

Конкурс «Педагог года – 2015»

Номинация «Учитель года»

**Лексические игры на уроках английского языка в 5-6 классах  
как средство для формирования активного и потенциального  
лексического запаса**

Белая Мария Владимировна,  
учитель английского языка  
МБОУ СОШ №25

г. Междуреченск

## Содержание

### **Введение**

**Глава 1.** Обучение лексической стороне иноязычной речи.

**Глава 2.** Игра как эффективный метод овладения лексическим материалом на уроках в 5-ом-6-ом классах.

2.1. Функции игры в процессе обучения иностранному языку.

2.2. Классификация игр.

2.3. Возрастные особенности обучающихся 5-ого-6-ого классов

**Глава 3.** Использование лексических игр на уроках английского языка.

### **Заключение**

### **Список использованной литературы**

## **Лексические игры на уроках английского языка в 5-6 классах как средство для формирования активного и потенциального лексического запаса**

### **Введение**

На современном этапе развития образования подчеркивается значение языка как знаковой системы, лежащей в основе человеческого общения, формирования гражданской, этнической и социальной идентичности, позволяющей понимать, быть понятым, выразить внутренний мир человека, и предмету «Иностранный язык» отводится одно из ведущих мест в этом. Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования, предметные результаты изучения предмета «Иностранный язык», должны отражать формирование дружелюбного и толерантного отношения к ценностям иных культур, оптимизма и выраженной личностной позиции в восприятии мира, в развитии национального самосознания на основе знакомства с жизнью своих сверстников в других странах, с образцами зарубежной литературы разных жанров, с учетом достигнутого обучающимися уровня иноязычной компетентности; формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции, расширение и систематизацию знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой.

Важное значение имеет желание или интерес обучающегося вступать в межкультурную коммуникацию, другими словами, формирование положительной мотивации при изучении иностранного языка и формирование прочных лексических навыков, на которых базируются коммуникативная компетенция.

Цель моей работы: формирование активного и потенциального словарного запаса посредством игровых технологий.

Задачи:

1. обозначить важность обучения лексики в учебном процессе;

2. формировать благоприятную эмоциональную атмосферу на уроках английского языка;
3. отобразить приемы и формы работы для формирования лексических навыков;
4. организовать мониторинг результативности использования на уроках лексических игр.

## **Глава 1. Обучение лексической стороне иноязычной речи.**

Сегодня общеобразовательные организации ориентируются на повышение качества учебно-воспитательного процесса и эффективности изучения иностранного языка. В течение XX века лингвистика, психология, методика решали ряд взаимосвязанных общих задач по овладению иностранным языком обучающимися. Была установлена важная для школьной методики проблема усвоения лексики, являющегося процессом, особенности которого недостаточно выяснены: некоторые слова и выражения легко усваиваются, для других требуются специальные упражнения.

Отечественные методисты иностранных языков (И.В. Рахманов, А.А. Мирюлюбов, С.К.Фоломкина), базируясь на концепциях Л.В.Щербы, разработали определенные основы методики обучения всем видам иноязычной речевой деятельности, указали на ряд важных теоретических положений, способствующих созданию разных методик для овладения иностранным языком, подготовили словари-минимумы, учебники и программы.

Если ученик сможет перевести слово, значит ли это, он знает слово? Видимо, да. Но означает ли это, что ученик сможет правильно использовать эти же слова при выражении своих мыслей? Скорее всего, нет. Если ученик, увидев иностранное слово, узнает его, но не понимает значения, а если и вспоминает значение слова, то лишь после раздумий, значит ли это, что он знает слово? Да, он знает его. Но достаточно ли такого знания хотя бы для прочтения текста, не говоря об иноязычном общении? Конечно, нет. Как при чтении необходимо мгновенно узнавать

слово, и осознавать его значение, так и для говорения необходимо автоматически быстро припоминать слово, адекватное замыслу, и сочетать его с другими словами. Это нечто большее, чем знание слова, это - владение им. Оно-то и основано на лексических навыках. Поэтому лучше говорить так: ученик должен владеть таким-то количеством слов, независимо от того, для какого вида речевой деятельности эти слова необходимы.

Принимая во внимание всё вышеизложенное, можно сказать, что лексика в системе языковых средств является важнейшим компонентом речевой деятельности. В школьном лексическом минимуме различают активный минимум (активный словарный запас) и пассивный минимум (потенциальный словарный запас). Активный минимум - это тот лексический материал, которым ученики должны пользоваться для выражения своих мнений в устной и письменной форме, а также понимать мнения других людей при аудировании и чтении. Пассивный лексический минимум - это лексика, которую ученики должны лишь понимать при восприятии чужих мыслей в устной форме (при аудировании) и письменной форме (при чтении).

Важно отводить место формированию лексических навыков на каждом уроке иностранного языка, постоянно держать его в поле зрения учителя.

До сих пор для обучения системному владению языком нет целостной методики, вопрос остается актуальным и сегодня. Игра может быть одним из компонентов решения проблемы обучения лексике. Следует подробно рассмотреть игровой метод работы в обучении лексике как важнейшему компоненту речевой деятельности на уроках иностранного языка.

## **Глава 2. Игра как эффективный метод овладения лексическим материалом на уроках в 5-ом-6-ом классах**

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат креативно относиться к любому делу.

Увидеть что-то необычное в обычном может и взрослый, и ребенок. Творчество заложено в детях самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Однако детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интереса со стороны окружающих, зато совместные игры сближают и взрослых, и детей. Это один из эффективных приемов для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на различных этапах овладения иностранным языком.

Привлечение игры как метода обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

Игра не имеет единственно точного определения. Ученые по-разному определяют ее. Но очевидно, что любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.

Для раскрытия понятия игры можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра для детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра - первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления обучающихся.
4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
5. Игра - свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
6. Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Учебная игра - это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А. Деркачом: учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную проблему (проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, создающее возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присутствующими ему признаками: эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры на уроках иностранного языка способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности обучающихся к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке обучающихся в выборе нужного речевого варианта.

Игра - мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале учителя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться. Но следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо проявлять чувство меры, иначе они утомят обучающихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создавать все возможности для овладения лексическими единицами, а не для простого их знания. Игровой метод даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к языку.

Данный метод помогает обучающимся увидеть в иностранном языке реальное средство общения.

### 2.1. Функции игры в процессе обучения иностранному языку.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. Воспитательная функция заключается в гуманном отношении к партнеру по игре; поскольку вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации общения друг к другу на иностранном языке, это помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращении урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.
4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива обучающихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция-снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств личности для активизации резервных возможностей.

8. Функция межнациональной коммуникации: игры национальны и в то же время интернациональны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

9. Функция самореализации человека в игре - одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

10. Диагностическая функция игры. Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказуемостью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое «поле самовыражения».

11. Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которых ролевая игра

ставит ребенка наравне как с взрослыми, так и со сверстниками, отношения свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

12. Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все обучающиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь обучающимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

Огромное значение при организации игры в любой учебной аудитории имеет позиция самого учителя. Важно быть уверенным в ее полезности, необходимо продумать все необходимые детали ее подготовки, а также уверенно управлять ею. Простота и сложность организации и проведения игры зависит от типа игры, и от аудитории, и от характера взаимоотношений обучающихся между собой, и от характера взаимоотношений обучающихся и учителя – то есть от многих факторов. При этом очевидно: игры на уроке способны смоделировать реальное речевое общение, что так важно для эффективного усвоения лексического материала.

## 2.2. Классификация игр

Существуют различные подходы к классификации игр на уроках иностранного языка, хотя все они очень условны. Многие методисты подразделяют учебные игры на:

- языковые (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики);
- коммуникативные (ролевые игры на заданную тему).

Те же авторы предлагают и другую классификацию игр:

- на взаимодействие;
- на соревнование.

М.Ф. Стронин выделяет два раздела таких игр:

- Грамматические. Лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию языковых навыков.
- Творческие игры, способствующие дальнейшему развитию речевых навыков.

Остановимся подробнее на лексических играх.

Цели лексических игр:

- познакомить обучающихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность обучающихся;
- развивать речевую реакцию обучающихся.

Игра занимает от 3-5 минут до 20-25 минут урока. Она может быть использована в качестве тренировочного упражнения при закреплении, при повторении пройденного материала, при введении нового материала. Игры могут быть использованы на различных этапах урока.

С помощью лексических игр можно отрабатывать операционные структуры лексических навыков говорения, готовить обучающихся к пониманию слов при аудировании, отрабатывать отдельные операции в структуре лексических навыков чтения.

Большинство игр в первую очередь рассчитаны на обучающихся 5-ых-6-ых классов. Игру всегда можно модифицировать, ориентируясь на особенности и уровень знаний детей.

### **2.3. Возрастные особенности обучающихся 5-ого-6-ого классов**

В психологических исследованиях отмечается, что 10–12 лет – пограничный возраст между детством и отрочеством, с которым связано два кризиса – возрастной и образовательный.

Возрастной кризис обусловлен физиологическими факторами; в связи с началом этапа полового созревания происходят изменения в познавательной сфере младшего подростка: замедляется темп его деятельности, на выполнение определенной работы теперь ученику требуется больше времени. Дети чаще отвлекаются, неадекватно реагируют на замечания, иногда ведут себя вызывающе, их настроение часто меняется. Это приводит к снижению успеваемости и конфликтам во взаимоотношениях. Известно, что все эти особенности объективны, быстро пройдут и не окажут отрицательного влияния на учебу, если найти целесообразными щадящие методы и формы взаимодействия.

Образовательный кризис связан с резким изменением уклада школьной жизни при переходе на новый уровень образования: вместо собственного классного помещения появляется кабинетная система; вместо одного учителя, строящего с каждым ребёнком и его семьёй полные и равносторонние отношения, - много предметов, отношения которых с учеником и его родителями становятся ограниченными в основном вопросами успешности в отдельных дисциплинах и поведением на уроках, возникает явление «беспризорности» (неприкаянности) детей в школьном здании.

При подготовке к уроку важно стремиться создавать оптимальные условия для включения каждого ученика в активную познавательную деятельность; как можно чаще вносить элемент новизны; строить работу с обучающимися таким образом, чтобы уровень сложности предъявленных заданий постоянно повышался. При изложении материала целесообразно делать акцент на занимательность, необычность, вызывающую интерес обучающихся.

### Глава3. Использование лексических игр на уроках английского языка в 5-ом-6-ом классах

При планировании уроков и подборе к ним различных игр я учитываю не только возрастные особенности обучающихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях - опору на родной язык.

Например, игра «Чемодан». Цель: отработка лексического материала.

«Посмотрите на рисунок в течение одной- двух минут, - обращаюсь я к ученикам, - и скажите, какие вещи находятся в чемодане и какие следовало бы добавить (заменить) в зависимости от характера владельца, его профессии, увлечений и цели предстоящей поездки. Назовите предметы устно или запишите их названия и названия действий, которые можно совершить с этими предметами (положить, вернуть, заменить и т.п.).»

Игра «Веселые художники». Цель: Развитие речевой реакции.

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Игра «Составь фоторобот». Цель: тренировка в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке.

Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий: I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall/ Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.

Игра «Пантомима». Цель: Закрепление лексического материала.

Например, тема «Утро школьника». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Когда ведущий возвращается, каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing.

Примерные ответы ведущего: This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping. etc.

Следует заметить, что при проведении игр учитель должен быть очень тактичен. Во время игры обучающихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. В. Риверс пишет по этому поводу: «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желание продолжить беседу». Исправления следует делать тихо, не прерывая речи обучающихся, или делать это в конце урока. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность обучающихся.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока, с тем чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу и кроме того служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Хочется отметить, что помогает поддерживать интерес и внеурочная деятельность. Ведь обучение лексической стороне языка не заканчивается с окончанием урока, а плавно переходит во внеурочное время, когда проводятся различные мероприятия на английском языке.

Для обучающихся 1-ых-4-ых классов это различные творческие выставки «пригласительной или поздравительной открытки», с ее дальнейшим представлением, «Нарисуй питомца и познакомь с ним», вечер стихотворений, праздник ко дню матери «Семеро козлят».

На уровне основного общего образования это игры «Брей-ринг», «Умники и умницы», праздники Хэллоуин, Рождество, Пасха, день святого Валентина.

Со старшеклассниками проводились такие мероприятия, как вечер поэзии по творчеству Р. Бернса, вечер «Говорим на языке Шекспира». Также мои обучающиеся ежегодно принимают участие в городском мероприятии, проходящем на базе нашей школы, - «Музыкальном фестивале», где я участвую в качестве ведущей или члена жюри.

### **Заключение. Результаты работы**

Абсолютная успеваемость – 100%.

«Качественная» успеваемость - 64%.

Результаты ОГЭ – 100% успешно сдали экзамен, из них - на «5» - 67%, средний процент выполнения работы – 78,7%, средняя отметка – «4».

По результатам контрольных работ, уровень усвоения лексического материала, по сравнению с прошлым годом, возрос на 30% и составляет 100%.

Результаты участия моих учеников в олимпиадах и конкурсах:

- Всероссийская олимпиада школьников - 2013 год:

школьный этап – 2 победителя,

муниципальный этап – 1 место (9 класс),

региональный этап - 1 участник;

- Всероссийская олимпиада школьников - 2014 год:

школьный этап – 3 победителя,

муниципальный этап – 2 призера (10 класс);

- Всероссийский конкурс «Британский бульдог» - 2013 год:

диплом второй степени и диплом третьей степени;

- Региональная олимпиада «LingvaStar» в г. Новокузнецке - 2013 год:

3 участника;

- школьных конкурсы - 2013 год:

1 место в игре «Брейн-ринг» (9 класс),

1-ое место в конкурсе чтецов на вечере поэзии (9 класс).

Одна ученица прошла на «отлично» тест «Cambridge Young Learners English Test».

**Литература:**

1. Азаров ЮЛ. Игра и труд. – М., 1973. Азаров ЮЛ. Искусство воспитывать. – М., 1979..
2. Газман О.С. и др. В школу – с игрой. – М., 1991. г
3. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. -М.: 1996г.
4. Столяренко В.А. Педагогическая психология – Мн. ,2000.
5. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Летрусинского. – М., 1994.
6. Педагогическое творчество в школе (из опыта учителей России) / Под ред. В.Ф. Кривошеева – М., изд-во НИИ школ МО РСФСР, 1992.-114 с.