной методической науке идет постоянный поиск наиболее эффективных методик обучения иноязычной лексике, с учетом выработанной на сегодняшний день методики в рамках коммуникативного метода. Наряду с эффективностью такие методики должны отвечать и другим требованиям, а именно: повышать мотивацию к изучению предмету, активизировать деятельность учащихся на уроке, развивать мышление и память, моделировать ситуации практического применения полученных знаний, навыков и умений. Всем этим требованиям, как нельзя лучше, соответствует игровая технология, которая, кроме того, наиболее удачно подходит учащимся 1-4 классов в силу их возрастных и психологических особенностей [2].

Применение игровой технологии в обучении иноязычной лексике является актуальной на сегодняшний день темой исследования, так как методически выверенное внедрение указанной технологии в процесс формирования лексических навыков, с нашей точки зрения, может внести существенный вклад в повышение качества процесса обучения и его конечные результаты.

При определении целей занятий учитель обязательно должен учитывать личностные интересы школьников и их индивидуальные особенности. Для большей результативности обучения необходим индивидуальный подход к каждому ученику, что побуждает их к большей самостоятельности и активности.

Разработка и внедрение новых игровых технологий в учебно-воспитательный процесс является одним из перспективных направлений в решении проблемы повышения качества обучения иностранному языку на уровне начального общего образования в силу того, что именно игра выступает в качестве наиболее доступного и интересного для детей вида деятельности, эффективного способа усвоения знаний, навыков и умений. Игра - это то поле деятельности ребенка, в рамках которого он может не

только получать новые знания, но и учиться коммуникативному взаимодействию со сверстниками с целью достижения общей цели при совместных усилиях. Игра дает возможность непринужденного усвоения языкового материала, и вместе с тем, способствует возникновению чувства удовлетворения, повышению самооценки и мотивации учащихся. Игра помогает преодолеть и так называемый «языковой барьер», который является, в первую очередь, психологической проблемой, а не просто недостатком словарного запаса или незнанием грамматического материала [2].

Многие ученые лингвисты работали над методикой формирования лексического навыка (ЛН). Р.К. Миньяр-Белоручев дал определение ЛН как способности мгновенно вызывать из долговременной памяти эталон слова в зависимости от конкретной речевой задачи и включать его в речевую цепь. [3] Лексические навыки представляют лексическую сторону речи, они являются компонентами речевых умений и образуют фундамент для обеспечения использования языка как средства общения. Для того, чтобы успешно владеть лексикой иностранного языка необходимо знать форму, значение и употребление слова в речи [4]. Поэтому педагогу необходимо соблюдать три этапа формирования лексического навыка:

1. Этап введения, семантизации нового слова и первичного его воспроизведения.

2. Этап ситуативной тренировки и создания прочных лексических речевых связей в заданных пределах в однотипных речевых ситуациях.

3. Варьирующий ситуативный этап – этап создания динамичных лексических речевых связей, то есть обучение новокомбинированию знакомых лексических элементов в различных контекстах в заданных пределах [4].

Мы согласны с мнением Е.Н. Солововой о том, что формирование ЛН осуществляется на следующих уровнях:

- уровень слова;
- уровень словосочетания;
- уровень предложения;
- уровень сверхфразового единства [4].

Наличие большого разнообразия игровых приемов позволяет подобрать адекватные целям и задачам развития ЛН на каждом из этапов его формирования, а также с учетом последовательности его формирования от рецептивного к продуктивному. Следует отметить, что кроме методической эффективности, игры активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка.

На начальном этапе изучения лексики они будут представлены в виде игровых упражнений, которые облегчат запоминание новых слов. На заключительном этапе уместны ролевые игры и игровые ситуации, которые и приведут к главной цели изучения новой лексики – ее употреблению учащимися в собственной речи [5].

На этапе введения, семантизации нового слова и первичного его воспроизведения мы считаем эффективными следующие игры:

1. Игра «Dominoes», направленная на повышение эффективности запоминания учащимися новых лексических единиц. Игра идентична классическому «Домино», но вместо определенного количества точек на фишках на одной части изображена картинка, а на другой – слово. Суть состоит в соотнесении слова с картинкой. Данная игра выполняет обучающую и релаксационную функцию. Наглядный образ слова запечатлевается в памяти учащегося, что способствует лучшему запоминанию ЛЕ.

2. Игра «Find the stranger», нацеленная не только на формирование лексического навыка, но и на развитие логического мышления. Здесь ученик должен вычленил из ряда предложенных слов лишнее,

неподходящее по смыслу слово. Чтобы сделать игру более интересной, следует подбирать слова, которые сочетаются по каким-то одним принципам или признакам и различаются по другим. В процессе игры ученик анализирует ряды слов, что способствует развитию категориального мышления.

3. Игры с мячом, где обучающиеся должны назвать синоним или антоним к слову ведущего. Данные игры направлены на формирование парадигматических связей, что способствует прочному запоминанию слов. Такие игры помогут снять напряжение во время урока, увеличить его темп и актуализировать ранее изученный материал [5].

На стереотипизирующем ситуативном этапе, на котором происходит автоматизация лексических единиц в различных тренировочных упражнениях, могут быть применены следующие игровые приемы:

1. «Who's more?» - игра, в которой участникам предлагается подобрать как можно больше прилагательных к существительным или наречий к глаголам. Игра способствует развитию синтагматических связей, обращает внимание учащихся на коллокацию слов и их сочетаемость между собой. Кроме того, данный игровой прием совмещает обучающую и развивающую функции, так как способствует получению новой информации, развивает память и мышление.

Приведем пример его использования:

*a rabbit – which one? – small, furry, white, nice.*

*a turtle moves – how? – slowly.*

2. Игры, направленные на развитие социокультурной компетенции. Они предполагают составление идиоматических выражений, пословиц и поговорок из предложенных учителем слов и способствуют ознакомлению учащихся с культурными особенностями страны изучаемого языка [5].

3. Игра «Collect a picture», направленная на развитие продуктивного лексического навыка. Сначала обучающиеся собирают картинку из 12

частей, а затем описывают ее при помощи структур I see ... This is ... He has got... ....She has got .... It is blue (grey, etc.). Данная игра предполагает групповую форму работы, что способствует развитию навыков социального взаимодействия, умения работать в команде для достижения общего результата. Используя такие игры, мы воспитываем в учащих гуманное отношение к партнеру по игре, чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.

Варьирующий ситуативный этап предполагает использование изученных лексических единиц в диалогической или монологической речи. На данном этапе можно использовать следующие игровые приемы:

1. Проведение викторин, направленных на актуализацию изученного лексического материала. Эта форма игры способна существенно повысить мотивацию учащихся к изучению иностранного языка, а также поднять уровень познавательной активности учеников [5].

2. Игра «Ask me a question», развивающая способность учащихся использовать изученную лексику для составления собственных вопросов по предложенной теме. Кроме того, этот прием является подготовительным для развития навыков диалогической речи. Игра выполняет одновременно обучающую и развивающую функции.

3. Игра «The interview» позволит учащимся применить новые ЛЕ в условиях, приближенных к реальной речевой ситуации. Игра проводится в парах, где один ученик – журналист, а второй – известный ученый, актер, певец и т.п. (в зависимости от темы урока). Суть игры заключается в том, что журналисту необходимо задать как можно больше вопросов по теме, а интервьюируемый должен как можно подробнее отвечать на них. Игра развивает также применение этикетных речевых клише [1].

4. Игра «The most interesting story» направлена на составление монолога по заданной теме с использованием пройденных ЛЕ. Учащимся необходимо составить рассказ на определённую тему («В зоопарке»,

«Поездка за город», «Спортивные игры» и т. д.). Оценивается идея текста и отсутствие речевых ошибок. Коммуникативная и воспитывающая функции игры формируют у обучающихся способность к ведению монологической речи, а также воспитывает взаимоуважение между участниками.

Использование игровой технологии в начальных классах предполагает учет их возрастных особенностей, к которым можно отнести, в первую очередь, быструю утомляемость, импульсивность, недостаточность воли и эмоциональность.

Подводя итог вышесказанному, мы приходим к заключению, что игровая технология способствует активизации учебной деятельности учащихся, повышает их мотивацию к изучению иностранного языка, вносит существенный вклад в преодоление «языкового барьера», повышает прочность усвоения лексических единиц и скорость их введения в речь. Все это позволяет сделать вывод о высокой эффективности применения игровых технологий при формировании лексического навыка в обучении иностранному языку.

#### **Использованные источники:**

1. Бурмакина, Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка. – М.: Каро, 2014.
2. Колкова, М.К. Традиции и инновации в методике обучения иностранным языкам: [методическое пособие]. – СПб., КАРО, 2007.
3. Миньяр-Белоручев, Р.К. Методика обучения французскому языку. – М., Просвещение, 1990.
4. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранному языку: Базовый курс лекций: Пособие для студентов пед. вузов и учителей// Е.Н. Соловова. - М., Просвещение, 2002.
5. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб., 2006.