

ПРЕИМУЩЕСТВА СОЧЕТАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ И ГРАММАТИЧЕСКИХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКОМ

Benefits of combination of lexical and grammatical games at foreign language classes

С. А. Волкова, старший преподаватель кафедры иностранных языков
Уральского государственного аграрного университета
(г. Екатеринбург, ул. К. Либкнехта, д. 42)

Рецензент: Н. И. Сорокина, кандидат педагогических наук, доцент

Аннотация

Изучение иностранного языка невозможно без постоянного пополнения и повторения словарного запаса, а контекстуальное использование лексических единиц требует построение грамматически верных предложений. Обучающиеся должны тратить достаточно много времени на овладение и закрепление новых слов и грамматических явлений. Сделать этот процесс захватывающим, а также избежать скучной и однообразной «зубрежки» и «отработки» материала помогают игры. В статье речь идет о применении лексических и грамматических игр на занятиях иностранным языком. В контексте их сочетания говорится о реализуемых образовательных целях, преимуществах их использования в системе традиционного образования, даются методические рекомендации. Автор приводит примеры наиболее интересных игр из своей педагогической практики работы со студентами вуза.

Ключевые слова: лексические и грамматические игры, методические рекомендации, игровые методы обучения иностранному языку, языковой материал, образовательная цель.

Summary

Learning a foreign language is impossible without constant expansion and repetition of vocabulary, and the contextual use of lexical units requires making grammatically correct sentences. Students should spend a lot of time on the acquisition and consolidation of new words and grammatical phenomena. Various games help to make this process exciting, as well as to avoid boring and monotonous “cramming” of the material. The article focuses on the use of lexical and grammatical games in foreign language teaching. Within the context of their combination the article deals with certain educational goals, and the benefits of their use in the system of traditional education, there are some practical methodical recommendations. The author gives examples of the most interesting games from the pedagogical practice of work with higher school students.

Keywords: lexical and grammatical games, methodical recommendations, gaming methods in foreign language teaching, language material, educational goal.

Сегодня остается актуальным вопрос о повышении мотивации к обучению и созданию благоприятных условий для развития творческого потенциала каждого обучающегося. Также необходимо поддерживать интерес к изучению дисциплины. Использование различных интерактивных игр позволяет решить не только эти проблемы, но и разнообразить учебный процесс и сделать его более интересным.

Нельзя забывать и о необходимости развивать личностные и духовно-нравственные качества обучающихся, что можно делать, используя потенциал игровых технологий обучения. Все учебные игры являются интерактивными, так как основаны на взаимодействии преподаватель – студент или студент – студент. «Направленность на положительный опыт взаимодействия приводит к более адекватной самооценке и признанию других людей. Когда дости-

гается развитие самоуважения при изучении иностранного языка, это приводит к более здоровой атмосфере и большей мотивации в освоении языка» [3, с. 80].

Изучение иностранного языка невозможно без постоянного пополнения и повторения словарного запаса, а контекстуальное использование лексических единиц требует построение грамматически верных предложений. Обучающиеся должны тратить достаточно много времени на овладение и закрепление новых слов и грамматических явлений. Сделать этот процесс захватывающим, а также избежать скучной и однообразной «зубрежки» и «отработки» материала помогают игры.

Учебная игра – это «особо организованное задание, при выполнении которого требуются умственные и творческие усилия. Положительным является тот факт, что при этом обучающийся говорит на иностранном языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие обучающие возможности» [8].

«Игра – это лишь оболочка, форма, содержанием которой должно быть учение, овладение видами речевой деятельности» [5, с. 124].

Использование игр на занятиях иностранным языком помогает снять усталость и напряжение, создать доброжелательную обстановку в группе, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению языка. Но здесь необходимо учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

Д. Стайнберг, говоря о педагогической ценности игры, выделяет несколько образовательных целей, которые можно достичь с их помощью [6, с. 7]:

- закрепить или повторить пройденный материал;
- повысить внимание, улучшить восприятие;
- исправлять ошибки у обучающихся по ходу дела, не давая им глубоко закрепиться в памяти;
- повысить мотивацию к изучению дисциплины, сделать процесс обучения более интересным.

Методическая типология игр для изучения иностранного языка разнообразна, так же как и их предназначение. В настоящее время существует огромное разнообразие классификаций игр: по структуре (игры-упражнения, игры-соревнования, ролевые игры и т. д.), по характеру познавательной деятельности (игры-контрольные, игры-восприятия, игры-закрепления и т. д.), по характеру игровой методики (предметные, деловые, сюжетные и т. д.). Игры могут быть языковыми (направленными на отработку языкового материала) и коммуникативными (направленными на отработку навыков говорения); ролевыми на заданную тему; на взаимодействие и на соревнование; парными и групповыми и т. д.

Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская [4, с. 42] подразделяют игры на фонетические, орфографические, лексические и грамматические.

М. Ф. Стронин выделяет две категории игр [7, с. 19]: подготовительные, которые способствуют формированию речевых навыков (грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры) и творческие, которые способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Остановимся на лексических и грамматических играх и их сочетании, так как они кажутся наиболее перспективными в плане достижения намеченных учебных целей, разнообразия и возможности адаптации к уровню владения языком у обучающихся.

Основные цели грамматических игр заключаются в том, чтобы научить обучающихся:

- употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- практическому применению знаний по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Лексические игры ориентированы на помощь обучающимся в овладении лексическим материалом. Целью данных игр является:

- помощь в приобретении и расширении словарного запаса,
- употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- знакомство обучающихся с сочетаемостью слов, развитие речевой деятельности.

Ниже приведено несколько примеров игр, которые хорошо себя зарекомендовали на практике.

Игра «Скрытое предложение» («Hidden sentence»)

Лексика: любая, тематическая. Грамматика: любые видо-временные формы глаголов. Построение повествовательных предложений.

Необходимо подготовить поля-сетки на 3 × 3, 4 × 4, 5 × 5 или 6 × 6 клеток (в зависимости от уровня владения языком у обучающихся), в ячейках написать буквы загаданного предложения. Количество букв должно соответствовать количеству клеток. Двигаться по клеткам можно в любом направлении. Каждую вписанную букву можно использовать только один раз. Когда студент восстановит предложение, его можно попросить сделать перевод или, например, из утвердительного предложения сделать вопросительное и отрицательное. Также можно попросить обучающихся составить собственные игровые поля.

Для облегчения поиска можно первую букву обозначить каким-либо образом (кружочком, жирным шрифтом и т. п.).

	A	E	Y	I	T
S	E	Y	R	R	E
R	V	E	U	W	S
E	L	<u>S</u>	S	N	W
L	E	E	A	D	O
	T	S	B	L	R

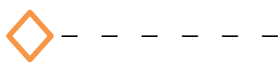
R	A	E	Y	I	T
S	E	Y	R	R	E
R	V	E	U	W	S
E	L	<u>S</u>	S	N	W
L	E	E	A	D	O
S	T	S	B	L	R

Игра «Драгоценное слово» («Diamond word»)

Лексика: тематическая. Грамматика: любая.

Преподаватель загадывает «драгоценное» слово из 4–10 букв. Затем даются слова, в состав которых входит одна буква из загаданного слова, причем буквы в этих словах переставлены. Вместе с этим перепутанным словом предлагается еще и набор прочерков, каждый из которых представляет букву этого слова, и на место, где стоит буква из «драгоценного» слова, ставится ромбик, символизирующий бриллиант. После восстановления «драгоценного» слова, необходимо составить с ним предложение.

LAFLOW	—	◇	—	—	—	—	FALLOW
NOGARIRITI	—	—	—	—	—	—	IRRIGATION
RATEW	—	—	◇	—	—	—	WATER
SILO	—	—	—	◇	—	—	SOIL



Из букв A N T L P получаем слово «PLANT».

Игра «Словесный портрет» («Verbal description»)

Лексика: описание характера, внешности. Грамматика: видо-временные формы глаголов to be и have в Present Simple.

Обучающихся необходимо поделить на несколько групп. Поочередно каждая группа описывает одного человека из команды противника, которая, в свою очередь, должна отгадать имя. Можно описывать внешность, характер, увлечения и т. д. За каждую характеристику до названного правильного ответа можно давать балл. Например: This person is a girl. She has long hair and blue eyes. Her name starts with T.

Игра «Игра в прятки на картинке» («Hide-and-peek in the picture»)

Лексика: тематическая (мебель, ферма, магазин и т. п.). Грамматика: предлоги места. Видо-временные формы глагола to be в Present Simple. Построение общих вопросов.

Преподаватель показывает обучающимся картинку с изображением комнаты, фермы, магазина, парка и т. д. Один из студентов «прячется» где-нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался, и отдает ее преподавателю. Остальные, задавая водящему общие вопросы, «ищут» его на картинке.

Например: Are you under the bed? Are you behind the door? Are you on the chair? Are you in the box?

Игра «Что случилось?» («What happened?»)

Лексика: любая, тематическая. Грамматика: любые видо-временные формы глаголов. Построение вопросительных предложений.

Студент вытягивает карточку и зачитывает аудитории предложение, написанное на ней. Его одноклассники задают ему вопросы, на которые он должен придумать ответы.

Например: We went to a Japanese restaurant. – Why did you do that? Who was with you?

Игра «Истории по цепочке» («Chain stories»)

Лексика: любая, тематическая. Грамматика: любая.

Преподаватель начинает историю, после чего студенты друг за другом по цепочке продолжают придумывать рассказ. Можно внести соревновательный момент, кто не может придумать предложение, выбывает из игры.

В зависимости от уровня группы, можно заранее обговорить тему, активный словарь и возможные грамматические явления. Например: Yesterday Mr. Laflop bought a ticket to Moscow. – But his destination is London. – He likes travelling by plane.

Подводя итог, можно сказать, что «при выборе игр важно опираться на личностные качества обучающихся, предугадывать „распределение ролей“, их реакцию на задания» [1, с. 76]. Правильно выбранная игра будет способствовать достижению поставленной образовательной цели.

Использование игровых форм способствует также совершенствованию иноязычной коммуникативной компетенции, что является одной из главных целей изучения иностранного языка.

Таким образом, применение и сочетание лексических и грамматических игр на занятиях иностранным языком – это не просто развлекательный прием или способ организации обработки языкового материала. Это еще один шаг к овладению требуемой общекультурной

компетенцией в соответствии с образовательными стандартами – способностью к коммуникации в устной и письменной формах для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.

Библиографический список

1. *Волкова С. А.* Возможности интерактивных игр в обучении иностранному языку // Стратегические задачи аграрного образования и науки: сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. (26–27 февраля 2015 г.). Екатеринбург: УрГАУ, 2015. С. 75-77.
2. *Кружкова Т. И., Сорокина Н. И.* Проблемы высшего профессионального образования России и пути их решения // Интеграция науки и образования в современном мире : сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. (22–23 мая 2014 г.). Екатеринбург : УрГАУ, 2014. С. 70–72.
3. *Макарова Т. Н., Соколова Н. Д.* Гуманистический подход в обучении иностранному языку // Интеграция науки и образования в современном мире : сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. (22–23 мая 2014 г.). Екатеринбург : УрГАУ, 2014. С. 79–84.
4. *Маслыко Е. А., Бабинская П. К.* Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск, 1999. 522 с.
5. *Пассов Е. И.* Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989. 276 с.
6. *Стайнберг Д.* 110 игр на уроках английского языка. М. : АСТ ; Астрель, 2006. 120 с.
7. *Стронин М. Ф.* Обучающие игры на уроке английского языка: из опыта работы : пособие для учителя. 2-е изд. М. : Просвещение, 1984. 112 с.
8. *Шашко Н. В.* Современные интерактивные педагогические технологии обучения на уроках английского языка. URL : <http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-4416>.