

Список использованной литературы

1. Аналитический сайт <https://tabiturient.ru/np/>
2. *Максимова Е.А.* Концепция развития профессионального образования в России при смене научно-технологических укладов: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 5.8.7. Саратов, 2021. 38 с.
3. Атлас новых профессий: URL: <https://new.atlas100.ru/>
4. *Тряпицына, А.П., Писарева, С.А.* Ориентиры обновления содержания профессиональной подготовки будущих учителей // А. П. Тряпицына, С. А. Писарева // Человек и образование. 2016. № 3 (48). С. 12-18.

П.Д. Меликова, Н.В. Тернова

*Саратовский национальный исследовательский
государственный университет
имени Н.Г. Чернышевского*

УДК 372.881.1

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ

Аннотация. В статье актуализируется необходимость развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку. Автор утверждает, что использование лексических игр на уроке не только стимулирует познавательную активность учащихся, но и активизируют их стремление к контакту друг с другом и преподавателем в речевом партнерстве. Автор делает вывод о том, что лексические игры позволяют преодолеть языковой барьер и способствуют эффективному развитию лексической компетенции.

Ключевые слова: *лексика, лексическая единица, лексическая компетенция, лексический навык, лексическая игра.*

LEXICAL GAMES AS A MEANS OF FORMING FOREIGN LANGUAGE LEXICAL COMPETENCE OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Abstract. The article actualizes the need for the development of lexical skills at the middle stage of learning a foreign language. The author claims that the use of lexical games in the classroom does not only stimulate the cognitive activity of students, but also activates their desire to contact each other and the teacher in speaking activities. The author concludes that lexical games make it possible to overcome the language barrier and contribute to the effective development of lexical competence.

Keywords: *vocabulary, lexical unit, lexical competence, lexical skill, lexical game.*

В настоящее время знание иностранного языка является важным фактором при выборе профессии, поскольку многие из них так или иначе связаны с его использованием. Более того, иностранный язык постепенно внедряется в нашу повседневную жизнь.

С помощью лексики передается и воспринимается содержательная сторона речи. Лексика – это основной строительный материал нашей речи, поэтому роль лексики для овладения иностранным языком настолько же

важна, как и роль фонетики и грамматики [1]. Ведь именно лексика передает непосредственный предмет мысли в силу своей номинативной функции, т.к. проникает во все сферы жизни, помогая отразить не только реальную действительность, но и воображаемую. В связи с этим работе над лексической стороной речи в средних общеобразовательных учреждениях уделяется значительное внимание.

Главная задача обучения лексической стороне языка заключается в том, чтобы овладеть словоупотреблением. Словоупотребление требует не только знания 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 [2]. Лексическая правильность иноязычной речи выражается, прежде всего, в правильном словоупотреблении, т.е. в сочетании слов изучаемого иностранного языка по его нормам, которое 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 [3, с. 175].

При обучении иноязычной лексике необходимо осуществить три операции:

- 1) ввести слова в долговременную память учащихся;
- 2) вызвать их в случае необходимости, актуализировать их;
- 3) побудить к включению слова в речевую цепь (в связное высказывание) с учетом его парадигматического и синтагматического аспектов.

Таким образом, учащийся должен понять и запомнить иноязычное слово, его значение, звуковую и графическую формы; выбрать именно его для решения определенной коммуникативной задачи в конкретной ситуации общения и уметь употребить его в речи в сочетании с другими словами [4].

Эти задачи можно решить с помощью игровых средств обучения. Об обучающих возможностях игры известно давно. Многие методисты справедливо обращают внимание на эффективность ее использования. Игры помогают сделать процесс усвоения лексики более интересным и увлекательным. Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, игра требует концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников.

При проведении игр учителю следует учитывать следующие методические рекомендации:

- 1) подготовить методический материал в достаточном количестве;
- 2) внимательно прочитать описание игры, сделать запись основных моментов, шагов. Продумать, как объяснить игру, предусмотреть свою помощь;

3) решить, какую роль учитель возьмет на себя: наблюдателя, помощника, участника;

4) продумать, как организовать обратную связь по окончании игры;

5) делать пометки, комментарии, записи, замечания, вопросы, возникающие в ходе игры [5, с. 178].

В рамках производственных практик: Педагогическая 1 и Педагогическая 2 нами был апробирован игровой метод в процессе формирования иноязычной лексической компетенции учащихся 6.1 класса. В эксперименте принимали участие 10 человек. Базой апробации послужило МОУ «Гимназия №34 АВИАТОР». Длительность эксперимента: февраль-март 2021 года и сентябрь-октябрь 2021 года.

Опытно-экспериментальная работа проходила в три этапа. Первый этап заключался в том, чтобы выявить исходный уровень сформированности лексической компетенции учащихся.

На втором этапе был проведен формирующий эксперимент, с использованием лексических игр, направленных на формирование лексической компетенции учащихся; наблюдение за отношениями учащихся во время проведения лексических игр; фиксирование недостатков и затруднений в организации процесса, что в дальнейшем позволило нам сделать выводы и рекомендации более детальными и ценными.

Третий этап – обобщающий, который включал в себя проведение итогового тестирования; анализ полученных данных; оценку эффективности разработанной нами серии уроков; формулирование выводов опытно-экспериментальной работы, на основе полученных данных.

Констатирующему эксперименту было уделено особое внимание, т.к. достоверность полученных результатов во многом зависит от исходных данных. Этот эксперимент начался с наблюдения за процессом обучения в естественных условиях. Нами было установлено, что на уроках английского языка используются в основном традиционные методы и формы обучения, которые не всегда способствуют повышению уровня сформированности лексической компетенции учащихся.

Для определения уровня сформированности лексической компетенции учащихся был проведен контрольный срез, включающей в себя различные виды заданий по теме «Достопримечательности городов России». Работы учащихся оценивались по пятибалльной шкале. Результаты входного тестирования приведены в Таблице №1.

Таблица №1. Результаты входного тестирования учащихся 6.1 класса.

Учащиеся	Чтение	Монолог	Диалог	Итого	Средний балл
Максим	5	5	4	14	4,6
Мария	4	3	3	10	3,3
Арсений	3	3	3	9	3

Анна	4	4	3	11	3,6
Яна	5	4	3	12	4
Иван	3	3	2	8	2,6
Дмитрий	3	3	3	9	3
Антон	4	3	3	10	3,3
Денис	4	4	3	11	3,6
Ярослав	5	4	4	13	4,3
Итог по навыку	40	36	31		35,3
Средний балл	4	3,6	3,1		3,53

Анализ показал, что уровень сформированности лексической компетенции учащихся вызывает затруднения в использовании лексики в монологической и диалогической речи. Следовательно, наша задача состоит в том, чтобы подобрать и апробировать такие игры, которые повысят лексическую компетенцию учащихся как на уровне говорения, так и в целом.

Комплекс лексических игр, разработанный нами в рамках дипломного исследования, предназначен для учителей английского языка и учащихся и является дополнением к учебно-методическому комплексу О. В. Афанасьевой, И. В. Михеевой, К. М. Барановой. Учебник английского языка является основным компонентом учебно-методического комплекса для 6 класса, Москва, «ДРОФА», 2016. Применение данного комплекса на уроках направлено на развитие лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку. Предлагаемые лексические игры соответствуют модулям, представленным в учебнике «Rainbow English» для 6 класса.

Учителя английского языка могут использовать комплекс лексических игр как при работе над определенной темой, так и в качестве резервных упражнений при работе с любым УМК. Одни и те же игры могут быть использованы при работе с детьми разного уровня усвоения знаний в адаптивном или усложненном варианте.

В качестве примера приведем несколько лексических игр, активно применяемых нами в рамках проведения формирующего этапа педагогического эксперимента. Целью игры «Гид по городу» является развитие лексического навыка по теме «Places in a town». В ходе игры учитель предлагает ученикам поучаствовать в конкурсе на лучшего гида родного города. Каждый ученик по очереди называет достопримечательность или интересное для туристов место. Побеждает ученик, назвавший достопримечательность города последним.

Цель следующей игры «Достопримечательности» заключается в развитии лексического навыка по теме «Country attractions», а также активизации знаний достопримечательностей разных стран. В ходе игры учитель делит класс на 2 команды. Одна команда называет и рассказывает о

достопримечательностях, которые существуют в России. Другая команда рассказывает о достопримечательностях в Великобритании. Основной задачей представляется необходимость вспомнить большее количество достопримечательностей, и, что не менее важно, рассказать ключевые факты о них.

Целью такой игры, как «*Достопримечательности Санкт-Петербурга и Москвы*» является развитие лексического навыка по теме «Places in a country». Учитель вывешивает на доске картинки достопримечательностей Москвы и Санкт-Петербурга. Учитель делит класс на 2 команды. Каждый ученик из команды выходит к доске, называет достопримечательность и прикрепляют карточку с названием данной достопримечательности. Выигрывает команда, назвавшая большее количество достопримечательностей.

Практикуя использование лексических игр на уроке, мы убедились в том, что игра – это эффективное средство обучения, позволяющее повысить мотивацию, снизить утомляемость и, в то же время, увеличить темп урока. В процессе эксперимента все учащиеся принимали активное участие в играх, проявляя интерес к предмету и стремление к обогащению лексики.

На заключительном этапе был проведён обобщающий эксперимент, который включал в себя проведение итогового тестирования в экспериментальной группе для выявления итогового уровня сформированности лексической компетенции учащихся, анализ полученных данных, оценку эффективности разработанного нами комплекса лексических игр и формулирование выводов опытно-экспериментальной работы, на основе полученных данных.

Проведенный нами эксперимент показал, что уровень сформированности лексической компетенции обучающихся в экспериментальной группе стал выше: результаты итогового тестирования приведены в Таблице №2.

Таблица №2. Результаты итогового тестирования учащихся 6.1 класса (постэкспериментальный этап).

Учащиеся	Чтение	Монолог	Диалог	Итого	Средний балл
Максим	5	5	5	15	5
Мария	4	4	3	11	3,6
Арсений	3	3	3	9	3
Анна	4	4	4	12	4
Яна	5	4	4	13	4,3
Иван	3	3	3	9	3
Дмитрий	4	4	3	11	3,6
Антон	4	3	4	11	3,6
Денис	4	4	4	12	4

Ярослав	5	5	4	14	4,6
Итог по навыку	41	39	37		38,7
Средний балл	4,1	3,9	3,7		3,87

Сравнительный анализ результатов входного и итогового тестирования показал, что уровень сформированности лексической компетенции учащихся вырос во всех контролируемых нами видах речевой деятельности: чтении, монологической и диалогической речи. У учащихся повысилась заинтересованность в общении и открытость к обучению. Следовательно, применение лексических игр на уроках иностранного языка способствует повышению эффективности процесса формирования лексического навыка обучающихся.

В заключении хотелось бы отметить, что игровая деятельность на занятиях иностранным языком вызывает интерес к изучению языка, снижает утомляемость, повышает мотивацию, создаёт благоприятную атмосферу на уроке, способствует преодолению языкового барьера. Уровень лексической компетенции учащихся после проведения серии уроков с применением разработанного нами комплекса лексических игр стал выше. Следовательно, представляется правомерным утверждать, что формирование лексической компетенции учащихся средних классов проходит успешно, если систематически применять лексические игры на уроках английского языка.

Список использованной литературы

1. *Батракова Е. Б.* Нейролингвистическое программирование как способ обучения иностранному языку [Электронный ресурс] / Е. Б. Батракова // URL: http://www.rusnauka.com/6_NITSB_2010/Pedagogica/59043.doc.htm. (дата обращения: 27.02.2022).
2. *Берман И. М., Синявская Е. В.* Исследование ядра школьной лексики в плане преемственности обучения в средней школе и в вузе // Иностранные языки в высшей школе. 1971. Вып. 6. С. 54-57.
3. *Васильева Ю. В.* Формирование лексической компетенции студентов в процессе самостоятельной работы над домашним чтением / Ю. В. Васильева, Н. В. Тернова // Организация самостоятельной работы студентов по иностранным языкам : Сборник научно-методических статей преподавателей иностранных языков вузов России, Саратов, 01–03 марта 2018 года. – Саратов: Техно Декор, 2018. – С. 173-178. – EDN BUPRIH.
4. *Бухбиндер В. А., Штраус В.* Лингвистические основы методики // Теория и методика обучения иностранным языкам: хрестоматия : [учеб. пособие: в 2-х ч.] / Федер. агентство по образованию ГОУ ВПО "Бурят. гос. ун-т", Правительство г. Москвы, Департамент образования г. Москвы, ГОУ ВПО "Моск. гор. пед. ун-т", Ин-т ин. яз., Фак. англ. филологии; под общ. ред. Н. В. Языковой; [сост.: А.. Большакова и др.]. – Улан-Удэ, 2008.
5. *Деркач А. А.* Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак. – М.: Педагогика, 1991. – 224 с.

УДК 372.881.111.1

ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНИКИ «SHADOWING» ПРИ ОБУЧЕНИИ ЗВУЧАЩЕЙ СТОРОНЕ АНГЛИЙСКОЙ РЕЧИ

Аннотация. Данная статья посвящена изучению проблемы улучшения произносительных навыков учащихся при использовании техники «Shadowing». В статье освещаются некоторые преимущества данной методики.

Ключевые слова: обучение английскому произношению, произносительные навыки, техника «Shadowing».

APPLICATION OF THE «SHADOWING» TECHNIQUE IN TEACHING THE SOUND ASPECT OF ENGLISH SPEECH

Abstract. This article is devoted to the study of the problem of improving the pronunciation skills of students when using the «Shadowing» technique. The article highlights some of the advantages of this technique.

Keywords: teaching English pronunciation, pronunciation skills, «Shadowing» technique.

Обучение английскому языку предполагает освоение различных языковых уровней и ступеней. В ходе изучения английского языка каждому обучающемуся необходимо овладеть грамматическими, лексическими и фонетическими знаниями.

Данная статья посвящена изучению проблемы улучшения произносительных навыков учащихся. Обучение звучащей стороне английской речи – процесс долгий и кропотливый. Для овладения английским произношением недостаточно только выучить правила артикуляции звуков. Сложность заключается в том, что обучающиеся переносят артикуляцию звуков родного языка на артикуляцию звуков изучаемого языка. Также возникают сложности в произнесении звуков, отсутствующих в родном языке, которые заменяются похожими, имеющимися в родном языке. Таким образом возникает необходимость разработки методик, способствующих формированию нормативного английского произношения. Представляется, что одной из таких методик является методика под названием «Shadowing».

Данный метод был разработан американским лингвистом и полиглотом Александром Аргуэльесом [1]. Слово «Shadowing» образовано от английского слова «shadow», что означает «тень». Иными словами, этот метод можно назвать методом «теневого повтора». Метод «Shadowing» заключается в прослушивании английской речи и ее повторении вслух