

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА И ЭТАПЫ ИХ ПРОВЕДЕНИЯ

Статья посвящена методической и социально-психологической характеристике лексических игр, выявлению аспектов их проведения на уроках иностранного языка в школе, уточнению видов и форм лексических игр, а также определению степени обоснованности их использования на разных этапах урока и изучения темы. В заключение формулируется вывод о том, что лексические игры имеют не только ряд преимуществ, но и некоторые ограничения, учет которых может способствовать оптимизации применения игровых технологий на уроках по языку.

В фокусе настоящего исследования находятся лексические дидактические игры, которые используются на уроках иностранного языка с целью обогащения англоязычного словарного запаса школьников и, как и любые другие урочные игры, носят развлекательный характер и позволяют разнообразить учебный процесс. Владение методикой проведения подобных игр может помочь педагогу в организации уроков по иностранному языку, повышении интереса и мотивации школьников к изучению предмета.

Примерами лексических игр могут служить следующие виды работы с лексикой:

- угадывание слов по описанию или наводящим вопросам,
- разгадывание кроссвордов / ребусов,

89

- поиск «лишнего» слова в строчке / предложении / тексте,
- игра в ассоциации,
- составление картотеки по изучаемой теме,
- сочинить сказку с использованием изучаемой лексики,
- описание картинки с использованием активного словаря,
- исправить ошибки,
- закончить рассказ с использованием активной лексики и др.

Как видно, лексические игры условно делятся на языковые и речевые. Если **языковые лексические игры** нацелены на усвоение слов в отрыве от контекста, их основных

системных признаков и свойств, то **речевые игры** направлены на воспроизведение учебного материала в рамках обозначенных учителем коммуникативных ситуаций.

Анализ соответствующей литературы [1–4 и др.] показал, что лексические игры ориентированы на решение следующих **учебных задач**:

- знакомство учащихся с определенной лексикой, а также оказание помощи в ее усвоении;
- демонстрация речевых образцов и коммуникативных ситуаций, в которых используется изучаемая лексика;
- знакомство школьников с валентностными (сочетаемостными) свойствами лексики, подлежащей усвоению;
- предоставление школьникам возможности использовать изучаемый лексический материал в собственной речи.

Помимо собственно учебных задач лексические игры призваны реализовывать и дополнительные цели, а именно активизировать внимание учащихся, служить приятным времяпрепровождением и психологической разрядкой в силу направленности

игр на переключение с привычных видов деятельности на новые. Количество **вспомогательных задач и функций**, которые способны реализовывать лексические игры, настолько велико, что их целесообразно обобщить в виде следующего перечня.

1. Воспитательная функция, заключающаяся в развитии таких навыков, как навыки самостоятельной работы или работы в команде, в необходимости соблюдения этикета, правил вежливости, принципов конструктивного взаимодействия. Кроме того, лексические игры реализуют воспитательную функцию еще и в том смысле, что изучение иностранного языка, истории и культуры страны изучаемого языка способствуют формированию межкультурной толерантности, уважительного отношения к другим нациям.

2. Развлекательная функция состоит в создании приятной для учащихся атмосферы, одновременно рабочей и веселой. Урок (или его фрагмент) превращается в интересное, увлекательное, волнующее действие.

3. Коммуникативная функция заключается в создании условий, речевых ситуаций для полноценного общения. Эти условия должны по возможности максимально имитировать реальные.

4. Релаксационная функция выражается в переключении учащихся с одного вида деятельности на другой, что само по себе является отдыхом.

5. Психологическая функция состоит в направленности учебного процесса на развитие памяти, мышления, внимания школьников.

6. Развивающая функция проявляется в общей ориентированности лексических игр на развитие гармонично и всесторонне развитой личности.

7. Эстетическая функция выражается в том, что лексические игры дают школьникам возможность почувствовать себя ценителями изящного и прекрасного.

8. Эмотивная функция заключается в том, чтобы спровоцировать в участнике игры определенные чувства и эмоции.

90

9. Функция самореализации подразумевает, что игры дают учащимся возможность проявить свои, зачастую скрытые, таланты, возможности и способности.

10. Суть игротерапевтической функции состоит в том, что игры показывают трудности, с которыми мы можем сталкиваться в повседневной жизни, и подсказывает способы их преодоления.

Лексические игры можно использовать на разных этапах урока: в начале, середине или конце. Игра в начале урока используется для погружения учащихся в атмосферу иноязычного общения, знакомства с темой урока, для того, чтобы настроить школьников на активную работу на уроке. В середине урока игры используются для того, чтобы дать ученикам отдохнуть от происходящего, немного расслабиться. Проведение игры, в том числе и лексической, в конце урока тоже имеет смысл: такая игра дает возможность подвести итоги урока и подготовить школьников к теме следующего урока, заинтриговать их. Более того, лексические игры могут быть компонентом традиционных уроков, а могут и являться частью целого урока-игры: викторины, сказки, урока-экскурсии и др.

Игры можно использовать на разных этапах работы над языковым материалом: при знакомстве с новым материалом, при закреплении приобретенных на предыдущих уроках знаний, умений и навыков, а также при повторении и систематизации изученного. Для успешной организации игры, в том числе и лексической, необходимо соблюдать определенный алгоритм действий, то есть **этапы проведения игры**: – подготовительный (предварительный),

- основной (собственно игра),
- заключительный.

Остановимся подробнее на каждом этапе и рассмотрим аспекты их организации с двух точек зрения: инструментальной и социально-психологической.

Подготовительный этап включает в себя планирование хода игры, продумывание формулировки задания, подготовку инвентаря (инструментальный аспект). В социальносоциологическом плане учителю необходимо продумать принципы деления класса

на команды и распределения ролей среди непосредственных участников игры.

Основной этап игры предполагает активность участников в соответствии с теми ролями, которые они получили. Роль учителя сводится к объявлению целей и предполагаемых результатов игры, объявлению функций каждого из участников игры, разрешению возможных конфликтов и трудностей, возникающих в ходе игры, к пояснению

сложных моментов, к замене участников в случае такой необходимости и проч.

Заключительный этап игры также можно охарактеризовать с двух точек зрения – инструментальной и социально-психологической. С инструментальных позиций суть заключительного этапа сводится к обсуждению результатов игры, возникших трудностей и вариантов их устранения, поздравлению победителей.

В социально-психологическом плане заключительный этап игры должен помочь учащимся выйти из своей роли и вернуться в свое привычное рабочее состояние.

На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы. Лексическая игра – это не обязательный, но уместный элемент любого урока. Языковая лексическая игра может быть только частью урока, в то время как речевая лексическая игра (которая, безусловно, будет включать в себя и элементы грамматических и фонетических игр) по времени может занимать весь урок. Преимущества лексических игр очевидны: они активизируют познавательную активность учащихся и положительно сказываются на усвоении изучаемого лексического материала. В то же время необходимо помнить, что лексические игры имеют свои ограничения. В частности, злоупотребление играми может привести к обратному эффекту – увлеченность может смениться чувством пресыщения и утратой новизны происходящего, что негативно скажется на отношении

91

учащихся к игровым видам деятельности на уроке, на уровне их мотивированности и проч. Игра становится важным методическим инструментом только тогда, когда педагог максимально подготовлен к ее проведению и имеет глубокие знания в предметно-методической, психолого-педагогической сферах своей деятельности, а также внутренне заинтересован в поиске незаурядных способов и форм обучения.

Литература

- 1 Коньшева, А. В. Современные методы обучения английскому языку : учебник / А. В. Коньшева. – 2-е изд., стереотипное. – Минск : ТетраСистемс, 2004. – 176 с.
- 2 Маслыко, Е. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова. – Минск : «Вышэйшая школа», 2004. – 522 с.
- 3 Панфилов, Н. С. Эффективность дидактической игры как активного метода обучения / Н. С. Панфилов, С. В. Лавриненко, Д. В. Гвоздяков // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 8 (часть 3) – С. 316–318.
- 4 Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 2004. – 240 с.