

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»
Институт психолого-педагогического образования
Кафедра германской филологии (ГФ)

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:
Заведующая кафедрой ГФ
_____ Б.А. Ускова
« ____ » _____ 2016 г.

**ЛЕКСИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ
ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01 Педагогическое образование
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 310

Исполнитель:

Студентка группы ИА-402

И.И. Груздева

Руководитель:

Доцент кафедры германской филологии
канд. пед. наук, доцент

М.В. Фоминых

Нормоконтролёр:

Доцент кафедры германской филологии
канд. пед. наук, доцент

Б.А. Ускова

Екатеринбург 2016

РЕФЕРАТ

Данная дипломная работа содержит 77 страниц машинописного текста, состоит из введения, двух глав, списка использованных источников, состоящего из 61 источника, трех приложений.

Ключевые слова: ЛЕКСИКА, ЛЕКСИЧЕСКАЯ ЕДИНИЦА, ЛЕКСИЧЕСКИЙ НАВЫК, ПРОДУКТИВНЫЙ ЛЕКСИЧЕСКИЙ НАВЫК, РЕЦЕПТИВНЫЙ ЛЕКСИЧЕСКИЙ НАВЫК, ЛЕКСИЧЕСКАЯ ИГРА.

Объект исследования: процесс формирования и развития лексического навыка на уроках иностранного языка.

Предмет исследования: лексические игры при развитии лексического навыка на уроках английского языка.

Цель исследования: обоснование возможности применения лексических игр на уроках английского языка для развития лексического навыка.

Для реализации данной цели поставлены следующие задачи:

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования;
2. Представить психолого-педагогическую характеристику среднего этапа обучения;
3. Проанализировать содержание обучения лексической стороне речи и особенности развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку;
4. Рассмотреть лексическую игру как средство развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку;
5. Разработать комплекс лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.
6. Проверить на практике эффективность использования лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

Методы исследования:

Теоретические:

- анализ и систематизация различных подходов к данной проблеме;
- сбор и обобщение практического опыта учителей

Эмпирические:

- исследование
- педагогический эксперимент по специально разработанной программе.

Базой исследования явилась МАОУ гимназия № 144 города Екатеринбурга. В исследовании приняли участие учащиеся подросткового возраста – ученики 5 классов в возрасте 11 лет.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что разработанный комплекс лексических игр по английскому языку, может быть использован в учебно-воспитательном процессе школы при работе с любым учебно-методическим комплексом.

Практическая значимость исследования заключается в разработке комплекса лексических игр по английскому языку для среднего этапа обучения.

Новизна работы заключается в определении возможностей лексической игры как средства развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку, когда лексическая игра является неотъемлемой частью процесса обучения, используется регулярно и систематически, с опорой на программный материал и с целью активного усвоения его лексики.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
ГЛАВА I. ЛЕКСИЧЕСКИЙ НАВЫК И СРЕДСТВА ЕГО РАЗВИТИИ	10
1.1. Психолого-педагогическая характеристика среднего этапа обучения.....	10
1.2. Содержание обучения лексической стороне речи.....	13
1.3. Особенности развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку	19
1.4. Лексическая игра при обучении иностранному языку. Её виды и функции.....	25
Выводы по I главе	35
ГЛАВА II. РАЗРАБОТКА КОМПЛЕКСА ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ	37
2.1. Анализ учебно-методического комплекса «Звездный английский» для 5 класса.....	37
2.2. Комплекс лексических игр для развития лексического навыка у учащихся на среднем этапе обучения иностранному языку	41
2.3. Экспериментальная проверка эффективности использования комплекса лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку	56
Выводы по II главе	62
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	64
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	66
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	71
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	74

ВВЕДЕНИЕ

Роль иностранных языков в современном мире возрастает в связи с расширением международной коммуникации, которая заключается в развитии экономических, торговых и производственных отношений между странами, в необходимости взаимодействия между учреждениями образования и культуры и, следовательно, сопровождается потребностью в специалистах со знанием иностранного языка.

В мировом образовательном пространстве основной целью сегодня является создание условий для формирования межкультурной компетенции, что обеспечит возможность эффективного международного сотрудничества. Владение иностранными языками становится лично-значимым. Осознание учащимися востребованности иностранного языка в современном мире, его роли на рынке труда способствует повышению мотивации к его изучению.

Поэтому, обучение иностранным языкам рассматривается как одно из приоритетных направлений модернизации образования в нашей стране. Учебный процесс должен активизировать мыслительную деятельность учащегося, развивать его интеллектуальные способности, знания и умения. Преподаватели должны организовывать учебный процесс таким образом, чтобы обучаемый, решая те или иные коммуникативные задачи, испытывал потребность и имел возможность реализовать собственные намерения.

В настоящее время существует немало методик для изучения иностранного языка в школе. Важным, на наш взгляд, является необходимость постановки вопроса о роли лексических игр на среднем этапе обучения иностранному языку.

Вопрос о возможности использования лексических игр на уроках английского языка как средства развития лексического навыка чрезвычайно важен для его глубокого изучения. Его актуальность на современном этапе является очевидной, особенно с учетом новых веяний в системе образования,

дающих преподавателям возможность внедрения в процесс обучения новые педагогические технологии, методы и методики. Лексическая игра, на наш взгляд, имеет большие возможности для развития лексического навыка на среднем этапе обучения английскому языку в школе, а также для реализации творческого потенциала как преподавателя, так и учащихся.

Актуальность исследования обусловлена тем, что на среднем этапе обучения иностранному языку одной из наиболее важных проблем является развитие лексического навыка, поскольку в монологической и диалогической речи учащиеся часто употребляют однообразную лексику, вследствие чего речь выглядит неестественной, лишенной лексического разнообразия, что не соответствует возрасту учащихся и принятым нормам общения.

Использование лексических игр на уроке стимулирует познавательную активность учащегося, что позволяет ему осуществлять поиск необходимой информации и её переработку, а также способствует развитию лексического навыка.

Лингвистическая игра помогает решить следующие задачи: правильность и точность восприятия учениками образа слова, установление прочной связи между образом и значением; правильную локализацию слова в памяти ученика на основе привлечения информации о других словах родного и иностранного языка; правильное и разнообразное сочетание вновь вводимых лексических единиц с уже изученными словами иностранного языка.

Все вышеизложенное позволяет утверждать, что тема данной работы актуальна, и меня, как будущего преподавателя иностранного языка интересует эффективность использования лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

На основе анализа актуальности и состояния изученности проблемы были выявлены противоречия между требованиями Федерального государственного образовательного стандарта и практического состояния дел по применению лексических игр на уроках английского языка в школе.

На основании выявленных противоречий сформулирована *проблема исследования*: являются ли лексические игры эффективным средством развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку?

Гипотеза: развитие лексического навыка будет более эффективным, если систематически применять комплекс лексических игр на среднем этапе обучения иностранному языку.

Объект исследования: процесс развития лексического навыка на уроках иностранного языка в средней школе.

Предмет исследования: лексические игры как средство развития лексического навыка на уроках иностранного языка.

Цель исследования: обоснование возможности применения лексических игр на уроках английского языка для развития лексического навыка.

Для реализации данной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования;
2. Представить психолого-педагогическую характеристику среднего этапа обучения;
3. Проанализировать содержание обучения лексической стороне речи и особенности развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку;
4. Рассмотреть лексическую игру как средство развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку;
5. Разработать комплекс лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.
6. Проверить на практике эффективность использования лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

Методы исследования:

Теоретические:

- анализ и систематизация различных подходов к данной проблеме;
- сбор и обобщение практического опыта учителей

Эмпирические:

- исследование;
- педагогический эксперимент по специально разработанной программе.

Данной проблеме посвящено большое количество литературы. Над проблемой работали А.Р. Лурия, Зимняя И.А., А.А. Леонтьев, Е.И. Пассов, Н.Д. Гальскова, Н.Д., Гез Н.И., Р.К. Миньяр-Белоручев, Г.В. Рогова, Е.Н. Соловова, Е.Н., М. Ф. Сторонин, Б. Уйат, Дж. Брунер, В. Пенфильд, Р. Робертс, Т. Элиот, G.Hyde, Joseph F.Callahan.

Теоретическая значимость исследования заключается в возможности использования разработанного комплекса лексических игр по английскому языку в учебно-воспитательном процессе средней общеобразовательной школы при работе с любым учебно-методическим комплексом.

Практическая значимость исследования заключается в разработке комплекса лексических игр по английскому языку для среднего этапа обучения.

Новизна работы заключается в определении возможностей лексической игры как средства развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку, когда лексическая игра является неотъемлемой частью процесса обучения, используется регулярно и систематически, с опорой на программный материал и с целью активного усвоения его лексики.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемых источников, состоящего из 61 источника и приложения. Изложенный материал иллюстрируется, таблицами и диаграммами.

Результаты исследования были представлены на XIV Международной студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы филологии и методики преподавания иностранных языков» и опубликованы в журнале «Молодой ученый»: Груздева И.И. Роль лексических игр на среднем этапе обучения иностранному языку [Текст] / И.И. Груздева // Молодой ученый. – 2016. – № 7.5 (111.5). – С. 42-44.

Результаты исследования внедрены в учебный процесс МАОУ гимназия № 144.

ГЛАВА I. ЛЕКСИЧЕСКИЙ НАВЫК И СРЕДСТВА ЕГО РАЗВИТИЯ

1.1. Психолого-педагогическая характеристика среднего этапа обучения

Средний этап обучения – это период, который, согласно периодизации психического развития личности, включает в себя школьников подросткового возраста, который в свою очередь делится на две фазы: негативную – младший подростковый возраст (11-13 лет), и позитивную – старший подростковый возраст (13-15 лет).

Несмотря на то, что социальный статус подростков ничем не отличается от ситуации развития в детстве, а именно: все подростки продолжают учиться в школе и находятся на иждивении родителей или государства, понятия семья, школа и сверстники приобретают новые значения и смыслы.

Подросток, сравнивая себя со взрослыми, считает, что между ними нет никакой разницы и претендует на равноправие, отстаивая свою позицию в конфликтах. Объективно он не может включиться во взрослую жизнь, но стремится к ней, претендуя на равные с взрослым права, хотя физически, психологически и социально подростку еще далеко до истинной взрослости. Новая позиция чаще всего проявляется во внешнем облике и манерах. Одновременно с этим возникает чувство взрослости – отношение к себе как к взрослому. Эта субъективная сторона взрослости считается главным новообразованием младшего подросткового возраста.

Дети старшего подросткового возраста начинают рассматривать взрослого как наставника и помощника, а в учителях ценить профессионализм и требовательность. Меняется отношение к школе и к учению. Подростка теперь в большей мере занимают взаимоотношения со сверстниками, но при этом он не игнорирует и учебную деятельность. Для подростка становятся привлекательными самостоятельные формы занятий, он готов выполнять учебные действия лишь при помощи учителя.

Учебная, трудовая и общественно-организационная деятельность объединяются в общественно значимую, которая, по мнению В.В. Давыдова, становится ведущей в подростковом возрасте. В деятельности общения и общественно значимой деятельности у подростка происходят возрастные психологические изменения.

Итак, изучив психолого-педагогическую характеристику среднего школьного возраста, можно сказать что подростковый возраст – это период активного формирования системы взглядов человека на действительность, самого себя и других людей. Главным новообразованием подросткового возраста является самооценка, а ведущей деятельностью – общение и общественно значимая деятельность

В обучении иностранному языку (ИЯ) средний школьный возраст соотносится с основным этапом, который, с одной стороны, является продолжением начального этапа, сохраняя его черты, а с другой – является новой ступенью в развитии коммуникативной компетенции.

Процесс овладения иностранным языком у подростков начинает приобретать главным образом интеллектуальный характер, в отличие от младшего школьного возраста, где наблюдается некая легкость в изучении языка. Умение анализировать и обобщать материал, пользоваться схемами позволяет нам сделать вывод, что мышление подростка после 11 лет переходит на новую стадию – формальных операций. На среднем этапе обучения школьник в состоянии мыслить не только конкретно, но и абстрактно, а также может усваивать устную речь не только при помощи зрительных, но и вербальных способов, отбирать и комбинировать лексический материал и речевые образцы по заранее спланированному образцу действий.

Учащиеся на данном этапе обучения могут логично излагать свои мысли в монологической форме в пределах изученного материала и улавливать смысловые связи в процессе аудирования и чтения.

В подростковом возрасте активно развивается логическая, произвольная и опосредствованная память. В результате частого практического применения логической памяти замедляется развитие механической памяти. Количество новых учебных предметов значительно увеличивается, увеличивается и объем информации, которую должен запомнить подросток, в том числе механически. Тут и возникают проблемы с памятью. В этом возрасте часты случаи жалоб на плохую память, нежели у младших школьников.

Внимание в подростковом возрасте является произвольным и может быть полностью организовано и контролируемо подростком. Индивидуальные колебания внимания обусловлены индивидуально-психологическими особенностями, а также снижением интереса к учебной деятельности [16, с. 26-27].

Естественная любознательность подростков, а также желание продемонстрировать окружающим свои способности, дабы получить высокую оценку с их стороны, приводит к повышению их интеллектуальной активности. Подростки стремятся брать на себя более сложные и престижные задачи и проявляют не только высокоразвитый интеллект, но и незаурядные способности. Для них характерна эмоционально-отрицательная аффективная реакция на слишком простые задачи. Такие задачи их не привлекают, и они отказываются их выполнять из-за соображений престижности.

Учет психолого-физиологических особенностей учащихся является неотъемлемой частью процесса обучения. В нашей работе мы рассматриваем средний этап обучения английскому языку. Это период между детством и юностью, который является одним из наиболее кризисных возрастных периодов, связанных с бурным развитием всех ведущих компонентов личности и физиологическими перестройками, обусловленными половым созреванием. Подростковый возраст часто называют периодом диспропорций в развитии. В этом возрасте увеличивается внимание к себе, к своим физическим особенностям, обостряется реакция на мнение окружающих,

повышается чувство собственного достоинства и обидчивость. Физические недостатки часто преувеличиваются [40, с. 43].

Особенности развития познавательных способностей подростка часто служат причиной его неуспеваемости, неадекватного поведения. Успеваемость в школе во многом зависит от мотивации подростка, от того личностного смысла, который он вкладывает в обучение. Наличие стремления к приобретению знаний является основным условием успешного обучения. Знание особенностей познавательной сферы подростка очень важно для правильной организации процесса обучения и воспитания.

В контексте учебной деятельности должно осуществляться специально организованное, целенаправленное обучение подростков речемыслительной и коммуникативной деятельности с опорой на резервы возрастного развития [24, с. 153].

Поскольку в подростковом возрасте в связи с изменением ведущего типа деятельности учеба отходит на «второй план», а овладение формами общения становится основной психологической потребностью учащихся, то для того, чтобы заинтересовать подростка, необходимо связать содержание обучения английскому языку с его изменившимся типом деятельности, то есть одной из главных целей каждого урока должно стать общение.

Вышеизложенное позволяет нам сделать вывод о том, что на среднем этапе обучения английскому языку для развития сформированных ранее лексических навыков целесообразно использовать игровые технологии, в нашем случае лексические игры.

1.2. Содержание обучения лексической стороне речи

Обучение лексической стороне речи является важнейшим фактором развития межязыковой коммуникации. В репродуктивной речевой деятельности владение словом, знание его значения недостаточно, важно

владеть связями слова и уметь выполнять образование на их основе различных словосочетаний.

Содержание обучения лексической стороне речи включает в себя не только объяснение значения слова, но и его употребление и формы. Чтобы правильно понять слово со слуха и адекватно его озвучить, необходимо знать его звуковую форму, а, чтобы узнать слово при чтении и уметь написать его правильно – его грамматическую форму. На этапе ознакомления со словом необходимо сообщить обучаемым об особенностях образования грамматических форм, если такие имеются, во избежание ошибок при использовании данного слова.

Основной задачей ознакомления с новым лексическим материалом является его семантизация (раскрытие значения).

При формировании лексического навыка происходит становление системы связей. Выделяют несколько видов связи:

- Денотативная (связь лексической единицы с объектом действительности);
- Ситуативная (связь лексической единицы с ситуацией ее употребления);
- Знаковая (связь между лексической единицей и ее эквивалентом в родном языке. В процессе обучения могут возникать ложные знаковые связи, обусловленные лексической интерференцией);
- Семантическая (связь лексической единицы с понятием, например, понятие «стол» одно, а конкретных его воплощений много);
- Фоновая (ассоциация национально-культурного характера).

Семантизация может быть полной, когда формируется вся система связей и частичной, когда акцентируется только денотативная, знаковая или ситуационная связь.

Выбор способа семантизации зависит от самого слова, этапа обучения, уровня обученности учащихся, компетенции учителя. Различают переводные и беспереvodные способы семантизации.

Беспереводные:

- наглядность (предмет, изображение, действие, звук);
- использование синонимов, антонимов, правил словообразования, догадки через контекст.

Переводные:

- перевод на родной язык;
- перевод толкования (особенно для безэквивалентной лексики и лексики с определенным фоновым значением);
- самостоятельное ознакомление со словарем.

В учебном процессе часто происходит соединение нескольких способов семантизации.

В английском языке, как и в любом другом, слова могут иметь несколько значений, поэтому необходимо ознакомить учащихся с наиболее часто употребляемыми значениями слов. Помимо значения слова необходимо показать и его коннотацию, а именно те ассоциации, которые вызывает это слово, его подтекст, который связан с употреблением данного слова.

Анализ психолого-педагогической литературы по теме исследования позволил нам выяснить следующее: Рогова Г.В. выделяет три компонента содержания обучения лексике: лингвистический, методологический и психологический. Под лексической единицей автор подразумевает отдельное слово или устойчивое словосочетание, идиому. На определенном этапе обучения набор лексических единиц, необходимый для решения речевых задач для данной возрастной группы обучаемых, и составляет лингвистический компонент содержания обучения лексике [41, с. 96].

Методологический компонент содержания обучения лексике включает необходимые разъяснения, памятки и инструкции по использованию словарей, форме ведения индивидуальных словарей и карточек с новой лексикой, о способах систематизации изученной лексики. Это те знания и

умения, которые позволяют ученику работать самостоятельно и независимо от внешних условий.

Психологический компонент содержания обучения лексике связан с проблемой лексических навыков и умений [41, с. 96].

Перед овладением лексикой для употребления слов в репродуктивных видах речевой деятельности Рогова Г.В. выделяет следующие задачи:

- найти слово в памяти, а, следовательно, оно должно быть сначала заложено в память;
- произнести его, что предполагает владение его фонетической формой;
- включить в сочетание на основе смысловой совместимости и в соответствии с грамматической нормой;
- включить сочетание в предложение, текст.

Для рецептивных видов речевой деятельности нужно:

- ассоциировать графический или соответственно звучащий образ слова с лексическим значением;
- определить грамматическую форму слова, связи с другими словами, что обусловит проникновение в смысл [41, с. 102].

Обучение лексической стороне речи необходимо проводить таким образом, чтобы учащиеся постоянно ощущали то, что слова нужны им для выражения мыслей и их распознавания.

Только ясная речевая перспектива, по мнению Роговой Г.В., обуславливает мотивированность и успешность овладения словарем. В этом случае возможно возникновение импринтинга (imprinting), психологического явления, описанного А.Н. Леонтьевым: механизм запечатления по типу «раз и навсегда». Для того, чтобы произошел импринтинг, нужно, чтобы то, что запоминается, отвечало бы потребности и немедленно подкреплялось ее удовлетворением. Применительно к словам иностранного языка это значит, что должно существовать напряжение речевой потребности. Тогда в памяти

образуется как бы ловушка для слова, благодаря чему оно и запечатлевается [25, с. 140].

Рогова Г.В. также считает важным непрерывность пополнения и расширения словарного запаса учащимися на протяжении всего процесса обучения. Пробудить у учащихся интерес к данной работе – задача педагога. Определение объема индивидуального словаря учащегося возможно с помощью специально разработанных тестов. Убедительным свидетельством овладения иностранной лексикой является его участие в устном общении и при чтении.

Усилия, затрачиваемые на усвоение слов, определяются конкретными их свойствами, в частности совпадения/несовпадения в объеме значений с родным языком, принадлежностью к абстрактному/конкретному понятию, к знаменательному/служебному слову, а главное – «нужностью» для выражения мыслей [41, с. 105].

Соловова Е.Н. выделяет следующие субъективные факторы, расширяющие индивидуальное семантическое поле. Во-первых, слово/слова надо вводить в определенном контексте. Чем шире ассоциативные связи слова, тем выше процент запоминания и разнообразнее контекст употребления слова. Отсюда вытекает необходимость создания различных связей слова в различных контекстах. Возможно установление парадигматических связей слов как по формальному признаку (учитывая особенности звуковой, графической формы, грамматические особенности), так и смысловых связей на уровне контекста употребления слова в определенных ситуациях [43, с. 80].

Расширение контекста можно обеспечить через соединение смежных семантических полей. В учебниках по иностранному языку изучаются темы, которые можно вместить в пять базовых тем: «Природа», «Человек и его окружение», «Праздники», «Страны и путешествия», «Книги». Лексика тем отрабатывается лишь в одном параграфе и при переходе к новой теме исчезает из поля зрения практически полностью. Автор рекомендует их

объединить. Например, говоря о природе, говорить о книге, как источнике знаний о природе или говорить о природе, как источнике вдохновения писателей, поэтов, музыкантов и художников. Семантические поля слов «животные» и «музыкальные инструменты» Соловова Е.В. предлагает объединить, вспомнив басню Крылова, тем самым обеспечить творческий отбор всей ранее изученной лексики применительно к новой речевой задаче.

Речевой установкой можно как сузить высказывание до односложного ответа, так и расширить его, объединив смежные семантические поля в обобщенное семантическое поле. Проблемный характер речевой установки является важным фактором, влияющим на положительную динамику семантического поля.

Таким образом, автор убеждена в том, что целесообразнее увеличивать активный словарь не за счет механического введения новой лексики, а за счет творческого применения уже изученной в новых контекстах.

По определению Солововой Е.В., *активный словарь* – это та лексика, которой человек постоянно пользуется в устном речевом общении, т.е. те слова, которые находятся «на кончике языка», как говорят англичане.

Если слово долго не употребляется, оно переходит в *пассивный словарь*, т.е. может быть узнано при чтении и аудировании, но не используется в речи

Помимо этих четко ограниченных «замкнутых словарных минимумов», важно развивать также *потенциальный словарь* учащихся. Потенциальный словарь носит «открытый» и индивидуальный характер. Он возникает на основе самостоятельной семантизации учащимися неизученной лексики в момент чтения. Его объем и развивающийся на основе этого объема лексический навык находятся в прямой зависимости от степени овладения каждым учащимся активным и пассивным минимумами [43, с. 80].

1.3. Особенности развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку

Понятие лексического навыка неоднократно рассматривалось как психологами (А.Р. Лурия, И.А. Зимняя, А.А. Леонтьев), так и методистами (Е.И. Пассов, Е.Н. Соловова, Г.В. Рогова, С.Ф. Шатилов, Б. Уйат, Дж. Брунер, В. Пенфильд, Р. Робертс, Т.Элиот) [15, 25, 31, 43, 41, 52].

Лексический навык в методике обучения иностранным языкам рассматривается с различных точек зрения. Навыки – это закреплённые операции с материалом (в данном случае лексическим), автоматизированное действие, которое формируется в процессе речевой деятельности.

Профессор Р.К. Миньяр-Белоручев определяет сущность лексического навыка как способность мгновенно вызывать из долговременной памяти эталон слова в зависимости от конкретной речевой задачи; включать его в речевую цепь. Он рассматривает лексический навык как компонент речевого навыка, так и как самостоятельный элементарный навык. Однако, другие методисты не считают лексический навык элементарным. Например, В.А. Бухбиндер различает в лексическом навыке способность сочетать лексические единицы друг с другом и способность включать элементы речевых образцов в речь.

С.Ф. Шатилов определяет речевой экспрессивный лексический навык, как навык интуитивно правильного словоупотребления и словообразования в устной и письменной речи в соответствии с условиями ситуации общения и целями коммуникации [52, с. 110].

По нашему мнению, использование на уроках лексических игр, должно способствовать развитию лексического навыка по свободному употреблению слов и словосочетаний для выражения своих мыслей и понимания высказываний собеседника, а также при чтении в рамках материала программы. Поэтому важно не только хранить в памяти список слов, а находиться в состоянии готовности к их употреблению.

Е.И. Пассов рассматривает лексический навык как синтезированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу, и ее правильному сочетанию с другими, совершаемое в навыковых параметрах, обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы и служащее одним из условий выполнения речевой деятельности [31, с. 25].

Итак, с позиции деятельностного подхода, автор определяет навык как относительно самостоятельное действие в системе учебной деятельности, поскольку продуктивный лексический навык предусматривает осуществление ряда операций, таких как перевод лексической единицы из долговременной памяти в оперативную, сочетание слов по смыслу и форме, использование их при говорении и письме.

Лексический навык, по определению Щукина А.Н., – способность автоматизировано вызывать из долговременной памяти слово, словосочетание или готовую фразу, соответствующие коммуникативной задаче лексической единицы [13].

Для лучшего понимания слов в речи нужно, чтобы в памяти сохранялись звуковые и графические образы, связанные с их значением. Для этого необходимо в лексических играх применять как устные задания, помогающие усвоить звуковую форму слов, так и письменные, помогающие запомнить их графический образ.

Итак, рассмотрев определения лексического навыка, данные многими авторами, можно сделать вывод, что все они говорят о том, что лексический навык – это способность осуществлять автоматически и самостоятельно ряд действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти и с соотнесением его с другой лексической единицей.

Цель обучения лексической стороне речи есть формирование продуктивного (обуславливающего развитие умений говорения и письма) и рецептивного (как условия осуществления чтения и аудирования) лексических навыков.

Продуктивный лексический навык – синтезированное действие по вызову лексической единицы (ЛЕ) адекватно коммуникативной задаче и её правильному сочетанию с другими ЛЕ. Продуктивный лексический навык обуславливается такими видами деятельности как говорение и письмо, которые требуют наиболее активного действия мозга и использования лексики.

Рецептивный лексический навык – это синтезированное действие по распознаванию графического и фонологического образа ЛЕ и соотнесению формы слова с его значением. При рецептивных действиях должно произойти узнавание ЛЕ на слух или на графике и мгновенное соотнесение его контекстной формы (род, число, время) с его содержанием.

Филатов В.М. отмечает, что при осуществлении говорения и письма необходимы следующие навыки, умения и знания:

а) продуктивные навыки:

- правильно выбирать слова/словосочетания в соответствии с коммуникативным намерением;
- правильно сочетать слова в синтагмах и предложениях;
- владеть лексико-смысловыми и лексико-тематическими ассоциациями;
- сочетать новые слова с ранее усвоенными;
- выбирать строевые слова и сочетать их со знаменательными;
- выбирать нужное слово из синонимических и антонимических оппозиций;
- выполнять эквивалентные замены;
- владеть механизмом распространения и сокращения предложений;
- приспосабливаться к индивидуальным особенностям говорящего, обладать быстрой реакцией и др.;

б) рецептивные навыки (слушание, чтение):

- соотносить звуковой/зрительный образ слова с семантикой;
- узнавать и понимать изученные слова/словосочетания в речевом потоке/графическом тексте;

- раскрывать значение слов с помощью контекста;
 - понимать значение слов с опорой на звуковые/графические признаки (аффиксацию, заимствованные слова и т.д.);
 - дифференцировать сходные по звучанию и написанию слова;
 - владеть механизмом рецептивного комбинирования;
 - широко пользоваться прогнозированием и ориентирами восприятия для создания установки на выполнение определенной деятельности с новым (или ранее усвоенным) лексическим материалом и др.;
- в) социокультурные знания и умения в области лексики:
- знание безэквивалентной лексики и умение понимать ее в текстах (в том числе с использованием справочников);
 - знание лексики, обозначающей предметы и объекты повседневного быта стран изучаемого языка (денежные единицы, меры веса, длины, обозначения времени, дорожные знаки и др.);
 - знание речевых и этикетных формул (особенностей обращения взрослых к детям, школьников к учителям, партнеров по общению разных возрастных и социальных групп) и умение строить речевое поведение в соответствии с нормами общения, принятыми в стране изучаемого языка;
- г) лингвистические знания в области лексики:
- знание правил словообразования лексических единиц и их сочетаемости;
 - знание строевых и служебных слов как средств связи в предложениях и текстах;
 - знание этимологии отдельных слов;
 - знание понятий, значение которых выражается по-разному в различных языках [47, с. 167].

Гез Н.И. в «Методике обучения иностранным языкам в средней школе» [13] рассматривает следующий состав лексических операций, входящих в различные виды речевой деятельности.

1. При репродукции к составу лексических операций относятся:

- Нахождение в долговременной памяти и актуализации нужной лексической единицы по мгновенному импульсу, исходящему из речевого центра и связанному с намерением что-то высказать, благодаря которому формируется содержание высказывания;
- Сочетание между собой «найденных», таким образом и включённых в оперативную память лексических единиц с соблюдением правил лексической и грамматической сочетаемости соответствующих норм данного языка;
- Применение лексических единиц (путём их произношения или написания) в составе синтагмы и фраз (внешне-речевое воспроизведение).

2. При рецепции выполняются следующие лексические операции:

- Узнавание и вычленение лексических единиц из речевой цепи в процессе слушания (чтения);
- Семантизация лексических единиц (с учётом их синтагменной, фразовой и сверхфразовой аранжировки);
- Объединение (интеграция) лексических значений в ходе формирования синтагменного, фразового и сверхфразового смысла [13, с. 128-129].

Уяснение состава лексических операций помогает выбирать основные типы и виды лексических игр, направленных на их закрепление, а применение лексических игр на уроке способствует развитию лексических навыков.

Таким образом, словообразование является одним из важных компонентов при развитии лексического навыка. Оно также может подвергаться интерференции со стороны родного языка и это необходимо учитывать в процессе обучения иностранному языку. Скалкин В.Л., Варежкина Н.В. [42] отмечают, что общими для русского и английского языков являются следующие способы образования слов:

1) аффиксация (образование слов с помощью различных аффиксов – приставок и суффиксов): глаголы с префиксами *re-* (*rewrite*); существительные с суффиксами *-ness* (*kindness*), *-ship* (*friendship*), *-ist* (*journalist*), *-ing* (*meeting*); прилагательные с суффиксами *-y* (*lazy*), *-ly* (*lovely*) *ful* (*helpful*), *-al* (*musical*), *-ic* (*fantastic*) *ian/an* (*Russian*), *-ing* (*boring*); *-ous* (*famous*), префиксом *un-* (*unusual*); наречия с суффиксом *-ly* (*quickly*); числительные с суффиксами *-teen* (*nineteen*), *-ty* (*sixty*), *-th* (*fifth*).

2) словосложение (создание сложного слова из двух и более корней): существительное + существительное (*football*);

3) безаффиксальный способ (при переходе слова в другой класс слов): конверсии (образование существительных от неопределенной формы глагола – *to change* – *a change*).

Для успешного формирования и расширения словарного запаса необходимо соблюдать принципы обучения иноязычной лексике, которые обобщают и формулируют основные закономерности процесса обучения этому аспекту языка. Гальскова Н. Д. выделяет следующие из них:

1) принцип рационального ограничения словарного минимума учащихся средней школы, который включает наиболее употребительные слова, устойчивые словосочетания и речевые клише;

2) принцип направленного предъявления лексических единиц в учебном процессе: это достигается правильным показом лексической единицы, демонстрацией её взаимодействия с другими лексическими единицами в составе предложения на основе замен, подстановок, сочетаний;

3) принцип учёта языковых свойств лексических единиц: графико-звуковое оформление каждой группы единиц, их семантика, структура и сочетаемость;

4) принцип учёта дидактико-психологических особенностей обучения: каждая лексическая единица на всех ступенях обучения получает постепенное, последовательное раскрытие своих особенностей в условиях системной и интенсивной тренировки и речевой практики;

5) принцип комплексного решения основных дидактико-методических задач: решаются задачи формирования реального словаря, расширения потенциального словаря и развития лексической догадки;

6) принцип опоры на лексические правила: используются лексические правила семантики, сочетаемости и стилистической дифференцированности изучаемых лексических единиц;

7) принцип единства обучения лексике и речевой деятельности: окончательная цель словарной работы достигается при завершении формирования лексического механизма, входящего в основные виды речевой деятельности [11].

Таким образом, для успешного развития лексического навыка на среднем этапе обучения английскому языку необходимо руководствоваться данными принципами обучения и знаниями о закономерностях формирования лексического навыка на том или ином этапе обучения иностранному языку.

1.4. Лексическая игра при обучении иностранному языку. Её виды и функции

Эффективность использования игр в процессе обучения справедливо отмечена многими выдающимися педагогами. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее значения для развития и самореализации учащихся.

Одной из основных функций игровой методики является создание проблемно-познавательных ситуаций и управление процессом познавательной деятельности учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

Дидактическое значение игры было доказано ещё К.Д. Ушинским. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С.

Макаренко, В.А. Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др. Ценными являются и практические исследования таких ученых, как Н.П. Аникеев, О.С. Анисимов, В.В. Петрусинский, Л.С. Выготский, Г.А. Кулагин, В.Ф. Смирнов и др.

Одни рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, другие связывали игру с развитием мышления. Суммируя различные взгляды, становится ясно, что игра – это определенные способности, которые можно представить следующим образом: восприятие + память + мышление + воображение.

По определению М. Ф. Сторонина, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». Игра – это разновидность общественной практики, действенное воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки. В игре моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций. С помощью игры происходит не просто передача знаний при обучении иностранным языкам. В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- игротерапевтическую (проявление способностей и скрытых возможностей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений);
- эстетическую (наслаждение, которое испытывается от игры).

В современной школе игровая деятельность используется в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы; в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения); также возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия.

При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Использование игрового метода в обучении иностранным языкам является эффективным, делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящий характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

- игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для её участников;

- процесс обучения приобретает личностное значение;

- в игре команды или отдельные участники изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

- состязательность неотъемлемая часть игры – притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет.

Использование игрового метода способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Реализация игровых приёмов и ситуаций на уроках происходит по основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции (рис.1):



Рис. 1. Функции игровой деятельности.

1) Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также способствует развитию навыков владения иностранным языком.

2) Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

3) Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы урока, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4) Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы коммуникативного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5) Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему.

6) Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

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

Говоря о классификации самих игр необходимо заметить, что в настоящее время в философской, психологической, педагогической и методической литературе нет ее однозначной классификации. М.Ф.

Стронин, автор ряда книг, посвященных обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам, выделяет два вида таких игр:

- 1) подготовительные, способствующие формированию речевых навыков;
- 2) творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- 2) познавательные, воспитательные; развивающие;
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- 4) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровой методики игры можно разделить на:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры – драматизации.

Если рассматривать игру с точки зрения целевых ориентаций, то в этом случае игры можно разделить на:

1. Дидактические, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, они формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки.

Большинство зарубежных авторов, таких как G.Hyde, Joseph F.Callahan, J.Oller, Stephen P.Paint, C.Livingstone выделяют следующие свойства дидактических игр: [58;с.98]

- а) дидактические игры открыты, т.е. исход игры нельзя предугадать;

б) они повторяемы, игру можно в любое время прервать и начать заново;

в) дидактические игры следуют определенным правилам, которые могут быть изменены участниками игры.

г) дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость.

2. Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм, общительность и коммуникативность, формируют определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки.

3. Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, рефлексию, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения.

4. Социализирующие, приобщающие к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению. По определению Л.С. Выготского: «Игра – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок».

Особое внимание уделяется дидактическим играм, в которые входят языковые, или подготовительные, и речевые, или творческие. К языковым играм относятся орфографические, лексические, фонетические и грамматические, целью которых является формирование соответствующих навыков.

Лексические игры являются эффективными только при соблюдении ряда требований к ним: сознательный подход учащихся, соблюдение дидактической последовательности в выполнении этапов. Сначала задания по заучиванию и запоминанию учебного материала, затем на воспроизведение, применение раннее усвоенного, на самостоятельный перенос изученного в нестандартные ситуации, на творческое применение, с помощью которого обеспечивается включение нового материала в систему уже усвоенных знаний, умений, навыков.

На современном этапе обучения существует огромное многообразие лексических игр. Но в основном они не носят чисто лексический характер. Лексические игры могут быть грамматическими, орфографическими и т.д.

Лексические игры преследуют следующие цели:

- 1) тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной ситуации;
- 2) активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- 3) развивать речевую реакцию учащихся;
- 4) познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

Использование лексических игр на уроках иностранного языка на среднем этапе обучения регламентируется следующими положениями:

- 1) в игре следует учитывать психологические особенности учащихся;
- 2) выбор игры и формы ее проведения зависят от количества участвующих в ней;
- 3) в игре должен отрабатываться лексический материал, работа над которым ведется в классе в данный момент;
- 4) выполнение игры должно осуществляться на материале, определяемом темой или ситуацией;
- 5) в лингвистическую игру включаются слова из других тем с целью повторения;
- 6) при выполнении лингвистической игры нужно использовать компоненты действующего УМК для соответствующего класса, и в особенности иллюстративную наглядность;
- 7) определяется адекватная форма исправления лексических ошибок;
- 8) объяснения правил, и сама игра проводится на иностранном языке;
- 9) организатором игры (ее ведущим) должен быть не только учитель, желательно привлекать хорошо подготовленных в языковом отношении учащихся.

Большинство игр могут быть не связаны с какой-либо определенной темой, в них может содержаться некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Вводить её рекомендуется в процессе объяснений условий игры. Приёмы введения лексики могут быть различны. Один из них – зрительная наглядность, которая включает в себя не только картинную или предметную наглядность, но и движение, жест, мимику и т.д. И, наконец, в отдельных случаях, возможно, воспользоваться однократным переводом. В любом случае время, затраченное на объяснение незнакомого слова, обязательно окупится, ибо однажды введенная игра будет использоваться учителем много раз, а новая лексика, с которой познакомятся ребята в процессе игры, станет активной.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от разных факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разгрузкой на уроке.

Овладение лексическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении лексических структур, требующая многократного их повторения, утомляет школьников своим однообразием, а затрачиваемые усилия часто не приносят быстрого удовлетворения. Применение игровых методов обучения помогут сделать скучную работу более интересной и привлекательной.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но необходимо помнить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Работать только с использованием игрового метода нереально,

так как тогда обучение теряет свой основной смысл. Игровой метод обучения должен сочетаться с другими методами обучения и поэтому на уроках используются определенные игровые ситуации (моменты).

Формулируя выводы о роли и месте игры в системе обучения, хочется подчеркнуть, что игра является не только своеобразным методом, но и формой организации процесса обучения.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка, являясь средством развития лексического навыка. Они содействуют развитию самостоятельности, инициативности и других качеств.

Игру можно также рассматривать как средство формирования способности к общению, так как с ее помощью учитель помогает установить контакт ребенка с окружающим миром, со сверстниками и взрослыми.

Выводы по I главе

Изучение психолого-педагогической литературы по теме исследования нашей выпускной квалификационной работы показало, что развитие лексического навыка на среднем этапе обучения английскому языку имеет большое значение. Выявлено также, что положительное влияние на этот процесс оказывает применение на уроках лексических игр, поскольку многие учителя отмечают большие потенциальные возможности игры при обучении английскому языку.

В первой главе нами были рассмотрены психофизиологические особенности подросткового возраста и дана психолого-педагогическая характеристика среднего этапа обучения, на основании которой был сделан вывод о целесообразности применения лексических игр на уроках английского языка именно на среднем этапе обучения иностранному языку.

Обучение лексике иностранного языка имеет первостепенное значение. Недостаток лексического запаса у учащихся проявляется во всех видах речевой деятельности: как в устной, так и в письменной речи. Используя однообразную лексику, подросток не имеет возможности найти нужную форму высказываний, что затрудняет общение и передачу смысла речи, а также не соответствует возрасту учащегося и принятым нормам общения. При рецептивных видах речевой деятельности можно наблюдать непонимание учащимися текстов и речи на иностранном языке. Проведенное теоретическое исследование показало, что проблема развития лексических навыков остается актуальной, существует множество проблем, требующих внимания преподавателя.

Лексическая игра является одним из сильных мотивов в овладении учащимися иностранным языком. Игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу увлеченности и снимают усталость у детей. В любой этап

уроке иностранного языка можно внести игровой момент, и тогда занятие приобретает увлекательную форму.

Особое внимание в нашей работе уделено вопросу применения лексических игр на уроках как средства развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку, поскольку ещё в недостаточной степени изучена проблема специфики организации учебного процесса с включением игровой деятельности.

ГЛАВА II. РАЗРАБОТКА КОМПЛЕКСА ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

2.1. Анализ учебно-методического комплекса «Звездный английский» для 5 класса

Основная цель работы над лексикой в школе состоит в формировании лексических навыков. В Федеральном государственном стандарте основного общего образования [30] и программах для общеобразовательных учреждений [38] определены конечные и промежуточные требования к владению лексическим минимумом. Также описаны ключевые компетенции, которые предполагают готовность и способность учащихся к использованию иностранного языка в различных ситуациях, поскольку в настоящее время российские общеобразовательные школы ориентированы на систему уровней владения иностранным языком, используемую в Европе.

Анализ ФГОС и программы предмета «Английский язык», показал, что лексические игры рекомендованы лишь во внеучебной деятельности. В дополнительных комментариях к таблицам тематического планирования даны следующие рекомендации: включать в работу с любой темой предварительную беседу, вводящую новую лексику, разнообразные действия с текстами, звучащими или читаемыми, выражение своих мыслей в письменном виде и выход в свободную речь в виде монологического высказывания или диалога.

Работа в классе в рамках каждой из перечисленных тем предполагает также применение итоговых заданий в виде различных тестов, а также беседу по пройденной теме с учителем и/или с ровесником; прослушивание учебного текста в записи; проверку понимания прочитанного или услышанного; неподготовленное высказывание по предложенной теме (7-10 фраз для 5-6 классов, логически связанных и грамматически правильных);

чтение про себя небольшого впервые предъявленного текста со знакомой лексикой.

В дополнение к конкретным видам внеурочной деятельности, указанным в таблицах примерного тематического планирования, рекомендуется также применять следующие общие виды внеурочной деятельности: классная рефлексия; лексическая и грамматическая практика в игровых/ролевых ситуациях; чтение занимательных текстов (рассказы, сказки, стихи, пьесы); инсценировки; песни на английском языке; прослушивание и разучивание; просмотр мультфильмов и детских художественных и учебных фильмов на английском языке.

Рабочая программа предмета «Английский язык» МБОУ гимназия № 144 для 5 класса ориентирована на использование УМК К. М. Барановой, Д. Дули, В. В. Копыловой, Р. П. Мильруда, В. Эванс. Учебник английского языка для 5 класса школ с углублённым изучением английского языка Москва «Просвещение» 2015, который входит в перечень учебников, утвержденных приказом Министерства образования и науки РФ и рекомендованных к использованию.

Рабочая программа рассчитана на 175 часов и предусматривает формирование коммуникативных умений по видам речевой деятельности. В содержание курса с лексической стороны речи входит: лексические единицы, обслуживающие новые темы, проблемы и ситуации общения в пределах тематики основной школы, в объёме 1200 единиц и более (включая 500 ЛЕ, усвоенных в начальной школе). Лексические единицы включают устойчивые словосочетания, оценочную лексику, реплики-клише речевого этикета, отражающие культуру стран родного и изучаемого языков.

Основные способы словообразования:

а) аффиксация:

- глаголов dis- (disagree), mis- (misunderstand), re- (rewrite); -ize/-ise (revise);

- существительных -sion/-tion (conclusion/celebration), -ance/-ence (performance/influence), -ment (environment), -ity (possibility), -ness (kindness), -ship (friendship), -ist (optimist), -ing (meeting);

- прилагательных un- (unpleasant), -im/-in (impolite/independent), inter- (international); -y (busy), -ly (lovely), -ful (careful), -al (historical), -ic (scientific), -ian/-an (Russian), -ing (loving); -ous (dangerous), -able/-ible (enjoyable/responsible), -less (harmless), -ive (native);

- наречий, оканчивающихся на -ly (usually);

- числительных с суффиксами -teen (fifteen), -ty (seventy), -th (sixth);

б) словосложение:

- существительное + существительное (peacemaker);

- прилагательное + прилагательное (well-known);

- прилагательное + существительное (blackboard);

- местоимение + существительное (self-respect);

в) конверсия:

- образование существительных от неопределённой формы глагола (to play – play);

- образование прилагательных от существительных (cold – cold winter).

Распознавание и использование интернациональных слов (doctor).

Для мониторинга образовательной деятельности используется Starlight 5 TestBooklet, К.М.Баранова, Д.Дули, В.В.Копылова и др. Английский язык: контрольные задания. 5-й класс: пособие для учащихся общеобразовательных организаций и школ с углубленным изучением английского языка.

Пособие является компонентом УМК серии «Звёздный английский» для общеобразовательных учреждений и школ с углубленным изучением английского языка. Оно содержит задания для контроля знаний, которые выполняются после проработки каждого модуля учебника. Помимо этого,

здесь дан материал для промежуточного и итогового контроля. Ключи к тестам, тексты заданий по аудированию и аудиоскрипты позволят провести самоконтроль успешности выполнения заданий. Пособие позволит систематически осуществлять контроль и оценку знаний учащихся.

В основу компилятивных материалов положены следующие пособия:

1. Malcolm Mann. Grammar and Vocabulary, Pre-intermediate to intermediate. Macmillan, 2008;
2. English Grammar Book Round up 4, Virginia Evans, Longman, 2003;
3. Oxford Advanced Learner`s Dictionary. Oxford University Press, 2009;
4. Michael Vince. English Grammar and Vocabulary. Macmillan, 2003;
5. Family and Friends 4. Oxford University Press, 2011.

Анализ учебно-методического комплекса по предмету «Английский язык» МБОУ гимназия № 144 для 5 класса показал, что УМК не содержит сборника лексических игр для их использования на уроках как средства формирования лексического навыка, поскольку это не предусмотрено рабочей программой.

На наш взгляд, на среднем этапе обучения целесообразно систематически применять на уроках лексические игры, с опорой на материал программы по каждой теме, поскольку использование лексических игр на уроке стимулирует познавательную активность учащихся и способствует активному усвоению лексики. В связи с вышеизложенным, нами был разработан комплекс лексических игр для развития лексического навыка у учащихся на среднем этапе обучения иностранному языку в соответствии с темами учебника «Звездный английский» из УМК К. М. Барановой, Д. Дули, В. В. Копыловой, Р. П. Мильруда, В. Эванс. Учебник английского языка для 5 класса школ с углублённым изучением английского языка. (ПРИЛОЖЕНИЕ1)

2.2. Комплекс лексических игр для развития лексического навыка у учащихся на среднем этапе обучения иностранному языку

Комплекс лексических игр, разработанный нами в рамках выпускной квалификационной работы, предназначен для педагогов английского языка, учащихся и их родителей и является дополнением к учебно-методическому комплексу К. М. Барановой, Д. Дули, В. В. Копыловой, Р. П. Мильруда, В. Эванс Учебник английского языка для V класса школ с углублённым изучением английского языка Москва, «Просвещение», 2015. Применение данного комплекса на уроках направлено на развитие лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку. Предлагаемые лексические игры соответствуют модулям в учебнике «Звездный английский» для пятого класса:

- Вводная часть (Starter);
- Модуль 1. Люди во всем мире (People around the world);
- Модуль 2. В гостях хорошо, а дома лучше (East, West, Home s Best);
- Модуль 3. День за днем (Day after day);
- Модуль 4. В любую погоду (Come rain or shine);
- Модуль 5. Жизнь в прошлом (Life in the past);
- Модуль 6. Вы когда-либо...? Have you ever ...?

Задачи, поставленные перед комплексом лексических игр:

Образовательные:

- отработка новых лексических единиц;
- научить использовать лексические и грамматические структуры в

процессе различных видов деятельности.

Развивающие:

- способствовать развитию коммуникативного навыка;
- способствовать развитию творческих способностей.

Воспитательные:

- воспитывать умение слушать и слышать партнёра;

- воспитывать интерес к изучению иностранного языка.

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.

Комплекс лексических игр

Module Starter

1. Перевертыши.

Цель: развитие лексического навыка по теме «School subjects».

Ход игры: Учитель записывает слова (на заданную тему или из имеющегося лексического запаса) задом наперед. Игроки расшифровывают слово, если это имя существительное, то называется и артикль.

Выигрывает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов.

2. Colours-1.

Цель: развитие лексического навыка по теме «Colours».

Ход игры: Учитель дает задание назвать как можно больше предметов одного цвета, относящихся к определенной группе. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

3. Colours-2.

Цель: развитие лексического навыка по теме «Colours».

Ход игры: Учитель говорит: "I can see something yellow. What is it?" Учащийся должен поднять руку, если он хочет угадать предполагаемый предмет данного цвета.

4. Цифры.

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: Класс делится две команды. Учитель делит доску на две половины, и на каждой из них записывается вразброс одинаковое количество цифр. Затем он называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

5. Числительные.

Цель: закрепление количественных числительных.

Ход игры: Класс делится на две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

6. Don't Say «Four»

Цель: развитие лексического навыка по теме «Cardinal numbers».

Подготовка и ход игры: Учитель рассказывает условия игры. Ребята начинают считать, однако, когда дойдут до числа с цифрой 4, они должны сказать вместо него слово *stop*. Например, *one, two, three, stop, five, ... twelve, thirteen, stop, fifteen, ... twenty-two, twenty-three, stop, etc.* Каждому раздается по одной фишке. Сделавший ошибку теряет свою фишку. Выигрывают те, кто сохранил фишки до конца игры.

Module 1. People around the world

1. Флаги

Цель: развитие лексического навыка по темам «Countries», «Colours», «The verb *have got*».

Подготовка и ход игры: Для подготовки к проведению игры, учитель дает домашнее задание нарисовать флаг одной из пройденных стран, заранее

обговаривая, кто какой флаг будет рисовать. При необходимости можно добавить и другие страны.

На уроке игроки поочерёдно выходят к доске и прикрепляют свои флаги со словами, например, This is Germany. Its flag is black, red and yellow. Когда все флаги будут на доске, загадайте один из них, например, Великобритании. Ваш дальнейший диалог с участниками игры может выглядеть так:

Вы: For ten points. This country has got white on its flag.

Игрок А: Is it Japan?

Вы: No, it isn't. For nine points. This country has got red on its flag.

Игрок В: Is it Turkey?

Вы: No, it isn't. For eight points. This country has got blue on its flag.

Игрок С: Is it Russia?

Вы: No, it isn't. For seven points.

Игрок D: Is it the UK?

Вы: Yes, it is.

Таким образом, Игрок D становится победителем первого раунда, заработав при этом семь очков. Теперь он ведёт второй раунд и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, по меньшей мере один раз, не побывает в роли ведущего. В финале полученные баллы суммируются и определяется победитель игры.

2. Страны и народы

Цель: дифференциация лексики по семантическому признаку по теме «Countries; nationalities».

Ход игры: Класс делим на 2 команды и выдаем одинаковый набор карточек, на которых написаны страны и народы.

Задача: быстрее соперников разложить карточки парами (страна и народность, живущая в этой стране).

3. Крокодил

Цель: развитие лексического навыка по теме «Jobs».

Ход игры: Класс делим на 2 команды. Первая команда загадывает профессию и выбирает человека из второй команды, который без слов, жестами и действиями будет показывать это слово своей команде. Его команда должна угадать профессию, которую он им показывает. Затем вторая команда загадывает профессию и выбирает человека из второй команды, который будет показывать эту профессию своей команде.

Задача: разгадать как можно больше профессий.

4. Кто больше?

Цель: развитие лексического навыка по теме «Sports & hobbies».

Ход игры: Класс делится на две команды. Каждая команда по очереди называет, например, вид спорта или хобби.

Задача: последними назвать слово из предложенной темы.

5. Приветствие.

Цель: развитие лексического навыка по теме «Greetings».

Ход игры: Нам понадобится мягкая игрушка, например, медвежонок. Попросите ребят представить медвежонка от первого лица. Например, Hi, I'm teddy. Вариантов может быть несколько. Каждый учащийся проговаривает только один вариант.

Задача: использовать различные варианты приветствия.

6. Дни недели.

Цель: развитие лексического навыка по теме «Days. Months»

Ход игры: Учитель выдает ученикам карточки с названиями дней недели (времен года, месяцев на английском языке). По хлопку учителя ученики выстраиваются в линию по порядку следования дней недели друг за другом.

7. Спроси

Цель: развитие лексического навыка формирования вопросов к утвердительным предложениям (question words: who, what, where, how old, which).

Ход игры: Учитель записывает на доске ряд предложений в утвердительной форме. Задача учеников, используя вопросительные слова, сформировать вопросы к данным предложениям. Победит тот ученик, который наберет наибольшее количество правильных ответов. Например, Helen is eleven years old. How old is Helen?

Module 2. East, West, Home best

1. Время веселиться

Цель: развитие лексического навыка по теме «Places in a town».

Ход игры: Учитель просит учеников по очереди назвать место, которое он любит посещать. Например, I like to go to the theatre

Задачи: назвать как можно больше мест времяпрепровождения.

2. Дом моей мечты

Цель: развитие лексического навыка по теме «Rooms & furniture».

Ход игры: Учитель просит учеников рассказать про дом их мечты. Тип дома (квартира, коттедж,), количество комнат, их название (living room, kitchen). Каждый ученик может выбрать только одну комнату и рассказать про предметы мебели, находящиеся в этой комнате.

Победителя выбирают ученики.

3. Новая квартира

Цель: развитие лексического навыка по теме «Rooms & furniture».

Подготовка и ход игры: Учитель дает задание ученикам принести по три вырезки из журналов с фотографиями предметов интерьера. Один предмет – для обстановки кухни, второй – для спальни и третий – для гостиной.

На уроке класс делится на три команды игроков. Учитель делит доску на три части. Игроки первой команды выходят к доске и «выставляют имеющиеся у них предметы для кухни». Предметы не должны повторяться, т.е. если у команды в наличии два «кухонных шкафа», то «выставить» можно только один. Когда все возможные картинки будут на доске, у игроков первой команды завязывается примерно такой диалог с игроками второй команды, которой предстоит «обставить гостиную»:

Команда 1: Would you like a sofa?

Команда 2: No, thank you. We've got one.

Команда 1: Would you like an armchair?

Команда 2: Yes, we would. We can exchange it for a cooker.

и т.д.

После того, как игроки первой команды выменяют все нужные им «предметы» у игроков второй команды и «обставят ими свою кухню», они возвращаются на свои места. Теперь игроки второй команды «выставляют всю имеющуюся у них мебель для гостиной» и начинают «торги» с игроками третьей команды, которой предстоит «обставить спальню». Далее игроки третьей команды выходят к доске, «выставляют» в своей части «мебель для спальни» и торгуются с игроками первой команды за недостающую обстановку. И наконец, игрок первой команды снова выходит к доске и вывешивает оставшиеся картинки с предметами кухонного интерьера. Победителем игры становится команда, собравшая наибольшее количество подходящих вырезок.

4. Мало / много.

Цель: развитие лексического навыка образования множественного числа существительных.

Ход игры: Учитель делит класс на 2 команды и каждой из них выдает набор карточек с пропусками (mouse – _____, dog – _____). Далее учитель

предлагает командам за определенное время вписать множественное число. Побеждает команда, которая первая и верно заполнит все пропуски.

5. Магазин

Цель: развитие лексического навыка по теме «Shops and products».

Ход игры: Сейчас вы можете купить все продукты в одном месте. Но вернемся на 30 лет назад. Ученики вытягивают карточки разных цветов. Например, зеленые – овощи-фрукты, красные – мясная лавка и т.д. Начинают желтые – бакалея. Каждый ученик с желтой карточкой по очереди называет по одному продукту, который можно купить в бакалее.

Module 3. Day after day.

1. Время веселиться!

Цель: развитие лексического навыка по теме «Free time».

Ход игры: Учитель просит учеников сказать, чем они любят заниматься в свободное время, используя шаблон: In my free time I like to.....

Всех развлечений не перечислить, поэтому побеждает дружба.

2. Распорядок дня

Цель: развитие лексического навыка по теме «Every day».

Ход игры: Учитель предлагает ученикам написать распорядок их дня, засекая 2 минуты. Побеждает тот ученик, который напишет больше дел.

3. Рептилии

Цель: развитие лексического навыка по теме «Reptiles»

Ход игры: Учитель выдает картинки с различными рептилиями и карточки с их названиями. Ученики, работая в парах, должны как можно быстрее соотнести картинки и их названия. Побеждает та пара учеников, которая первая правильно выполнит задание.

4. Члены семьи

Цель: развитие лексического навыка по теме «Family».

Ход игры: Учитель раздает на каждую парту по листку с предложениями на английском языке (My father's mother is my/ Мама моего папы моя..... My mother's son is my/ Сын моей мамы мой.....) Задача учеников вписать членов семьи в пропуски. Побеждает та пара учеников, которая быстрее всех, а главное верно выполнит задание.

5. Сколько время?

Цель: развитие лексического навыка по теме «Time»

Подготовка и ход игры: Учитель на каждую парту выдает лист с предложениями, в котором пропущены предлоги времени и просит учеников помочь людям не опоздать по делам, вставив верные предлоги в пропуски. Побеждает та пара учеников, которая первой верно вернет предлоги временам.

6. Животные

Цель: развитие лексического навыка по теме «Animals».

Ход игры: Учитель предлагает ученикам заполнить таблицу из трех колонок (домашние, дикие деревенские), используя животных из списка (cat, hen, elephant, dog, parrot, horse, bird, pig, tortoise, cow, bear, hamster, mouse, squirrel, fox, wolf, duck, sheep, chicken). Побеждает ученик, первый и верно заполнивший таблицу.

Module 4. Come rain or shine

1. Ассоциации

Цель: развитие лексического навыка по теме «Seasons».

Подготовка и ход игры: Учитель просит учеников начертить таблицу 3x3 или выдает готовую форму. Затем учащиеся вписывают в центральную ячейку данное ключевое слово, например, winter. Далее ученики должны заполнить оставшиеся восемь ячеек словами и словосочетаниями, ассоциирующимися у них с этим понятием, например, snow, skiing, dark evenings, New Year, cold, skating, Christmas tree, long holidays. Когда все будут готовы, первый игрок зачитывает содержимое любой своей ячейки, а остальные вычеркивают это слово или словосочетание из своих форм. Затем продолжает следующий участник игры и т.д. по цепочке. Побеждает игрок, первым зачеркнувший три ячейки подряд по горизонтали или вертикали.

2. Синоптик

Цель игры: развитие лексического навыка по теме «The weather»

Ход игры: Учитель предлагает учащимся создать собственный прогноз погоды на день и выступить в роли синоптика телевидения. Начать следует с сезона года.

Победителя выбирают сами ученики. Должен победить самый артистичный синоптик.

3. Шоппинг

Цель: развитие лексического навыка по теме «Clothes, Malls, Places in a mall».

Ход игры: Учитель дает задание подобрать одежду для того или иного мероприятия и спрашивает учеников, что бы они предпочли надеть. При этом важно сказать не только какую одежду ты наденешь, но и где ее можно купить.

Сделав покупки, вы захотите передохнуть. Где это можно сделать в торговом центре? Какие еще места есть в ТЦ кроме магазинов? Спросите учеников где они любят проводить время в торговом центре.

4. Вкусняшки

Цель: развитие лексического навыка по теме «Food, Drinks».

Подготовка и ход игры: Учитель выкладывает наборы карточек с русскими названиями продуктов и напитков. По одному набору на парту. Ученики разбирают те продукты и напитки, которые они любят. Задача учеников: каждый по очереди говорит: I like (chocolate, bananas.....). Ученики, у которых тоже есть эта карточка, откладывают ее в сторону. Задача: последним назвать продукт или напиток, а главное правильно!

5. Праздники

Цель: развитие лексического навыка по теме «Festivals and Celebrations», а также активизация знаний традиций разных стран.

Ход игры: Учитель делит класс на 2 команды. Одна команда будет называть и рассказывать о праздниках, которые существуют в России. Другая команда рассказывает о праздниках в Великобритании.

Задача: вспомнить больше праздников, а главное, рассказать пару фактов о них.

Module 5. Life in the past

1. Гид по городу.

Цель: развитие лексического навыка по теме «Places in a town».

Ход игры: Учитель предлагает ученикам поучаствовать в конкурсе на лучшего гида родного города. Каждый ученик по очереди называет достопримечательность, например, Екатеринбурга и интересное для туристов место. Побеждает ученик, последним назвавший достопримечательность города.

2. Вспомни детство!

Цель: развитие лексического навыка по теме «Childhood memories».

Цель игры: Учитель просит каждого ученика рассказать свои воспоминания о детстве, используя конструкцию: When I was a child I..... (Если вы что-то делали с друзьями и родителями, то не забываем менять was на were)

Задачи учеников рассказать больше всех фактов о своем детстве.

3. Поход в кино

Цель: развитие лексического навыка по теме «Types of films»

Ход игры: Учитель просит каждого из учеников рассказать про их любимый жанр фильма и назвать самый любимый фильм этого жанра. Затем дает ученикам послушать музыку из разных фильмов и догадаться к какому жанру относится та или иная мелодия.

4. Герой 3-х форм

Цель: развитие лексического навыка образования 3-х форм неправильных глаголов.

Ход игры: Учитель предлагает ученикам по очереди вытягивать карточку, на которой написана форма глагола, причем не только инфинитив, а также вторая и третья форма. Ученик должен назвать все 3 формы и сказать перевод. Например, Threw Throw Threw Thrown (кидать/бросать) Побеждает ученик, назвавший верно большее количество глаголов.

5. Воспоминания

Цель: развитие лексического навыка, актуализация правил образования простого прошедшего времени.

Ход игры: Учитель вспоминает какое-нибудь событие из своей жизни и связанные с ним эмоции, например, «Two years ago I was happy because I had a wonderful holiday». Игрокам можно сказать: «Two years ago I was happy.

How do you think why?» Участники игры по очереди выдвигают свои гипотезы, например, такие:

Игрок А: Maybe you bought a car?

Игрок В: Maybe you moved to a new flat? и т.д.

Угадавший выигрывает одно очко и сам вспоминает событие из своей жизни. Важно стимулировать участников игры использовать разные прилагательные и причастия, например, angry, surprised, frightened и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник, хотя бы один раз, не загадает своё событие. В финале заработанные баллы суммируются и определяется победитель игры.

Module 6. Have you ever?

1. Яблоко

Цель: развитие лексического навыка по заданной теме.

Здесь представлено игровое задание по английскому языку, которое является пассивным вариантом популярной игры «Музыкальные стулья».

Подготовка и ход игры: Для проведения этого задания вам понадобится яблоко или другой подобный предмет.

На уроке усадите игроков в круг и включите музыку. Подайте яблоко Игроку А, назвав при этом одну из лексических категорий, допустим: «Transport». Игрок А передаёт яблоко Игроку В со словом на заданную тему, например, «Bus!». Тот, в свою очередь, передаёт яблоко Игроку С, назвав своё слово и т.д. Участник, в чьих руках оказалось яблоко, когда музыка смолкла, выбывает из игры. После этого, вы задаёте новую лексическую категорию. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется один победитель.

2. Саквояж

Цель: развитие лексического навыка по пройденным темам.

Подготовка и ход игры: Учитель из листов бумаги, сложенных пополам, вырезает форму саквояжа по количеству учеников в классе. На уроке раздает их ученикам и предлагает вписать внутрь список вещей, которые они взяли бы с собой в поездку. Когда все участники игры будут готовы, просит «пассажиров сдать свои саквояжи в багаж», т.е. ему. Собрав шаблоны, их перемешав, говорит, что «в аэропорту их сумки были перепутаны», а затем снова раздает их игрокам. Получив «чужой саквояж», первый «пассажир» его открывает и перечисляет содержимое. Игрок, узнавший свои вещи, выкрикивает: 'This is mine!' и забирает его себе. Далее счастливый обладатель своего «саквояжа» перечисляет содержимое «саквояжа», который достался ему при выдаче «багажа». Если к первому «пассажиру его саквояж» вернется раньше, чем все сыграют, то можно продолжить любому, не игравшему ещё участнику. Игра заканчивается, когда каждый «пассажир» получит свой «саквояж».

3. Крокодил

Цель: развитие лексического навыка по теме «Social etiquette».

Ход игры: Учитель делит класс на 2 команды. Первая команда загадывает страну и выбирает человека из второй команды, который будет показывать элемент этикета, присущий данной стране (без слов, только жестами и действиями). Его команда должна угадать какую страну он им показывает. Затем вторая команда загадывает страну и выбирает человека из первой команды, который будет показывать элемент этикета своей команде.

Задача: разгадать как можно больше стран.

4. Словарный ёжик.

Цель: развитие лексического навыка по заданной теме.

Подготовка и ход игры: Учитель выбирает какую-либо лексическую тему из пройденного, например, «Minor injuries/ailments» или «Means of transport».

Эту тему надо выписать на доске и обвести в круг. Это сам «ёжик». Теперь ему надо добавить «иголки» – лексические единицы темы.

Задача учеников – вспомнить и назвать как можно больше слов на заданную тему. Если это имена существительные, то, естественно, с артиклями. Слова, которые приходят в голову к ученикам, учитель записывает на «иголках» – линиях, проводимых от «ежика».

5. Третий лишний.

Цель: развитие лексического навыка и логического мышления, как вариант – восприятие на слух.

Подготовка и ход игры: Каждому ученику выдается лист со словами: в каждой строке по три слова, два из которых связаны между собой по какому-то признаку, а третье – лишнее, т.е. не подходит по этому признаку. Например,

To have a headache – To get a sunburn – To ride a horse

Train – Helicopter – Toothache

To write an email – To have a nosebleed – To use a GPS receiver

Ученики должны найти в каждом ряду «третьего лишнего» и вычеркнуть его.

6. Словарная змейка.

Цель: развитие лексического навыка по пройденным темам и навыка правописания.

Подготовка и ход игры: Учитель объявляет тему игры, например, Modul «Have you ever ...» (можно и без темы, тогда активизируется общий словарный запас учащихся), и пишет на доске первое слово. (Это будет голова «змейки»). Последняя буква этого слова должна стать первой буквой следующего, причем писать её второй раз не надо – каждое последующее слово дописывается к последней букве предыдущего.

Ученик, который первым поднял руку, придумав слово на нужную букву, выходит к доске и дописывает свое слово, устно называя его артикль.

2.3. Экспериментальная проверка эффективности использования комплекса лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку

Участники эксперимента: учащиеся 5 классов МБОУ гимназия № 144 в количестве 40 человек.

Средний возраст – 11 лет.

Все дети изучают английский язык со второго класса.

Эксперимент проводился с целью выявления являются ли лексические игры эффективным средством развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку и состоял из 3 этапов: констатирующий, формирующий, контрольный.

При работе мы опирались на УМК К. М. Барановой, Д. Дули, В. В. Копыловой, Р. П. Мильруда, В. Эванс. Учебник английского языка для 5 класса школ с углублённым изучением английского языка Москва «Просвещение» 2015, который входит в перечень учебников, утвержденных приказом Министерства образования и науки РФ и рекомендованных к использованию в образовательном процессе на 2015-2016 учебный год.

Констатирующий этап

Констатирующий этап помог подобрать и разработать лексические игры, соответствующие возрастным особенностям учащихся и эффективные с точки зрения развития лексического навыка.

Цель констатирующего этапа – определить уровень сформированности лексических навыков у учеников пятых классов.

Анализ ФГОС ООО по предмету «Английский язык» и учет возрастных особенностей детей подросткового возраста позволил выявить критерии и показатели сформированности лексического навыка. (ПРИЛОЖЕНИЕ 2, таблица 1).

Для оценки сформированности лексического навыка нами были выделены высокий, средний и низкий уровни усвоения лексики для каждого критерия (ПРИЛОЖЕНИЕ 2, таблица 2)

В результате посещения уроков учителя-предметника и студента-практиканта в рамках педагогической практики нам удалось определить уровень сформированности лексического навыка учащихся пятых классов, используя методики отслеживания проявления показателей выделенных критериев.

В результате наблюдения и анализа, а также проведения аудирования и устного опроса (деятельностный критерий), анализа устных и письменных сочинений, выполнении тестовых заданий на сопоставление и заполнение пропусков (когнитивный критерий), беседы и устного опроса (мотивационный критерий), удалось выявить:

1. Высокий уровень (средняя оценка «отлично») показали 10 учеников пятых классов, что составляет 25 % от общего количества учеников. Данный уровень отличает правильное произношение и написание ЛЕ, их употребление в новой коммуникативной ситуации, самостоятельность в действиях (деятельностный критерий), высокое количество употребляемых ЛЕ в устной и письменной речи, правильное смысловое использование ЛЕ (когнитивный критерий), а также стабильный познавательный интерес к предмету и стремление к использованию большого количества ЛЕ (мотивационный критерий);

2. Средний уровень (средняя оценка «хорошо») показали 10 учеников (25 %). Данная категория учеников достигает правильного произношения и написания ЛЕ при помощи незначительных поправок учителя или при помощи словаря (деятельностный критерий), показывает средний уровень количества употребляемых ЛЕ в устной и письменной речи с эпизодическими ошибками (когнитивный критерий), проявляет интерес к предмету, обогащение вокабуляра происходит путем заучивания ЛЕ (мотивационный критерий);

3. Низкий уровень (средняя оценка «удовлетворительно») был показан 14 учениками (35 %), когда правильное произношение и написание ЛЕ достигалось лишь при помощи учителя или словаря (деятельностный критерий), отсутствовало разнообразие в используемых ЛЕ, правильное смысловое различие ЛЕ достигалось лишь при помощи учителя (когнитивный критерий), был проявлен эпизодический познавательный интерес к предмету и отсутствие стремления к обогащению вокабуляра;

4. Остальные 6 человек (15 %) не справлялись с заданиями совсем.

Результаты входной диагностики представлены в виде диаграммы входной диагностики (Диаграмма 1).



Диаграмма 1. Результаты входной диагностики

Формирующий этап

Цель формирующего этапа – доказать на практике эффективность использования лексических игр как средства развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

Для достижения цели поставлена задача:

- использовать лексические игры на уроках для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

На формирующем этапе на уроках проводились лексические игры с опорой на содержание темы. Например, для усвоения 3-х форм неправильных глаголов, проводилась игра «Герой 3-х форм» из Модуля 5 «Жизнь в прошлом». В рамках внеклассного мероприятия была проведена викторина в форме лексической игры по теме «Путешествия» из модуля «Люди по всему миру». На данном этапе практически все дети принимали активное участие в играх, проявляя познавательный интерес к предмету и стремление к обогащению вокабуляра.

Контрольный этап

Цель контрольного этапа – определить уровень сформированности лексических навыков у учеников пятых классов после проведения лексических игр на уроках.

Задачи данного этапа:

- провести контрольную диагностику для определения уровня сформированности лексического навыка у учащихся;
- проанализировать полученные результаты;
- соотнести результаты констатирующего и контрольного этапов.

На контрольном, завершающем этапе после проведения уроков с использованием лексических игр было проведено тестирование (ПРИЛОЖЕНИЕ 3), целью которого являлось выявление уровня сформированности лексического навыка на данном этапе.

В соответствии с критериями оценивания сформированности лексического навыка предлагается побалловая система подсчета результатов,

основанная на выведении среднего арифметического показателя по основным параметрам.

Система подсчета баллов:

100%-90% – отлично

89%-80% – хорошо

79%-60% – удовлетворительно

менее 60% – неудовлетворительно.

Оценку «отлично» за правильное выполнение заданий теста получили 16 учеников (40 %), заработавших 65-58 баллов, что составляет 100-90 % от общего количества заданий, оценку «хорошо» – 18 учеников (45 %), заработавших 57-52 балла (89-80%), оценку «удовлетворительно» – 6 человек (15 %), заработавших 51-39 баллов (79-60%), «неудовлетворительно» – нет.

Результаты представлены в виде диаграммы контрольной диагностики (Диаграмма 2).

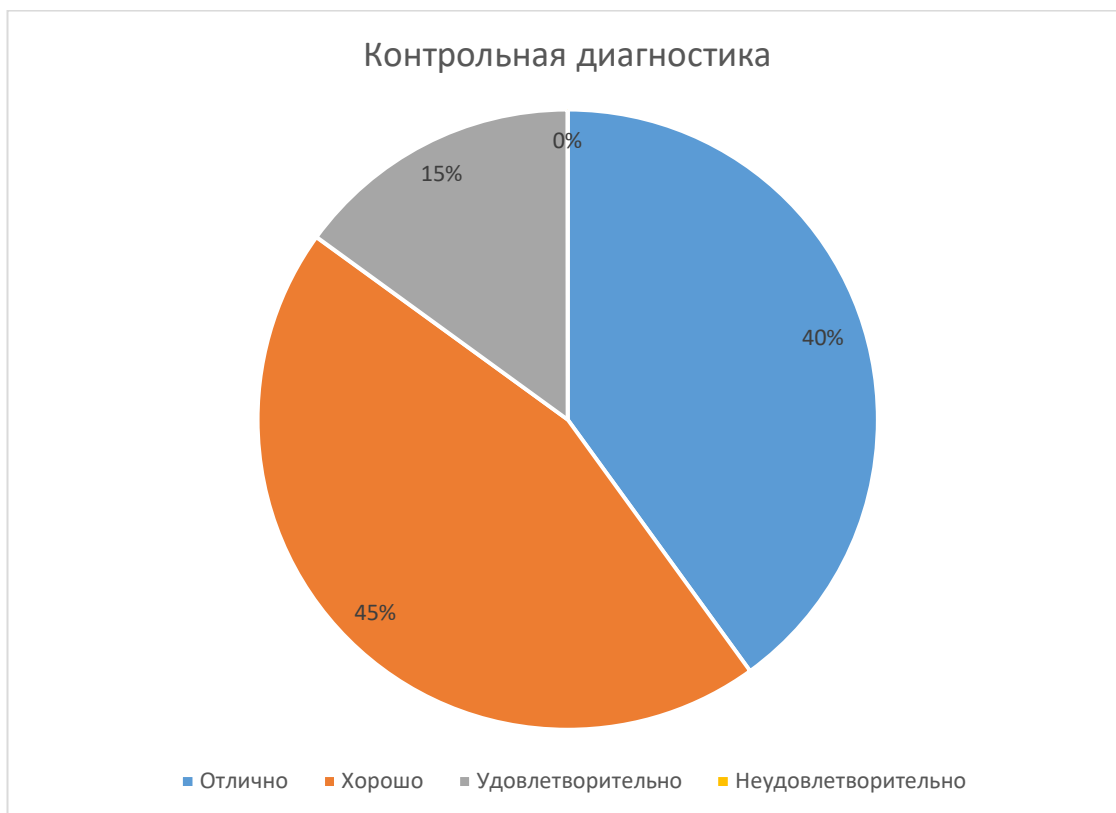


Диаграмма 2. Результаты контрольной диагностики

На основе сравнения результатов входной и контрольной диагностики (Диаграмма 3), полученных в ходе эксперимента, можно констатировать, что количество оценок «Отлично» увеличилось на 15 %, «хорошо» – на 20 %, количество оценок «удовлетворительно» уменьшилось на 20 %, «неудовлетворительно» – на 15 %. Сравнивая результаты сформированности лексического навыка без использования лексических игр и с их использованием на уроках, наблюдается тенденция к повышению среднего балла среди учеников пятых классов, участвующих в эксперименте, с 3,35 до 4,55 баллов

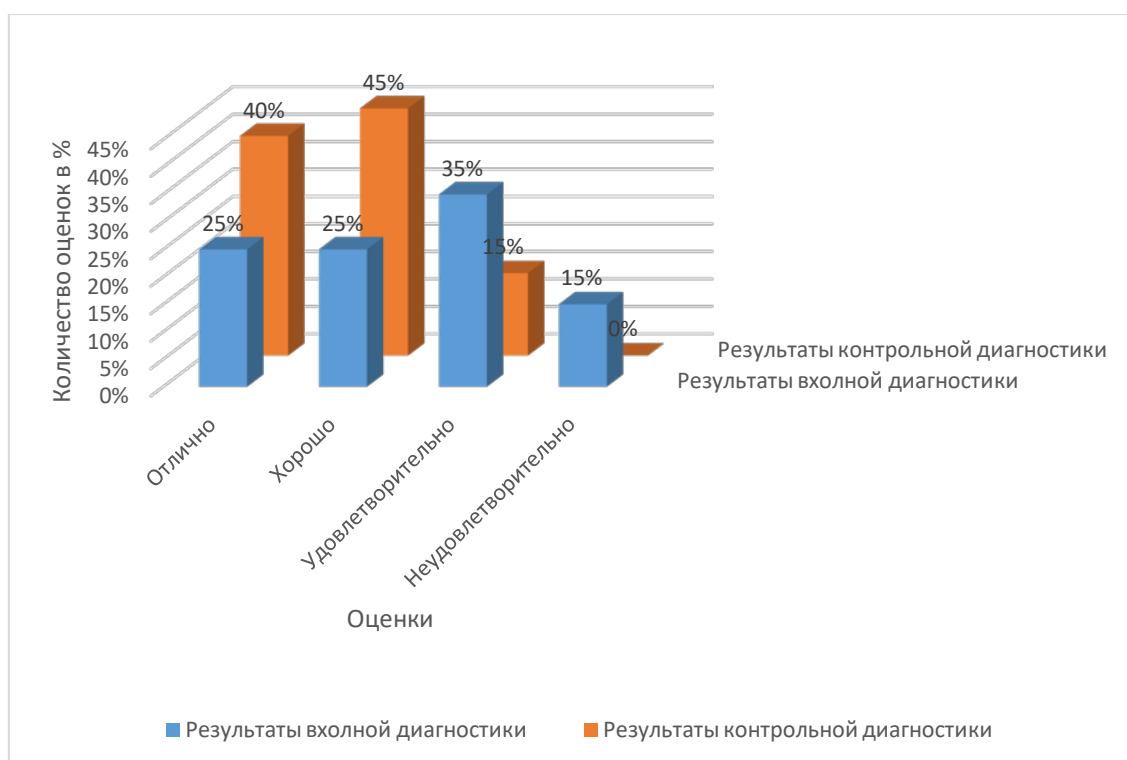


Диаграмма 3. Итоговая сравнительная диаграмма

Контрольная диагностика показывает, что применение лексических игр на уроках способствует обогащению словарного запаса учеников, развитию коммуникативных умений, расширению кругозора, а также позволяет рассматривать лексическую игру как средство развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

Таким образом, можно предложить следующие рекомендации, позволяющие повысить эффективность развития лексического навыка у учеников на среднем этапе обучения иностранному языку: систематически использовать комплекс лексических игр на уроках английского языка в пятых классах и включить его в учебно-методический комплекс предмета.

Выводы по II главе

Анализ ФГОС ООО и программы предмета «Английский язык» 5-6 классов показал, что применение лексических игр рекомендуется лишь во внеучебной деятельности. В рабочей программе предмета «Английский язык» 5 классов МАОУ гимназия № 144 также не предусмотрено систематическое проведение лексических игр на уроках.

На наш взгляд, на среднем этапе обучения иностранному языку целесообразно систематически применять лексические игры на уроках с опорой на содержание каждой темы, поскольку их использование стимулирует познавательную активность учащихся и способствует активному усвоению лексики. В связи с вышеизложенным, нами был разработан комплекс лексических игр для развития лексического навыка у учащихся на среднем этапе обучения иностранному языку на примере программы предмета «Английский язык» МБОУ гимназия № 144 для 5 класса.

На этапе экспериментальной проверки эффективности использования комплекса лексических игр нами были разработаны и представлены таблицы «Критерии и показатели уровня сформированности лексических навыков» и «Критерии и уровни сформированности лексических навыков». Результат эффективности применения лексических игр на уроках, в соответствии с критериями оценивания сформированности лексического навыка, был представлен в виде диаграмм входной и контрольной диагностики, а также в итоговой сравнительной диаграмме.

Исследование показало, что после использования лексических игр на уроках у большинства учеников повысился уровень сформированности лексического навыка, а значит гипотеза подтвердилась и лексические игры являются эффективным средством развития лексического навыка.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для обеспечения возможности эффективного международного сотрудничества велика значимость изучения иностранного языка. Его востребованность в современном мире неоспорима, в том числе на рынке труда. Развитие лексического навыка на всех этапах обучения языка крайне необходимо для формирования межкультурной компетенции.

Сегодня иностранный язык – это не просто учебная дисциплина, но и средство диалога культур, интеграции России в мировую экономическую и научно-техническую систему.

В процессе работы над темой исследования, при изучении литературы мною был сделан вывод о том, что обучение иностранному языку невозможно без знания лексических единиц, лексика – это основа, которая становится предпосылкой к изучению, развитию и формированию грамматических, фонетических умений и навыков, а также коммуникативной компетенции.

Современная психологическая наука показала, что усвоение слова происходит в деятельности с ним, в процессе формирования умений и навыков пользования словом. Из этого следует, что большую роль в усвоении слова играют лексические игры, в которые включены задания и упражнения по использованию лексических единиц. Игры можно широко использовать на уроках английского языка, во внеклассной работе по предмету, в самостоятельной домашней работе школьников.

Всё сказанное выше позволяет сформулировать общий вывод о том, что лексическая игра является эффективным средством развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку.

Для проведения эксперимента нами был разработан комплекс лексических игр в соответствии с темами учебника «Звездный английский» из УМК К. М. Барановой, Д. Дули, В. В. Копыловой, Р. П. Мильруда, В. Эванс. Учебник английского языка для 5 класса школ с углублённым

изучением английского языка Москва «Просвещение» 2015. Комплекс включает в себя вводную часть и 6 модулей, к каждому из которых подобраны лексические игры.

Сравнивая результаты сформированности лексического навыка без использования лексических игр и с их использованием на уроках, наблюдается тенденция к повышению среднего балла по классу.

Цель работы: исследовать возможности применения лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку достигнута. В первой главе изучены теоретические аспекты по проблеме исследования, дана психолого-педагогическая характеристика подросткового возраста, рассмотрены особенности развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку и лексическая игра как средство развития лексического навыка. Во второй главе нами был проведен анализ учебно-методического комплекса «Звездный английский» для пятых классов, представлен комплекс лексических игр для развития лексического навыка на среднем этапе обучения иностранному языку и описана их апробация по совершенствованию лексических навыков.

Гипотеза об эффективности развития лексического навыка с использования лексических игр на среднем этапе обучения иностранному языку подтверждена. Для доказательства эффективности представлена итоговая сравнительная диаграмма результатов входной и контрольной диагностики.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология: Учебное пособие для вузов – М.: Академический проект, 2000.
2. Авдулова Т.П. Психология игры: современный подход: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия». 2009. – 208 с.
3. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2013. – 448 с.
4. Алексеев Н.Г. Организационно-деятельностная игра: возможности в области применения / Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громыко Ю.В. // Вестник высшей школы. – 1987. – № 7.
5. Ануфриева Г.В. Ролевые игры в обучении диалогической речи // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 5. – С. 15 – 17.
6. Ануфриева Р.А. Игры как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 9. – С. 22 – 25.
7. Артемов В.А. Психология обучения иностранным языкам. – М.: Просвещение, 1969. – 279 с.
8. Борисов Е.А. Влияние ролевой, коммуникативной игры на обучение английскому языку / Е.А. Борисов // ИЯШ. – 2012. – № 3. – С. 29 – 31.
9. Бурдина М.И. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2006. – № 7. – С. 12 – 14.
10. Бурдина М.И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения // ИЯШ. – 2011. – № 3. – С. 52 – 55.
11. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам: лингводидактика и методика [Текст] / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез; учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз высш. пед. учеб заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 336 с.
12. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Выготский Л.С. № 6. – 1966.

13. Гез Н.И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. / Под ред. Н. И. Гез, М. В. Ляховицкий, А.А. Миролюбов – М.: Высшая школа, 1982.
14. Загвязинский В. И. Теория обучения: Современная интерпретация: [Текст] Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.И. Загвязинский. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 192 с.
15. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
16. Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке: язык и речь в речевой деятельности. М.: Просвещение, 1978. – С. 26-27.
17. Зимняя И.А. Условия формирования навыка говорения на иностранном языке и критерии его обработанности. Общая методика обучения иностранным языкам: хрестоматия (Методика и психология обучения иностранным языкам) сост. Леонтьев А.А. – М. Русский язык, 1991. – С. 258 – 260.
18. Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке // Иностранные языки в школе. 2008. – № 4. – С. 52.
19. Кауфман К.И. Happy English. ru: [Текст] учебник англ. яз. для 7 кл. общеобраз. учрежд. / К.И. Кауфман, М.Ю. Кауфман – Обнинск: Титул, 2006. – 256 с.: ил.
20. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь: [Текст] Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с.
21. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Колесникова О.А. // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4.
22. Колкер Я. М. Практическая методика обучения иностранному языку: [Текст] Учеб. пособие /Я. М. Колкер, Е. С. Устинова, Т. М. Еналиева. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 264 с.

23. Кобышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб., 2006. – 150 с.
24. Кураев Г.А., Пожарская Е.Н. Психология человека. – М.: Ростов-на-Дону, 2002. – С. 230 – 232.
25. Леонтьев А.Н. Общая методика обучения иностранным языкам: Хрестоматия: – М.: Русский язык, 2011. – 360 с.
26. Маслыко Е.А. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справ. пособие / Е. А. Маслыко П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова. – 9-е изд., стер. – Мн.: Высш. шк., 2004. – 522 с.
27. Манерко Л.А. Истоки и основания когнитивно-коммуникативного терминоведения, Лексикология. Терминоведение. Стилистика. М., 2005.
28. Мачхелян Г.Г. Современную английскую лексику в учебный процесс [Текст] // Иностранные языки в школе. 1999 – № 2. – С. 77- 82
29. Мифтакова Л.Н. Игры и игровые задачи на уроках иностранных языков / Мифтакова Л.Н. // Начальная школа. – 1994. – № 9.
30. Новые государственные стандарты школьного образования по иностранному языку. 2 – 11 классы. – М.: Астрель: ФСЕ, 2014. – 35 с.
31. Пассов Е.И. Учебное пособие по методике обучения иностранным языкам. [Текст] / Е.И. Пассов, Воронежский педагогический институт, Воронеж, 1999г.
32. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей [Текст] / Под ред. П. И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 2002 – 640 с.
33. Педагогика: Учебник / Л. П. Крившенко, М. Е. Вайнорф – Сысоева и др.; Под ред. Л. П. Крившенко. – М.: ГКВелби, Из-во ПРОСПЕКТ, 2004. – 432 с.
34. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: Учеб. для студ. высш. и сред. учеб. заведений / С.А. Смирнов, И.Б. Котова, Е. Н. Шилков и др.; Под ред. С.А. Смирнова. - 3е изд., испр. и доп. – М.: Издательский центр «Академия», 2005, - 512 с.

35. Петричук И.И. Еще раз об игре // Иностранные языки в школе. – 2008. – №2. – С. 39 – 41.
36. Пособие Calvert school; Course Materials and Contents/Elements of Language, The Growing Vocabulary.
37. Потрикеева Е.С. К проблеме взаимосвязанного обучения лексической и грамматической сторонам говорения [Текст]: Е.С. Потрикеева //Иностранные языки в школе. – 2000. – №2. – С. 15-23.
38. Программа общеобразовательных учреждений. Английский язык 5-9 классы [Текст] М.: Просвещение, 2007-56 с.
39. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка – М.: АСТ, 2013. – С. 48 – 56.
40. Рубенштейн С.Л. Основы общей психологии. М.: Изд-во Просвещение, 1994. – 43 с.
41. Рогова Г.В. и др. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М., 1991.
42. Скалкин В.Л., Варежкина Н.В. К вопросу функциональной единицы лексико-фразеологического минимума - // ИЯШ. – 1991. – №5 – С. 10.
43. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс. –М.: Просвещение, 2005. – С. 55-57.
44. Спиридонова Т.И. Игровые приемы для повторения пяти времен английского глагола. // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 3.
45. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка – [Текст] / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – С. 62 – 78.
46. Сысоев П.В. Лексические навыки устной речи и чтения – основа семантической компетенции обучаемых [Текст], П.В. Сысоев// Иностранные языки в школе. – 2007. – №4. – С. 29-25.
47. Филатов В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе: Учебное пособия для студентов педагогических колледжей. - Ростов н/Д: «Феникс», 2004. – 416 с.

48. Федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования [Текст] / М.: Просвещение, 2013. – 64 с.
49. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». – М.: Просвещение, 2013.
50. Фоминых М.В. Ролевая игра при обучении английскому языку. – Красноуфимск: ООО «Лангарн», 2008.
51. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка. 2005. – № 8.
52. Шатилов С.Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе.– М.: Просвещение, 2008. – 223 с.
53. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. Новая школа. М. 1994.
54. Щерба О.В. Обучение иностранному языку в начальной школе. – М., 2005. – С. 60-85.
55. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов. – 4-е изд. – М.: Филоматис: Издательство «Омега-Л», 2010. – 480 с.
56. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва, 1978.
57. Redman S., Ellis R. A Way with Words Vocabulary Development Activities for Learners of English Book 1; Cambridge University Press, 1995.
58. Role of games on the lessons of English. Advantages of the use and adequacy are in the use of games. Study of grammar through games. Games with pretexts. [Electronic resource] // Modeofaccess: evolution.allbest.ru/languages/00092047.html – Written from the screen.
59. Tom Hutchinson OXFORD UNIVERSITY PRESS. Hotline. 2006. 250с.
60. <http://www.dioo.ru/leksicheskiy-navyik.html> [Электронный ресурс] ДИО Центр Современных Методик Преподавания, статья «Лексический навык-формирование лексического навыка»

61.<http://www.dioo.ru/trebovaniya-programmyi.html> [Электронный ресурс] ДЮ
Центр Современных Методик Преподавания, статья «Требования программы
- Лексический навык, формирование лексических навыков».

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Критерии и показатели сформированности лексического навыка

Таблица 1

Критерии	Показатели	Проявления	Методика отслеживания
Деятельностный	-умение произношения ЛЕ; -умение использовать ЛЕ в новой коммуникативной ситуации; -умение написания ЛЕ;	-умение воспринимать ЛЕ на слух, фонетическая грамотность в оформлении устной речи; -использование ЛЕ в спонтанной речи; -грамотное оформление письменной речи;	-аудирование, анализ устных сочинений, устный опрос; -наблюдение, анализ письменных сочинений, тесты;
Когнитивный	-количество употребляемых ЛЕ в устной и письменной речи; -умение смыслового различия ЛЕ	-умение строить высказывания, содержащие разнообразие ЛЕ; -умение подбирать необходимые ЛЕ в зависимости от речевой ситуации	- анализ устных и письменных сочинений; -тесты на заполнение пропусков и сопоставление
Мотивационный	-познавательный интерес к предмету, наличие внимания; -стремление к обогащению своего вокабуляра	-проявление ЗУН на уроке, сосредоточенности и внимания; -использование новой лексики в устной и письменной речи	-беседа, устный опрос, наблюдение

Критерии и уровни сформированности лексического навыка

Таблица 2

Уровни	Высокий «отлично»	Средний «хорошо»	Низкий «удовлетворительно»
Критерии			
Деятельностный	-правильное произношения ЛЕ; -употребление ЛЕ в новой коммуникативной ситуации; -правильное написание ЛЕ (самостоятельность в действиях)	-достижение правильного произношения и написания ЛЕ при помощи незначительных поправок учителя или при помощи словаря	- правильное произношение и написание ЛЕ достигается при помощи учителя или словаря

Когнитивный	-высокое количество употребляемых ЛЕ в устной и письменной речи; -правильное смысловое использование ЛЕ	-средний уровень количества употребляемых ЛЕ в устной и письменной речи, с эпизодическими ошибками	- отсутствие разнообразия в используемых ЛЕ; -правильное смысловое различение ЛЕ при помощи учителя
Мотивационный	-стабильный познавательный интерес к предмету; -стремление к использованию большего количества ЛЕ	-проявление интереса к предмету; -обогащение вокабуляра путем заучивания ЛЕ	-эпизодический познавательный интерес к предмету; -отсутствие стремления к обогащению вокабуляра

Тест на определение уровня развития лексических навыков

Время выполнения – 40 мин.

Vocabulary

A. Complete the sentences with the correct word

Eruption, ancient, science-fiction, frightening, palace, board, ruled, tribes, skins, chores

1. Avatar is my favorite..... film.
2. The Kwakiutl Indians wore animal..... to keep warm.
3. I like thrillers because they are.....
4. Do you help your parents with..... around the house?
5. The ancient Egyptians played..... games in their free time.
6. Queen Elizabeth I..... England from 1558 to 1603.
7. In..... Egypt, girls didn't attend school.
8. The emperor at Machu Picchu lived in a beautiful.....
9. A terrible..... from a volcano destroyed the Roman city of Pompeii.
10. In America in 15th century, some native lived in tepees.

(Points: _____
10 x 2 20)

B. Underline the correct item

1. The Cheyenne Indians **destroyed/ hunted** buffalo for food.
2. When I was a child, I **delivered/ attended** newspapers.
3. I thought the **special/ running** effects in that film were amazing!
4. Colorful, floral prints were very **popular/ big** hit the 1960s.

(Points: _____
4 x 2 8)

Grammar

C. Put the verbs in brackets into the past simple.

1. The ancient Egyptians..... (fish) on the River Nile .
2. We..... (not/like) the film. It was very boring.
3. (women/wear) miniskirt in the 1960s?
4. Francis Drake..... (give) Queen Elizabeth lots of gold and silver.
5. Hiram Bingham..... (discover) Machu Picchu in 1911.
6. The Incas..... (grow) potatoes, corn and cocoa.
7. What film..... (you/see) at the cinema last night?
8. Teenagers..... (listen) to the Beatles in the 1960s.
9. Pharaohs..... (rule) the Egyptian empire for many years.
- 10.The Vikings..... (not/live) in England.

(Points: _____
10 x 1 10)

D. Fill in the gaps with the correct verb.

- could (x2), had, was, were
1. Francis Drakea famous pirate and explorer.
 2. I..... read at the age of six.
 3. The Phoenicians..... the first people to sail around Africa.
 4. In the 1960s, most people..... a television.
 5. The ancient Egyptians..... build houses from stone.

(Points: _____
5 x 1 5)

E. Read the text. In each question choose the right answer A, B, C or D.

Christopher Columbus was a famous explorer. He came from Genoa, a seaside city in the north Italy. When he was a boy, Columbus knew he wanted to become a sailor, and he first went to sea when he was only 14 years old.

In Columbus's time, getting to Asia was very important for Europeans. This is because Asia had wonderful things that Europeans wanted to buy. Europeans knew two different ways to get to Asia: over land through the east or by sea around the coast of South Africa. But both these journeys were difficult, dangerous and took a very long time.

Columbus had an idea to sail west, instead of south, across the Atlantic Ocean because he thought he could reach Asia more quickly and easily this way. Columbus told the king of Portugal about his idea and asked him to give him ships for his voyage. The king said no. He asked the kings of France and England. But they said no too. After many years, the king and queen of Spain agreed to help Columbus. In August, 1492, Columbus set sail from Spain. Two month later, he landed on an island in the Americas. This landing was one of the most important in European history. It was the start of the Europeans living in America. But Columbus didn't understand he was in a new part of the world! He was certain he was in India. This is the reason he called the natives who lived in Americas «Indians». Columbus returned to the Americas three more times during his lifetime. Each time, he believed he was in Asia. During his life, Columbus never realized he was in a new part of the world. Even though Columbus was wrong about being in Asia, people today still consider Christopher Columbus a great explorer.

1. Christopher Columbus

- A. Didn't decide to become a sailor until he was an adult.
- B. First saw the sea when he was 14 years old.
- C. Lived by the sea when he was a child.

- D. Moved to Italy when he was little.
2. In Columbus's day, Europeans
- A. Didn't know any easy way to get to Asia.
 - B. Sold lots of things to Asia.
 - C. Could reach Asia quickly.
 - D. Could only get to Asia by land.
3. Columbus's idea to get to Asia quickly was
- A. To sail from Portugal.
 - B. To sail south.
 - C. To use new ships.
 - D. To sail west.
4. Columbus finally crossed Atlantic, with the help of the
- A. Spanish king.
 - B. Portuguese king.
 - C. English king.
 - D. French king.
5. When Columbus arrived in the Americas,
- A. He didn't know what to call native people.
 - B. He was sure he was in India.
 - C. There weren't any people there.
 - D. There were already people from Europe there.
6. From the text, we know that Columbus
- A. Went back to America three times.
 - B. Discovered a new part of Asia.
 - C. Was a bad explorer because he didn't find Asia.
 - D. Was a bad explorer because he didn't find

(Points: _____)

F. Choose the correct response.

1. A: Was it boring?
B: **a)** Not a problem.
b) No, not at all.
2. A: Did you like it?
B: **a)** No, I wasn't.
b) Yes, I did.
3. A: It sounds like you had a nice life there?
B: **a)** Not bad, thanks
b) Yes, it was great.
4. A: I lived on a farm when I was a child
B: **a)** How was that?
b) What about you?
5. A: Do you miss all that?
B: **a)** Yes, I do.
b) It's fantastic.

(Points: _____
5 x 2 10)

Система оценивания результатов теста:

58-65 баллов – отлично

52-57 баллов – хорошо

39-51 баллов – удовлетворительно

менее 39 баллов – неудовлетворительно.

