

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

**Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных
языков и культур»**
(наименование кафедры)

45.03.02 «Лингвистика»

(код и наименование направления подготовки, специальности)

«Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»
(направленность (профиль)/специализации)

Бакалаврская работа

на тему **«Обучение англоязычной лексике с использованием игровых
технологий, основанных на типах интеллекта»**

Студент

А.Д. Карташева

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

С.Н. Татарницева

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой

ТМПИЯиК

к.п.н., доцент, С.Н. Татарницева

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« ____ » _____ 2018 г.

Тольятти 2018

Аннотация

Проблема обучения англоязычной лексике актуальна в современной методике преподавания, так как учащимся достаточно трудно запоминать большой объем лексических единиц. Существуют различные приемы обучения и запоминания английских слов, одним из которых является использование игр на уроках английского языка. В данной работе рассматривается эффективность использования коммуникативной игры, основанной на теории множественного интеллекта Ховарда Гарднера в обучении и закреплении англоязычной лексике.

Актуальность данной работы заключается в недостаточном количестве информации о возможности и эффективности применения коммуникативных игр, основанных на типах интеллекта, в обучении англоязычной лексике на среднем этапе обучения в школе. **Объект исследования:** процесс обучения англоязычной лексике, **предмет исследования** – использование коммуникативной игры, основанной на типах интеллекта, в обучении англоязычной лексике. **Цель исследования** – повысить эффективность усвоения и применения лексики в коммуникации благодаря использованию игровой деятельности, основанной на типах интеллекта. Цель определила следующие **задачи:** 1) изучить особенности типов множественного интеллекта, обучения англоязычной лексике, проведения коммуникативных игр при обучении иностранному языку 2) на основе изученной литературы создать собственную коммуникативную игру на основе типов интеллекта 3) проанализировать результаты проведения игры и выявить ее эффективность. **Практическое значение:** созданная коммуникативная игра EkiVoki может быть использована в обучении англоязычной лексике на уроках английского языка на среднем этапе обучения в школе, а также материалы работы могут быть полезными в курсе методики преподавания иностранного языка.

Данная работа состоит из введения, двух глав, вывода по главам, заключения, списка использованной литературы и приложений. В первой главе нами мы выявили особенности личностно-ориентированного подхода в обучении иностранному языку, основываясь на теории множественного интеллекта, мы проанализировали особенности обучения англоязычной лексике, мы проанализировали классификации игровых технологий и описали различные виды игр на уроках иностранного языка. Во второй главе мы описали создание коммуникативной игры и проанализировали результаты ее проведения. Заключение содержит основные выводы проведенного исследования. Приложение содержит задания для тестирования, ключи к тестам, усложненные карточки, задания для контрольных групп.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Основы использования теории множественного интеллекта и игровых технологий в обучении иностранному языку.....	6
1.1. Теория множественного интеллекта и ее возможности в обучении иностранным языкам	6
1.2. Особенности обучения англоязычной лексике.....	13
1.3. Процесс геймификации в образовании.....	21
Глава 2. Коммуникативная игра EkiVoki, основанная на типах множественного интеллекта, как средство закрепления англоязычной лексики.....	32
2.1. Исследования типа множественного интеллекта учащихся 8-9 классов.....	32
2.2. Создание коммуникативной игры с применением теории множественного интеллекта.....	40
2.3. Анализ применения коммуникативной игры EkiVoki для обучения англоязычной лексике.....	50
Заключение.....	57
Список используемой литературы.....	59
Приложения.....	64

Введение

В современной педагогике существуют актуальные подходы преподавания иностранного языка, одним из которых является личностно-ориентированный подход. В связи с такой тенденцией появляются новые методики и теории. Например, теория множественного интеллекта, выдвинутая Ховардом Гарднером, американским психологом, позволяет использовать личностно-ориентированный подход в обучении, учитывая все особенности учащихся. Опираясь на данную теорию, педагоги пересматривают процесс обучения, делают акцент на индивидуализации обучения. Учитывая особенности каждого учащегося, необходимо помнить о повышении мотивации к изучению того или иного предмета. Использование игр на уроках английского языка способствует развитию общеучебных навыков, внимания и повышению мотивации. Следует отметить, что проблема использования игр в обучении англоязычной лексике актуальна, поскольку у учащихся возникают трудности с запоминанием и использованием слов в устной и письменной речи. Данная работа позволяет рассмотреть проблему обучения англоязычной лексике благодаря использованию игровой деятельности, основанной на типах множественного интеллекта.

Многие ученые-лингвисты исследовали эти проблемы. Вопрос об обучении лексике изучался такими учеными как Рогова Г.В., Гальскова Н.Д., Гез Н.И, а также зарубежными авторами I.P.S. Nation. Вопрос об использовании игровой деятельности на уроках иностранного языка часто рассматривается в трудах Гальсковой Н.Д., Гез Н.И., Пассова Е.И., Ю Кай Чоу. Возможность взаимосвязи теории множественного интеллекта и использование коммуникативных игр на уроках английского языка в средней школе остается не изученной, поэтому данная работа является актуальной.

Объект исследования – процесс обучения англоязычной лексике.

Предмет исследования – использование коммуникативной игры, основанной на типах интеллекта, в обучении англоязычной лексике.

Перед выполнением работы мы выдвинули цель: повысить эффективность усвоения и применения лексики в коммуникации благодаря использованию игровой деятельности, основанной на типах интеллекта.

Задачи:

- изучить особенности типов множественного интеллекта, обучения англоязычной лексике, проведения коммуникативных игр при обучении иностранному языку;

- на основе изученной литературы создать собственную коммуникативную игру на основе типов интеллекта;

- проанализировать результаты проведения игры и выявить ее эффективность.

Методы исследования – теоретические: анализ, синтез; эмпирические: эксперимент, педагогическое наблюдение, метод моделирования

Методологическая основа – работы известных методистов: Пассова Е.И., Н.И. Гез, Н.Д. Гальсковой, теория Х. Гарднера.

Практическая значимость нашей работы заключается в возможности использования коммуникативной игры EkiVoki в обучении англоязычной лексике на уроках английского языка на среднем этапе обучения в школе; также материалы работы можно использовать в курсе методики преподавания иностранного языка.

Работа состоит из введения, двух глав и заключения. В первой главе рассматриваются теоретические аспекты, во второй главе мы обращаем внимание на практическую составляющую созданной коммуникативной игры и описываем результаты ее проведения.

ГЛАВА 1. ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕОРИИ МНОЖЕСТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА И ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

1.1. Теория множественного интеллекта и ее возможности в обучении иностранным языкам

В рамках модернизации современного образования мы наблюдаем изменения методов, индивидуализацию обучения и направленность на результат. Таким образом, требование современного общества воспитать гармоничную, разностороннюю личность определяет переход нашего образования к личностно-ориентированному обучению.

Главная цель такого обучения – создать условия для становления личности. Во-первых, личностно-ориентированный подход подразумевает, что должна быть ориентация не столько на обучение и воспитание, сколько на развитие учащихся. Во-вторых, педагог обязан учитывать индивидуальные особенности школьников (возрастные, физиологические, психологические, интеллектуальные). В-третьих, при выборе учебного материала учителю необходимо иметь в виду образовательные потребности класса, ориентируясь на различный уровень сложности в программном материале, чтобы он был доступен и понятен абсолютно всем.

В связи с такой тенденцией современная педагогика исследует различные новые методики, теории и практики, которые могут выполнять вышеперечисленные принципы.

Одной из таких теорий является теория множественного интеллекта американского психолога Ховарда Гарднера, которая позволяет использовать личностно-ориентированный подход в обучении, учитывая особенности всех учащихся.

В 1983 году в своей книге «Структура разума: теория множественного интеллекта» Х. Гарднер выдвигает теорию множественного интеллекта,

отрицая существование единого интеллекта. Он упоминает о необходимости ее использования в рамках образования. Профессор Гарднер приводит разные значения понятия «интеллект». Интеллект – это отличительная черта всех живых существ; качество, которое отличает нас друг от друга; способность выполнять задачи исходя из своих интересов и предпочтений. Он отмечает, что наш интеллект представляет собой не «вещь», а «потенциал, наличие которого позволяет нам использовать формы мышления, адекватные конкретным типам контекста»[37].

В своей книге Ховард Гарднер размышляет о важности множественного интеллекта, о его влиянии на нашу жизнь. Множественный интеллект – это модель, которая рассматривает интеллект в различных конкретных условиях, а не как доминирование одной общей способности к чему-либо. Множественный характер интеллекта позволяет людям выбирать их профессиональную деятельность в будущем. Например, каждый человек понимает, в чем он силен. Выбирая себе будущую профессию, он опирается на ряд качеств и умений, позволяющих выбрать ту или иную профессию. Такой вид интеллекта позволяет нам понять и определить предпочтительный способ обучения новым вещам и получения информации. А зная способ получения знаний, который подходит конкретному человеку, будет гораздо проще и эффективнее учиться чему-то новому.

Один из базовых принципов теории множественности интеллекта заключается в том, что образование должно быть чутким к индивидуальным познавательным различиям. Вместо отрицания или игнорирования этих различий в своем убеждении, что все дети должны мыслить одинаково, образование должно стремиться к созданию разнообразных познавательных возможностей, максимально отвечающих индивидуальному интеллектуальному потенциалу.

Таким образом, теория множественного интеллекта описывает природу нашего разума: как мы воспринимаем информацию, как мы ее используем.

Профессор Х. Гарднер выделяет 9 типов интеллекта:

- лингвистический;
- логико-математический;
- визуально-пространственный;
- телесно-кинестетический;
- музыкальный;
- натуралистический;
- межличностный;
- интраперсональный;
- экзистенциальный.

Перейдем к более подробному рассмотрению каждого типа интеллекта.

Лингвистический тип интеллекта помогает людям четко мыслить, преобразовывать сложные словесные конструкции в доступные каждому слова. Люди с хорошо развитыми лингвистическими способностями хорошо воспринимают информацию на слух, умеют излагать свои мысли четко и понятно.

Х. Гарднер выделяет четыре аспекта лингвистических знаний, которыми обладают люди с лингвистическим мышлением. Во-первых, способность пользоваться речью, чтобы побуждать, мотивировать других людей. Во-вторых, способность использовать речь для запоминания информации. Третий аспект – способность объяснять, излагать мысли, используя речь. Большая часть обучения происходит с помощью языка – в основном, благодаря устной речи, когда прибегают к стихотворениям, пословицам и поговоркам или к простым объяснениям, а в настоящее время так же часто используется и письменное слово. В-четвертых, возможность использовать речь для размышления, проведения металингвистического анализа. Люди с лингвистическим складом ума, в основном, занимают следующие должности: писатели, юристы, журналисты, ведущие, лингвисты и т.д.

С точки зрения методики преподавания иностранного языка, учащиеся с лингвистическим складом ума предпочитают получать информацию в виде

историй, рассказов, текстов, а закреплять ее в игровой форме. Предпочтительно предлагать творческие задания, например сочинение-размышление, статья и др.

Логико-математический тип интеллекта подразумевает способность людей решать различные задачи, анализировать ситуацию и искать пути ее решения. Люди с интеллектом такого типа понимают связи между причиной и следствием, логически рассуждают и способны делать выводы. Таким людям легко даются все математические расчеты, измерения величин. Логико-математический интеллект может пригодиться людям в таких профессиях, как ученые, инженеры, компьютерные специалисты и др.

Обучение обладателей логико-математического интеллекта должно строиться на выявлении причинно-следственных связей, построении логических цепочек, приведении примеров и фактов [4].

Обладатели визуально-пространственного интеллекта способны легко перерабатывать зрительную информацию, воспроизводить эти образы в сознании, а также трансформировать пространство, то есть конструировать, строить, рисовать и т.д. Основными способностями для пространственного интеллекта являются умение точно воспринимать окружающий мир, выполнять трансформации и модификации согласно первому впечатлению, а также умение воссоздавать предметы по памяти даже при отсутствии соответствующего физического объекта. В некоторых случаях этот вид интеллекта играет важнейшую роль, например, в жизни скульптора или математика-тополога. Пространственный тип интеллекта позволяет представлять образ, что, несомненно, очень важно для научной деятельности.

Чтобы лучше воспринимать информацию на занятиях, учащиеся нуждаются в зрительных образах. Они хорошо воспринимают информацию, представленную в виде схем, диаграмм, рисунков, таблиц. Для более эффективного обучения необходимо предлагать учащимся с пространственным типом интеллекта задания на создание диаграмм, схем, компьютерной графики.

Следующий тип интеллекта – телесно-кинестетический. Люди с таким типом интеллекта способны контролировать движения своего тела. Основными характеристиками для телесно-кинестетического интеллекта являются ловкость рук, координация тела в пространстве, равновесие, развитая телесная память. Для учащихся с таким интеллектом не составит труда повторить движения сходу за учителем, изобразить какого-либо героя. Чтобы улучшить обучение для людей с телесно-кинестетическим типом интеллекта, учителям советуют использовать мимику и жесты на уроках, демонстрировать материал, который можно потрогать, использовать ролевые игры. Отличным примером, является песня «Head and shoulders» (голова и плечи), где дети поют песню, показывая на соответствующие части тела.

Музыкальный интеллект предполагает способность людей воспринимать музыку, ритм, воспроизводить звуки. Такие люди очень тонкие, они способны понимать отношения между музыкой и чувствами. Учащиеся с музыкальным интеллектом хорошо запоминают песни, воспринимают информацию на слух, предпочтительно со звуком.

По мнению Гоголевой М.А., для обучения иностранному языку людей с музыкальным складом ума, необходимо использовать музыкальные материалы на уроках, работать над интонацией. Таким учащимся можно посоветовать запоминать пройденный материал, напевая какую-либо песню, или запоминая его в определенном ритме [10].

Люди с натуралистическим интеллектом активно интересуются всем, что связано с природой, исследованием окружающей среды и других видов.

Дети, обладающие натуралистическим типом интеллекта, демонстрируют хорошие результаты в обучении английскому языку, если учитель мотивирует их на описание предметов, явлений, наблюдение за традициями в других странах или выполнение проектных работ, связанных с описанием, изучением явлений или предметов. Учитель может использовать на уроках иллюстрации, видеоматериалы, которые будут способствовать развитию интереса, эффективному обучению.

Межличностный тип интеллекта позволяет людям легко вступать в отношения с другими людьми, находить общий язык. Люди с таким интеллектом способны улаживать конфликт, анализируя ситуации, воспринимать чувства других людей [11].

Учащиеся с межличностным типом интеллекта готовы работать в команде. Чтобы улучшить эффективность обучения, необходимо как можно чаще проводить задания группового характера: дискуссии, беседы, дебаты и др.

Интраперсональный интеллект подразумевает познание человеком самого себя. Люди с таким типом интеллекта способны проводить самоанализ и саморефлексию, они обладают высоким уровнем самосознания и способностью к изменениям. Для учащихся с таким типом интеллекта подойдут индивидуальные задания, задания на самопроверку, ведение дневника.

Самый сложный тип интеллекта, по мнению Ховарда Гарднера, – экзистенциальный, так как его обладатели генерируют идеи философского толка, в стремлении ответить на вопросы бытия, жизни и смерти, возникновении вселенной и т.д. Таким учащимся можно предложить задания на обсуждение важных и сложных вопросов, написание сочинения.

Важно понимать, что человек не может обладать только одним типом интеллекта, также как и не существует людей со всеми типами интеллекта. Человек может быть силен в нескольких типах интеллекта, а более слабые стороны он способен развивать. Трудно научить человека исходя из узкого определения типа интеллекта.

В современной зарубежной педагогике стали пересматриваться программы обучения, педагоги и ученые стали задумываться о необходимости внедрения теории множественного интеллекта в процесс обучения.

«Существует более, чем один способ научить тому, что вы считаете важным. Теория множественности интеллекта при этом может быть

инструментом», – эта мысль пронизывает всю теорию Ховарда Гарднера. На наш взгляд, главное отличие процесса обучения, основанного на теории множественности интеллекта: он сфокусирован на развитии ума и способностей в первую очередь, и через них идет освоение школьной программы (стандарта), в то время, как традиционный процесс обучения во главу угла ставит освоение содержания программы преимущественно через вербальные и логико-математические способности ученика.

Однако, теория множественного интеллекта Ховарда Гарднера подверглась критике. Теория интеллекта психолога Майка Андерсона предполагает наличие двух различных путей к получению знаний. Первый включает использование базовых механизмов обработки и переработки информации, приводящее благодаря специфическим процессорам к приобретению знаний. Второй путь включает использование модулей для приобретения знаний. Знание, основанное на модулях, как, например, восприятие трехмерного пространства, приходит автоматически, если соответствующий модуль в достаточной степени созрел, и этим объясняется развитие интеллекта.

Следовательно, мы пришли к выводу, что, основываясь на теории множественного интеллекта Х. Гарднера, можно выделить 9 типов интеллекта. Каждый из них проявляет себя посредством специфических талантов, навыков и умений. Человек обладает всеми этими типами интеллекта, но некоторые из них развиты в меньшей мере. В зависимости от доминирующего типа интеллекта преподаватель может подобрать соответствующий подход в обучении иностранному языку.

1.2. Особенности обучения англоязычной лексике

Лексика является важной частью в обучении иностранному языку, так как является главным элементом всех компонентов английского языка: говорения, чтения, аудирования, письма. Основной целью обучения лексике является формирование навыков правильного построения речи, а также восприятие и понимание лексических единиц на слух. Лексика – это совокупность слов какого-либо языка. Лексическая единица – это единица языка, обладающая лексическим значением. Необходимо отметить, что любое слово имеет следующие характеристики: то, как оно звучит или произносится, как пишется, какое имеет значение, с какими словами употребляется, и есть ли оттенки значений.

Лексическая компетенция – это совокупность лексических знаний и умений, которые определяют способность учащихся находить значение слова, употреблять слово в речи. Стародубцева О.Г. говорит о том, что это «способность обучающихся к организованным и взаимообусловленным действиям с лексическими единицами, направленным на усвоение лексики; это овладение значением лексической единицы, ее графическим оформлением и произношением, знанием грамматических форм слова и правил сочетания с другими лексическими единицами» [27].

В коммуникативной деятельности Г.В. Рогова выделяет различные слои лексических единиц: активный, пассивный, потенциальные словари. Ожегов С.И. говорит о том, что словарь – это собрание слов (обычно в алфавитном порядке), устойчивых выражений с пояснениями, толкованиями или с переводом на другой язык. Лексические единицы, о значениях которых человек лишь может только догадываться, находятся в потенциальном словаре. Например, слово *child* (ребенок) будет находиться в активном словаре, когда в потенциальном словаре – *children* (дети), *childhood* (детство), значения данных слов человек может только предполагать. Активный,

пассивный и потенциальные словари составляют актуальный словарь каждого человека [9].

При изучении лексики возникают трудности с запоминаяем английских слов, так как в большинстве случаев слова многозначны, или существует определенный характер употребления этого слова с другими и т.д.

Гальскова Н.Д., Гез Н.И. в своем пособии «Теория обучения иностранным языкам» приводят классификацию слов:

- слова и словосочетания, которые схожи по значению и строению с родным языком;
- лексические единицы, имеющие особенную форму написания и значения;
- слова с различными значениями;
- гнезда слов-синонимов или коллокации.

Наиболее сложная группа слов – последняя, так как системы русского и английского языка различны, и, чаще всего, встречающиеся коллокации в английском языке не имеют места в русском. На втором месте, по трудностям, выделяют слова, которые имеют схожее звучание, но различные значения в русском и английском языках (magazine – журнал). Далее, трудности могут быть связаны со словами, которые имеют специфичную форму написания, трудную для запоминания (brought). Для того чтобы названные трудности можно было преодолеть, необходимо соблюдать психолингвистические правила усвоения лексики, а именно употребление ее в контексте, в различных ситуациях. Учет данных трудностей необходим при отборе лексического материала и позволяет сделать обучение лексике более эффективным [8].

В современной науке отсутствует четкая классификация принципов обучения англоязычной лексике. К данной проблеме обращались разные ученые-методисты, предлагавшие разный набор таких принципов. В зарубежной методике преподавания также уделяют много внимания обучению лексике [7].

I.P.S. Nation выделяет 4 принципа обучения англоязычной лексике: принцип минимизации языка, что означает отбор лексических единиц; принцип дифференцированного подхода в усвоении лексического материала (учет особенностей учащихся и учет особенностей лексического материала); принцип взаимосвязанного обучения лексике и видам речевой деятельности (использование лексических единиц в других видах речевой деятельности: говорение, письмо); принцип сознательности (понимание и осознание учащимися лексических единиц) [40].

Гальскова Н.Д. выделяет три принципа: статистические, лингвистические и методические. Статистические принципы подразумевают количественные характеристики слова, то есть насколько часто это слово употребляется. Лингвистические принципы ориентируются на то, как слово сочетается с другими словами, способность слов создавать производные единицы, давать возможность языковой догадке, количество значений слова и его роль в построении предложений. Методические принципы позволяют отобрать слова, ориентируясь на тип школы, цели обучения и программы обучения [7].

Процесс формирования лексических навыков сложный, а, следовательно, требует внимания и определенных усилий. Зарубина Ю.И. в своей статье «Технология формирования лексических навыков на уроках иностранного языка» приводит три этапа. Первый этап – введение языковой единицы, семантизация нового слова и его первичное проговаривание. Второй этап подразумевает тренировку использования слова в однотипных речевых конструкциях или ситуациях. На третьем этапе происходит обучение новому слову в разных речевых контекстах [13].

Следует отметить, что многие авторы в своих работах обращаются к понятию семантизация. Проблемой усвоения английской лексики и ее закреплением занимались многие ученые. Кошкина Е.Г. в своей статье упоминает о том, что семантизация – это система действий, позволяющая понять значение слова в процессе ознакомления с новыми лексическими

единицами. Выбор способа семантизации зависит от этапа обучения, от возрастных характеристик, психологических особенностей, а также от специфики лексических единиц.

Существуют различные способы семантизации: переводные и беспереводные. К переводным способам относится пословный перевод, то есть каждое слово переводится (pineapple – ананас) и перевод-толкование слова на родном языке (apple – яблоко, фрукт красного или зеленого цвета).

Беспереводные способы (прямые) в свою очередь разделяются на две группы: вербальные и невербальные. Вербальный способ объяснения слова подразумевает использование синонимов, антонимов, однокоренных слов, или слова в контексте, а также одноязычное толкование слова (apple – a round fruit with firm, white flesh and a green, red, yellow skin). Объяснение слова с помощью предметов, жестов, мимики, карточек, картинок включает в себя невербальный способ семантизации [18].

Безусловно, вопрос о выборе способа обучения лексике поднимается у многих ученых-лингвистов. На наш взгляд, дословный перевод с зазубриванием значений слова не дает возможности использовать это слово в речи. Выбирая способ семантизации, необходимо учитывать ряд факторов. Балыхина Т.М. говорит о том, что к этим факторам относят методические, а именно учет этапа обучения, отведенного времени на изучение данной лексики, технической оснащенности класса и количества учащихся. Психологические факторы также необходимо учитывать при выборе семантизации, необходимо обращать внимание на возраст учащихся и их языковые способности. Важно упомянуть, что способ запоминания слов для каждого учащегося индивидуален. Немаловажны и лингвистические факторы. При выборе способа объяснения слова, учитель должен опираться на характер слова (абстрактное, конкретное, служебное), а также особенности слова и его специфику.

При формировании лексических навыков необходимо владеть не только различными приемами и методами, но также необходимо учитывать основные этапы работы над лексическим материалом.

К основным этапам работы над лексикой относятся: ознакомление с новым материалом, первичное закрепление, развитие навыков и умений использования лексики в разных формах устного и письменного общения.

Все перечисленные этапы объединяются в единый механизм, и вычленение каждого из них проводится в чисто методических целях, для того чтобы предусмотреть основные трудности в упражнениях [2].

Г.В. Рогова считает, что при обучении англоязычной лексике необходимо учитывать уровень обучения учащихся. На начальном этапе изучаемая лексика относится к продуктивному словарю, то есть это те лексические единицы, которые учащиеся должны мгновенно извлекать из памяти для обозначения необходимых им понятий и правильно воспроизводить их в громкой речи с соблюдением всех норм употребления - произносительных, сочетательных, грамматических.

На начальном этапе обучения новое слово должно вводиться в контексте, а не изолированно. Чтобы верно и понятно раскрыть значение слова, учителя прибегают к использованию жестов, мимики, демонстрационного материала. На продвинутых этапах новое слово следует вводить в коллокации, важно учитывать при этом характерные лексические связи в словах.

Существуют различные приемы введения лексических единиц. Новые слова могут быть представлены путем демонстрации слов на картинках, карточках, интерактивной доске, чтобы за словом у ребенка сохранился определенный образ. Такой способ подойдет для введения существительных, обозначающих конкретный предмет. Глаголы могут быть введены с помощью действий, мимики или жестов. Введение прилагательных может быть осуществлено путем показа выраженных характеристик: цвета, формы, размера и т.д.

Первичное закрепление лексики является немаловажным этапом. Задача первичного закрепления – сформировать навыки использования этого слова в конкретном контексте. На данном этапе проводятся разные типы упражнений: имитативные тренировочные и условно-речевые, подстановочные, трансформационные, переводные. Чем больше предлагается упражнений, тем лучше усваивается данное слово [29].

И, наконец, последний этап – использование лексических единиц. На данном этапе учащимся предлагается выполнить речевые упражнения, что позволяет запомнить слово в различных контекстах, использовать его в устной и письменной речи.

Одной из актуальных проблем обучения англоязычной лексике – ее запоминание и сохранение слова в памяти. Память – это способность сохранять и воспроизводить в сознании прежние впечатления, опыт. И.В. Тивьяева в своей статье: «Исследования памяти в зарубежной лингвистике» говорит о том, что существуют определенные механизмы запоминания английских слов. В поисках решений указанных проблем исследователи оперируют понятиями оперативной, или рабочей и долгосрочной памяти, являющимися ключевыми для современной теории памяти [30].

А. Бэддели определяет рабочую память как временное место для хранения информации. Кратковременная или рабочая память – способ хранения информации в течение короткого промежутка времени, она позволяет сохранить обобщенный образ предмета, обращая внимания на ярко-выраженные характеристики. Например, ребенок, запоминая слово, написанное на карточке, запомнит картинку. Чаще всего объем кратковременной памяти людей варьируется в промежутке между 5 и 9 единицами [35].

Долгосрочная память – способ человека хранить информацию в течение долгого периода времени, иногда равной продолжительности жизни. Данный вид памяти позволяет человеку в любой момент вспомнить необходимую информацию и воспроизвести ее.

Существует еще один механизм в работе нашего мозга – механизм забывания. Способность забывать позволяет человеку концентрироваться на самых важных вещах и сохранять в своем сознании только действительно необходимую информацию. Благодаря этой функции наша физическая память защищена от перегрузок .

Соловова Е.Н. приводит ряд различных методов запоминания английских слов.

Первый – метод списков. Учащимся предлагается составить список слов на определенную тему и учить их. Данный метод, на наш взгляд, является эффективным, если эти слова можно представить в пространстве, например, темы «Мебель» или «Части тела».

Второй метод запоминания – метод ассоциаций. Ассоциация – это связывание одного элемента с другим, при этом в сознании возникает определенный переход от первого элемента к второму. Впоследствии при встрече слова, выученного подобным способом, в памяти моментально всплывёт образ, а вслед за ним и само слово.

Следующий метод – метод речевой практики и аудирования. Данный метод подойдет для тех, кто часто слушает песни или смотрит фильмы на иностранных языках.

Одним из наиболее распространенных способов является использование демонстрационного материала (стикеры, карточки, карты). Менее распространенным методом является метод рассказов. Этот способ помогает не только запомнить новые слова, но и перевести старые слова из пассивного словарного запаса в активный. Недостатком метода является трудность или невозможность связать лексику из разных сфер в небольшом тексте.

Выбор эффективного и наиболее подходящего метода запоминания лексики способствует сохранению слов в активном словаре, частом употреблении их в устной и письменной речи. Знание лексических единиц

определяет способность учащихся выражать свои мысли на иностранном языке.

Итак, лексика является неотъемлемой частью в изучении английского языка, но это вызывает определенные трудности, связанные с различными системами русского и английского языков. Эти трудности позволяют правильно отобрать слова для изучения, следуя четко сформулированным принципам и приемам. Одной из актуальных проблем в обучении лексике является запоминание слов, но существуют различные эффективные методы, упрощающие данный процесс.

1.3 Процесс геймификации в образовании

В настоящее время в современной педагогике мы все чаще и чаще встречаемся с термином «педагогическая технология». По мнению Лихачева Б.Т., педагогическая технология – это последовательность профессиональных действий, форм, установок и методов для достижения определенной педагогической цели. К педагогическим технологиям относят игровые технологии. Игровые технологии – это совокупность последовательных действий, установок, форм и методов по разработке этапов игровой деятельности. Исследование игровых технологий при обучении иностранному языку включает в себя разные направления: методическое объяснение, использование учебных речевых ситуаций в обучении иностранным языкам, формы организация обучения с использованием игровых технологий, интенсивные методы обучения иностранному языку с помощью игры [19].

Проблема использования игровых технологий в педагогике изучалась и продолжает изучаться, разработкой теоретической составляющей игры, ее функций и целей занимались такие известные ученые, как Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Игровые технологии подразделяются на некоторые категории:

- развлекательные (возбуждение эмоций и чувств);
- дидактические (достижение определенного познавательного результата);
- диагностические (выявление отклонений в развитии и обучении);
- коррекционные (внесение позитивных изменений в процессе развития или образования).

Селевко Г.К. отмечает, что чаще всего игровые технологии применяются в качестве объяснения темы или освоения определенных понятий, игры также могут быть использованы в качестве контроля или

закрепления знаний и умений. Игры могут быть компонентом, как уроков, так и внеклассных мероприятий [21].

Концептуальными основами игровых технологий являются психологические характеристики учащихся, которые, в свою очередь, опираются на потребности личности в развитии, самовыражении. Более того, игровая технология способствует внутренней социализации учащихся, направлена на усвоение социальных законов и установок [14].

Выготский Л.С. писал что игровые технологии должны быть соотнесены с ведущей деятельностью каждого возраста. Для младшего школьного возраста характерны игры с использованием предметов, ярких картинок. Игры проходят через введение игровой ситуации. например: игра «Помоги мышке найти дорогу». Для среднего и старшего школьного возраста характерна нацеленность на результат и желание самоутвердиться в команде, игры в данном возрасте чаще всего ориентированы на речевую деятельность и носят конкурирующий характер.

Опираясь на данные концептуальные положения, определяем цель применения игровых технологий – развитие познавательного интереса и мотивации учащихся через разнообразные игровые формы обучения. С появлением нового федерального образовательного стандарта учителя стали акцентировать свое обучение на методах, позволяющих раскрыться творческому потенциалу обучающихся и сделать процесс наиболее результативным. Игровые технологии являются весьма действенным способом обучения иностранному языку, в частности английскому языку [26].

Ожегов С.И. отмечал, что игра – это занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Леонтьев А.В. говорит, что это свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [20].

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс

привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком и повышает интерес учащихся к изучению. Когда ученые называют игру ведущей деятельностью ребенка, они имеют в виду не то, что она преобладает в его практике среди других видов деятельности, а то, что именно она в этот период ведет за собой развитие ребенка.

Е.И. Пассов в своей книге «Урок иностранного языка» отмечает цели игры при обучении иностранному языку:

- 1) формирование навыков (говорение, письменная речь и т.д.);
- 2) развитие умений говорения(умение воспринимать информацию и реагировать на нее);
- 3) развитие индивидуальности;
- 4) развитие памяти.

Роль игры в обучении английскому языку, несомненно, велика, так как она является хорошим средством запоминания и отработки пройденного лексического материала, грамматических конструкций, а также отработки артикуляции и произношения. Важно отметить, что игра позволяет развить навыки устной речи.

Многие выдающиеся педагоги и психологи справедливо отмечали эффективность использования игр в процессе обучения иностранному языку, так как она не только развивает ряд навыков и умений, но и позволяет учащимся раскрыть свои способности, а также проявить интерес и мотивацию к изучению языка [23].

По мнению Борисовой Е.А., игра как вид образовательной деятельности выполняет ряд функций. Первая функция – обучающая: развитие умений восприятия информации, памяти и внимания, умения владеть иностранным языком и применять его в устной и письменной речи. Следующая функция – воспитательная: развитие чувства взаимовыручки, поддержки и уважительного отношения к партнерам по игре. Третья функция – развлекательная: повышение интереса к изучению иностранного языка.

Следующая – коммуникативная: создание среды для общения на иностранном языке, развитие навыков устной речи на иностранном языке, развитие навыков общения. Далее, релаксационная функция: снятие эмоционального стресса, психологических переживаний учащихся, создание свободной обстановки. Одна из важных функций – психологическая: перестройка психики для восприятия большего количества информации. Последняя функция – развивающая: развитие надпредметных умений, гармоничное развитие учащихся как личности.

Все чаще учителя используют игры в обучении, чтобы разбавить обстановку на уроке, чтобы дать ученикам возможность изучать предмет в развлекательной форме [5].

Тем не менее, Н.А. Аникеева говорит о том, что использование игровых технологий на уроках иностранного языка должно соответствовать ряду принципов. Во-первых, создание творческой и игровой обстановки, что позволяют участникам адаптироваться, воспринимать информацию и чувствовать себя частью процесса. Во-вторых, преподаватель должен уметь ставить цель применяемой игры. В-третьих, игровые технологии должны быть ориентированы на знания и умения участников, включать в себя понятные правила игры и место проведения игры (игровое поле, актовый зал и др.). В-четвертых, необходимо учитывать принцип ассоциаций. Усвоение новых сведений в условиях обучения с помощью методов игрового моделирования становится более эффективным, если оно базируется на уже имеющейся или вновь собранной информации. В-пятых, учитель должен контролировать игру, изучать группу в целом и отдельно каждого учащихся.

В описании современных методик обучения иностранному языку все чаще упоминается такой подход обучения, как геймификация.

По мнению некоторых авторов геймификация – это применение подходов, характерных для компьютерных игр, в неигровых процессах.

Многие считают, что геймификация подразумевает использование компьютерных игр в обучении иностранному языку, однако это не так.

Многие ученые считают данную технику не результативной, так как дети играют в игры, и понятие урок теряет свое значение, дети забывают, что они учатся.

Штаюра О.В. и Борякова Е.Е. в своей статье «Технология игры как основополагающая составляющая учебно-воспитательного процесса при обучении английскому языку» указывает: «Геймификация (игрофикация или геймизация) – применение игровых подходов и их элементов в неигровых ситуациях».

Суть геймификации (игрофикации), как подхода обучения иностранному языку, в том, что она облегчает процесс обучения для учащихся, вызывает у них интерес, порождает конкуренцию среди учеников.

Данный подход говорит нам о том, что в образовательных целях могут быть задействованы следующие элементы игрового процесса, характерные в основном для компьютерных игр, например: очки, баллы, бонусы, уровни и т.д.

Вместо наиболее стандартного метода проверки владения лексическим материалом, как, например, диктант, учитель может использовать интерактивную игру с баллами и уровнями, что снизит уровень эмоционального стресса у учащихся и покажет реальную картину его знаний, умений и способностей.

Важно отметить, что психологически человек устроен так, что он запоминает информацию лучше, если она вызывает эмоцию. Неважно, положительную или отрицательную – любое сильное впечатление оставляет глубокий отпечаток в памяти. В процессе игры учащиеся раскрываются с разных сторон, что помогает учителю определить его сильные и слабые качества. Становятся понятны их истинные желания и возможности. На основе данного приема, в современном мире создается большое количество интерактивных заданий и игр, способствующих обучению иностранному языку, в частности английскому [6].

Однако, это мнение, что геймификация означает только компьютерные игры – ошибочное. Наоборот, игрофикация предполагает внедрение самых интересных и вовлекающих игровых технологий в обучение. К сожалению, в России данный подход почти не используется, многие учителя ведут урок, не выходя за рамки учебного плана. На наш взгляд, геймификация способствует обучению английскому языку и должна внедряться в российскую систему образования.

Штаюра О.В. также отмечает, что для того, чтобы игра могла использоваться в процессе обучения, достаточно выполнения двух условий. Цель игры должна соответствовать задачам игры, а также игра должна быть реальной, то есть у этой игры должны быть свои правила, цели, преграды, которые нужно преодолеть, задачи, которые нужно решить, уровни, которые нужно пройти, а самое главное, что каждый игрок должен хотеть принять эти правила.

Кроме того, игра в обучении должна обладать системой обратной связи, ученик должен понимать, что это не только игра, но и проверка его знаний. Также необходимо включить в игру рост уровня сложности, начиная от простого, заканчивая – сложным, так учащийся видит свой прогресс, свои результаты. В игре также должно быть право на ошибку, но эта ошибка должна стимулировать и давать результат в дальнейшем [34].

Самая главная цель геймификации – вызвать интерес у учащихся к обучению, сделать это обучение интереснее, результативнее. К данной проблеме обратился специалист Ю Кай Чоу. В своих трудах он анализирует факторы, влияющие на мотивацию человека в процессе игры. Более того, на основе своих исследований он создал систему «Octalysis» (Окталисис), которая излагает информацию о способах мотивации человека. Ю Кай Чоу выделяет 8 факторов мотивации: чувство собственной значимости, стремление вперед, самосовершенствование, чувство владения и накопления, социальное давление, ограниченность ресурсов, любопытность, нетерпение. Ученый говорит о том, что большинство образовательных систем направлено

на то, чтобы выполнить задачи, но в них не рассматриваются способы их выполнения [36].

В современной педагогической литературе нет однозначной классификации игр. Мы проанализировали мнения нескольких известных ученых о разных видах игр. М.Ф. Стронин выделяет 5 видов игр: лексические, грамматические, фонетические, орфографические и творческие. Однако, он не разделяет виды творческих игр, некоторые из них имеют разные цели. Селевко Г.К. предлагает свою классификацию игр: деление по виду деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические), по характеру (обучающие, тренировочные, познавательные, воспитательные), по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, игры-драматизации) [28].

Н.П. Аникеева выделяет следующую классификацию игр: а) игры – драматизации, учащимся предлагается определенный сюжет; б) игры-импровизации, где учащиеся знают только тему; в) игры на преодоление этапов (легкий, средний, сложный), на решение проблемных ситуаций в языке; г) деловые игры. Однако, мы остановились на классификации Н.И. Гез и Н.Д. Гальсковой, потому что в ней более систематизировано представлены игры, относящиеся к обучению. Они разделяют четыре вида игр: языковые, коммуникативные, ролевые и деловые.

Языковые игры – игры, основанные на тренировке и отработке языкового материала (грамматического, орфографического, лексического и фонетического). К играм такого характера относятся лото, кроссворды, игры с кубиком, карточками, лабиринты, составление слов/предложений и др. Главной особенностью является стабильность, возможность подсказок, соревновательная деятельность, однозначность или ограниченность решений, имитативно-репродуктивная деятельность.

Коммуникативные игры – игры, основанные на развитии умения общаться, взаимодействовать с другими людьми, выражать свою точку зрения в форме репродуктивно-продуктивных упражнений. Основная цель

такой игры – организация спонтанного общения на иностранном языке. Они ситуативно обусловлены и связаны с реализацией одного – двух речевых намерений. Наличие ролей в этих играх необязательно, хотя они и не исключаются. Чаще всего здесь используются воображаемые ситуации, которые в англоязычной методической литературе принято называть симуляциями. Игра позволяет учителю выявить наиболее трудные моменты для учащихся в устной речи.

Следующий вид игр, который выделяет Н.И. Гез и Н.Д. Гальскова, – ролевые игры. Эти игры пользуются большой популярностью, так как они направлены на развитие навыков устной речи, но имеют свои особенности: наличие проблемы, лежащей в основе игры, наличие определенных персонажей/ролей, наличие проблемной ситуации или сценария.

Когда обучающиеся принимают роль, они играют самих себя или какого-либо персонажа в специфической ситуации. Поэтому в ролевой игре нет зрителей, нет опасения, что общение не состоится, что поведение участников будет понято неправильно, так как заведомо им приписываются роли, и каждый ученик вживается в нее [39].

Перейдем к рассмотрению последнего вида игр – деловые игры. Деловая игра – игра, основанная на формировании знаний и умений для профессионального общения. В школе такие игры редко используются, однако имеют место быть в старших классах на профильно-ориентированном этапе. Такие игры будут актуальны в высших учебных заведениях, для формирования профессионального общения на иностранном языке.

Такая игра подразумевает, что учащиеся владеют определенной лексикой в данной сфере, что они способны использовать ее в общении. Отличительной особенностью таких игр будет профессиональная лексика, которую ученикам необходимо понимать [8].

Роль учителя, безусловно, велика в процессе проведения любой игры для учащихся любого возраста. Короткова Н.А. выделяет 3 группы методов руководства игрой. Первая группа методов заключается в участии педагога в

процессе игры, что способствует овладению участниками ходом игры. Это чаще всего используется на ранних этапах, при первоначальном использовании той или иной игры. Вторая группа методов связана с внедрением нового в процесс игры. Учитель вносит новые изменения в процесс игры, что постепенно усложняет его и делает интересным для участников. Третья группа методов подразумевает, что учитель лишь только направляет учащихся или поясняет. Это помогает учащимся ориентироваться в игре, понимать ее цели и задачи [17].

Используя игру как средство формирования коммуникативных умений, учитель имеет возможность направлять внимание детей на ценные знания, которые способствуют расширению кругозора и обогащения словаря. И вместе с тем учитель питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний через игру. В процессе игры формируется умение распоряжаться знаниями в различных условиях. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление детей к познанию, исследованию и обмену информацией. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс [16].

К отрицательным сторонам применения игровых технологий можно отнести индивидуальные особенности учащихся. Существуют ученики, которые не способны работать в команде или не готовы к работе с игрой. Применение игровых технологий на уроках иностранного языка подразумевает длительную подготовку, поиск соответствующих материалов, ресурсов, некоторые педагоги также не готовы к проведению игровых мероприятий, поскольку им не хватает умений творчески мыслить и правильно преподнести игру учащимся.

К положительным сторонам применения игры в педагогическом процессе относится высокая мотивация учащихся и интерес к предмету, большинство учащихся получают удовольствие от игры, в процессе игры,

учащиеся получают знания и умения, участники игры находятся в комфортной обстановке, а значит, процесс получения новых знаний проходит легко [15].

Рассмотрев основные понятия, цели и функции игровых технологий при обучении иностранному языку, нужно отметить, что игра как метод обучения позволяет формировать общеучебные и языковые навыки, а также способствует всестороннему развитию учащихся. В век информационных технологий развиваются и методы обучения иностранному языку. Процесс геймификации позволяет повысить мотивацию и облегчить процесс обучения английскому языку с помощью ряда принципов. На основе этой техники уже создано большое количество компьютерных, а также и обычных, привычных игр для использования их в преподавании. Анализируя точки зрения различных методистов на классификацию игр в процессе обучения иностранному языку, мы пришли к выводу, что существуют четыре группы игр: языковые, коммуникативные, деловые и ролевые. Каждый вид игр имеет отличительные особенности, цели и задачи.

Выводы по первой главе

В рамках индивидуального подхода в обучении иностранному языку в современной методике рассматривается теория множественного интеллекта Ховарда Гарднера, учитывающая индивидуальные особенности интеллекта учащихся. Существует 9 типов множественного интеллекта, которые позволяют определить индивидуальные навыки и умения каждого учащегося и использовать их в обучении. Опираясь на преобладающие типы интеллекта, обучение будет индивидуальным.

Процесс изучения английского языка достаточно не простой, один из его компонентов вызывает определенные трудности у учащихся. Лексика английского языка порой является проблемной для запоминания и использования ее в речи. Существуют различные принципы, приемы и

техники обучения англоязычной лексике, которые упрощают данный процесс.

Игра может быть использована как один из методов обучения иностранному языку, поскольку позволяет формировать навыки и умения, способствует развитию личности каждого учащегося. Процесс геймификации позволяет использовать игры в обучении, что заметно повышает мотивацию учащихся и делает процесс обучения интересным и увлекательным. Анализируя мнения разных методистов, мы пришли к выводу, что можно выделить четыре вида игр, каждый из которых имеет свои цели и задачи.

ГЛАВА 2. КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА ЕКІVOKI, ОСНОВАННАЯ НА ТЕОРИИ МНОЖЕСТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА, КАК СРЕДСТВО ЗАКРЕПЛЕНИЯ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИКИ

2.1. Исследование типа множественного интеллекта учащихся 8-9 классов

Обратимся к психологическим особенностям детей школьного возраста на среднем этапе обучения. Так как в нашей работе мы рассматриваем особенности проведения коммуникативных игр на среднем этапе обучения, необходимо обратить внимание на возрастные особенности учащихся, чтобы учитывать их при проведении игры. Данный период (11-15 лет) у детей характеризуются переходом от детства к юности, что совпадает с глобальной перестройкой во всем организме.

Исследования Зимней И.А. показывают, что на данном этапе подростки ярко проявляют свою личность, не согласовывают свои действия с нравственными понятиями и убеждениями. Учащиеся в этом возрасте стремятся сделать что-то сами, чаще всего наперекор желаниям родителей или учителей. На данном этапе психика подростков довольна, нестабильна, так как любое влияние: трудности в учебе, проблемы в семье, взаимоотношения с друзьями – вызывает у ребят сложности в развитии и становлении [25].

Средний школьный возраст также означает, что подростки хотят решать проблемные ситуации, творить, сравнивать предметы и выявлять сходства и различия, находить причинно-следственные связи [32].

Подросткам в данном возрасте интересно принимать участие в внеклассных мероприятиях, особенно в тех, где они могут проявить себя, где могут работать в команде. Ребятам также интересно самим решать проблемы, участвовать в обсуждениях, отстаивать и доказывать свою позицию [12].

Пассов Е.И. выделяет четыре основные черты учащегося на среднем этапе обучения. Во-первых, он говорит, что подросток ощущает себя

взрослым, поэтому стремится к равноправию с остальными. Во-вторых, Ефим Израилевич говорит о том, что «влияние ... взаимоотношений со взрослыми и сверстниками на успехи подростка, повышение значимости мнения одноклассников по сравнению с мнением учителя» также характеризует подростка 11-15 лет. В-третьих, проявляется желание самоутвердиться, желание отстаивать свою позицию, защищать свою личность. В-четвертых, подросток начинает осознавать свою личность [23].

Шапкина Е.А. пишет, что целью обучения английскому языку на среднем этапе является совершенствование навыков непосредственного общения с носителями языка в формате повседневного общения, навыков чтения аутентичных текстов с целью изучения культуры, традиций и обычаев страны изучаемого языка. Это предполагает обеспечение минимального уровня коммуникативной компетенции, на котором происходят воспитание, развитие и образование школьников средствами изучаемого языка [31].

Пассов Е.И. также считает, что на средней ступени школьник умеет мыслить не только конкретно, но и абстрактно. Он может совершенствовать навыки говорения не только с помощью слов или конструкций, подросток способен использовать весь свой языковой запас в различных ситуациях

Нами был проведен педагогический эксперимент среди учащихся 8-9 классов ЧОУ СОШ «ООЦ «Школа», который состоялся в период с 9 сентября по 30 марта 2018 года. В эксперименте принимали участие 44 учащихся. Эксперимент включает в себя три этапа: констатирующий, формирующий, контрольный.

Цель констатирующего этапа – выявить типы множественного интеллекта учащихся 8-9 классов. На поисковом этапе нами было проведено тестирование на определение типа множественного интеллекта.

Информация, полученная на данном этапе, может быть использована разными способами. Во-первых, учитель, знающий о том, что у ребенка превалирует музыкальный интеллект, может использовать эти знания на практике. Например, при обучении английскому языку сделать уклон на

аудирование, прослушивание и запоминание песен и рифмовок, а также обучать чтению с помощью пропевания слогов (складов), как, например, в методике обучения чтению на русском языке Зайцева Н.А. Во-вторых, «отстающие» интеллекты педагоги и учащиеся способны развить, работая над слабыми местами. В-третьих, знание типа интеллекта позволяет определиться с будущей профессией, разумно рассчитывая на свои силы и предпочтения.

Для определения типа множественного интеллекта многие психологи создавали специальные тесты, основываясь на теории Х. Гарднера. Все эти тесты близки по содержанию, но различны по форме.

Нами был выбран тест, предлагаемый центром «Нейропрогноз», так как данный тест помогает определить методику работы с каждым ребенком, вопросы в нем адаптированы для школьников 7-15 лет [22].

Данный тест состоит из 40 утверждений, с которыми нужно согласиться или нет. Результаты теста подсчитываются, и на основе них строится круговая диаграмма, наглядно демонстрирующая типы интеллекта и то, насколько они развиты и преобладают.

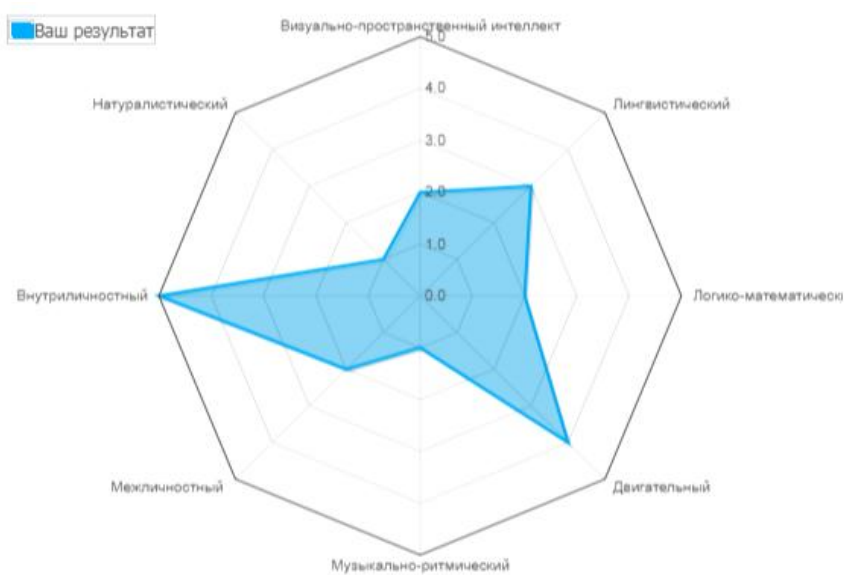


Рис. 1 Пример диаграммы результатов теста по определению типа интеллекта

Согласно тесту, положительные ответы на определенные утверждения, позволяют определить тип интеллекта. К лингвистическому типу интеллекта относятся следующие утверждения:

1. *Я часто рассказываю анекдоты или смешные истории.*
2. *Мне достаточно один раз прочитать текст из учебника, и я его уже помню.*
3. *Мне нравятся игры со словами и буквами.*
4. *Я хорошо запоминаю имена людей.*
5. *Я люблю читать книги и слушать, когда читают мне.*

Программа, считывающая результаты с положительным ответом, определяет высокий уровень лингвистического интеллекта. Данные вопросы связаны с отношением учащихся к прочтению книг, к запоминанию слов, к работе с текстами.

Логико-математический интеллект подразумевает развитое логическое мышление, любовь к цифрам и вычислениям. Для определения данного типа интеллекта в тесте встречаются следующие утверждения:

1. *Я хорошо считаю*
2. *Мне нравится думать над головоломками*
3. *Математика – мой любимый предмет*
4. *Я люблю все, что связано с цифрами и вычислениями.*
5. *Мне интересно решать логические задачи.*

Утверждения на определение музыкального интеллекта связаны с отношением учащихся к музыке, к слуху, к способности петь и слышать мелодию.

1. *Я часто слушаю музыку.*
2. *Мне неприятно, когда люди фальшиво поют.*
3. *Иногда напеваю про себя или пою, когда моюсь в душе.*
4. *Мне легко запомнить мелодию песни.*
5. *Я хочу научиться играть на музыкальном инструменте.*

Утверждения, связанные со способностью к координации ума и тела учащихся, с их физической подготовкой, определяют телесно-кинестетический тип интеллекта.

1. *Я люблю бегать и прыгать.*
2. *У меня хорошо получается играть в спортивные игры.*
3. *Я неплохо танцую.*
4. *Обо мне можно сказать: у человека шило в попе.*
5. *Я люблю проводить эксперименты.*

Обратимся к утверждениям, демонстрирующим визуально-пространственный интеллект.

1. *Я люблю рисовать*
2. *Я могу построить точно по инструкции сложную постройку из Лего.*
3. *Если я смотрю на облако, мне легко придумать, на что оно похоже.*
4. *Я люблю просматривать книги, в которых много иллюстраций.*
5. *Лепить из пластилина мне нравится больше, чем рисовать.*

Данные утверждения связаны с представлением объекта в пространстве, с его изображением на бумаге или с помощью конструктора, пластилина.

Натуралистический интеллект предполагает понимание живых существ, понимание процессов в природе, положительное отношение к животным, проявление внимания к окружающему миру.

1. *Мне нравится ухаживать за растениями.*
2. *Я знаю названия деревьев, которые растут недалеко от дома.*
3. *Я считаю, что у человека должна быть кошка, собака, рыбки или другие домашние животные.*
4. *Я люблю книги и фильмы о животных.*

5. *Мне нравится кормить птиц или других животных.*

Межличностный тип интеллекта определяется ощущением человеком чувств других людей, их переживаний, желанием человека общаться и находить новых друзей.

1. *Я часто разговариваю по телефону.*

2. *Мне легко подойти к незнакомому человеку и спросить его о чем-либо.*

3. *У меня много друзей.*

4. *Мне нравится мирить людей, когда они поссорились.*

5. *Я люблю, когда люди собираются вместе на праздники.*

Внутриличностный тип интеллекта подразумевает ощущение самого себя, понимание своих чувств и переживаний.

1. *Я могу долго заниматься чем-нибудь сам с собой.*

2. *Я знаю, какие у меня есть сильные и слабые стороны.*

3. *Я часто думаю о том, чем буду заниматься в будущем.*

4. *Я люблю размышлять о дружбе, почему люди ссорятся.*

5. *Я люблю помечтать.*

Данный тест не включает утверждения на определение девятого типа интеллекта – экзистенциального. Х. Гарднер упоминал о том, что данный тип интеллекта встречается довольно редко, а многие критики объединяли его с внутриличностным интеллектом.

Проанализировав содержание теста, мы предложили учащимся 8-9 классов ЧОУ СОШ «ООЦ «Школа» пройти данное тестирование на определение типа интеллекта. Цель нашего тестирования – выявить преобладающие типы интеллекта у учащихся 8-9 классов ЧОУ СОШ «ООЦ «Школа» для использования их при запоминании англоязычной лексики.

Учащиеся каждого класса были разделены на две группы - контрольная и экспериментальная группы. В экспериментальной группе 1 (ЭГ1) принимали участие 12 учащихся 8 класса, в контрольной группе 1 (КГ1) – 10 человек из 8 класса, в экспериментальной группе 2 (ЭГ2) – 11 учащихся 9

класса, в контрольной группе 2 (КГ2) – 11 человек из 9 класса. На выполнение теста было выделено 10 минут. Задача каждого учащегося согласиться или не согласиться с утверждениями, данными в тесте.

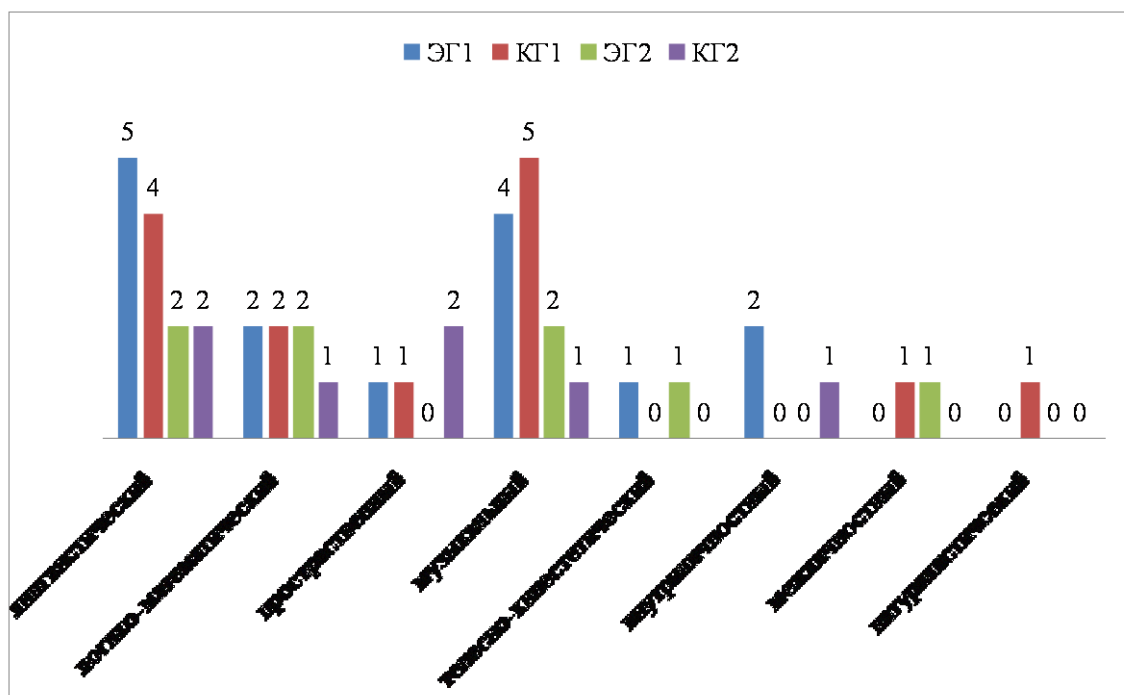


Рис.2 Результаты тестирования на определение типа интеллекта у учащихся 8-9 классов

По результатам тестирования мы провели анализ и выявили три преобладающих интеллекта у учащихся 8-9 классов (Рисунок 2). Результаты тестирования были следующие: лингвистический интеллект – 13 учащихся, музыкальный – 12 учащихся, логико-математический – 7 учащихся, визуально-пространственный – 4 учащихся, внутриличностный – 3 учащихся, межличностный – 2 учащихся, натуралистический – 1 учащийся, телесно-кинестетический – 2 учащихся. Следовательно, у большинства учащихся данного учебного заведения преобладают лингвистический, логико-математический, музыкальный типы интеллектов.

Проанализировав наши результаты, мы пришли к предварительному выводу, что данные типы интеллекта могут быть связаны с системой образования в России. Учащиеся, начиная с занятий в детском саду,

развивают умение логически мыслить, строить причинно-следственные связи. Приходя в школу, ученики делают пересказы, развивают речь. Музыкальный тип интеллекта также развивается в современном образовании. Педагоги используют песни для разучивания или запоминания новых слов, при изучении английского языка учащиеся выполняют задания на аудирование. Типы интеллекта, встречающиеся реже у учащихся, также могут быть использованы в процессе обучения. Учителя могут подобрать определенные задания на развитие менее выраженных типов интеллекта.

2.2. Создание коммуникативной игры с применением теории множественного интеллекта

Один из современных методов обучения иностранному языку – коммуникативная методика, направленная на формирование у учащихся коммуникативной компетенции, которая означает, что учащиеся знают, когда и с какими словами употребляется слово, знают, как язык способен меняться в зависимости от речевых ситуаций, умеют читать, понимать тексты, а также поддерживать разговор. На основе коммуникативной методики созданы коммуникативные игры, направленные на развитие умения говорения, выражения мысли на иностранном языке.

Борисова Е.А. в своей книге «Влияние ролевой, коммуникативной игры на обучение английскому языку» упоминает следующие характеристики коммуникативных игр.

Коммуникативные игры направлены на выполнение различных целей, как коммуникативных, так и внеязыковых. Коммуникативные цели подразумевают развитие умений говорения, умений взаимодействовать с другими участниками игры, умений выразить свою точку зрения.

Внеязыковые цели позволяют развивать гуманное отношение к участникам игры, развивать внимание и восприятие информации на иностранном языке, способствовать развитию памяти.

При использовании коммуникативных игр в обучении необходимо осознавать, что учащиеся должны свободно выражать свои мысли на английском языке. Такие игры также способствуют выявлению проблемных зон у учащихся, и это поможет учителю найти способы решения этих вопросов [5].

Более того, при проведении коммуникативной игры учитель играет важную роль, ему необходимо контролировать процесс игры, но и в то же время быть ее участником. Кроме того, деятельность учащихся должна быть оценена. Задания в играх могут быть, как однообразны, так и многообразны.

Тем не менее, многие ученые спорят о том, что коммуникативные игры и лексические игры схожи. Главной целью использования лексических игр на уроках английского языка является запоминание лексических единиц. С другой стороны, в коммуникативных играх мы проверяем умение учащихся использовать эти лексические единицы в устной речи. Необходимо указать, что в коммуникативных играх большее внимание уделяется свободному выражению мыслей на иностранном языке, акцент делается на успешную коммуникацию. Такие игры могут использоваться на более продвинутой стадии обучения или на хорошо отработанном и выученном материале.

Джил Хадфилд строит классификацию коммуникативной игры на различных принципах действий (решение проблем, соединение или подбор элементов, обмен информацией).

Существуют разные точки зрения на содержание коммуникативной игры. Проанализировав их, мы выделили следующее:

- различие в степени информированности партнеров по игре;
- различие учебных пособий как материал коммуникативных игр;
- групповой или парный виды проведения игр [38].

По федеральному государственному образовательному стандарту на средней ступени обучения должно осуществляться формирование дружелюбного отношения к ценностям других культур и языков. Изучение иностранного языка должно предусматривать расширение и систематизацию знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой [33].

По окончании средней ступени обучения учащийся должны достичь предпороговый уровень иноязычной коммуникативной компетенции, который подразумевает понимание отдельных слов и предложений, способность общаться на бытовые темы (семья, покупки, устройство на работу, путешествие). На данном этапе происходит формирование интереса к совершенствованию языка.

На основе требований ФГОС, мы выбрали учебно-методический комплекс «Звездный английский» («Starlight») за 9 класс, авторами которого являются К.М. Баранова, Дж. Дули, В.В. Копылова, Р.П. Мильруд, В. Эванс и учебно-методического комплекса «English VIII» (авторы О.В. Афанасьева и И.В. Михеева). Учебники предназначены для школ с углубленным изучением иностранного языка. Основная задача курсов – совершенствование лингвистических и культурологических знаний и умений и подготовка учащихся к Основному государственному экзамену по английскому языку [1;3].

Анализируя лексическую составляющую учебника «Звездный английский» («Starlight») за 9 класс и «English VIII» за 8 класс (авторы О.В. Афанасьева и И.В. Михеева), мы выявили ряд заданий, направленных на развитие лексических навыков и навыков говорения.

Нами был проведен анализ лексических упражнений в учебнике по английскому языку 8 класса (авторы О.В. Афанасьева и И.В. Михеева). Каждый раздел посвящен развитию одной из шести ситуаций общения:

- Choosing a Career: The World of Jobs;
- Education: The World of Learning;
- Shopping: The World of Money;
- Fascination and Challenge: The World of Science and Technology;
- Going to Places: The World of Travelling;
- Newspapers and Television: The World of Mass Media.

В ходе анализа нами были выявлены разные упражнения на отработку лексического материала, представленного в учебнике. При введении нового лексического материала, авторы используют объяснение значения этого слова на английском языке, затем примеры использования, затем целые предложения. Авторы прибегают к объяснению слова на русском языке только для представления разницы в значениях, в основном все дефиниции представлены и четко сформулированы на английском языке. Наиболее распространенное задание – на соотнесение слова с его значением

(дефиницией) на английском языке. В учебнике также представлены задания на знание правописания слов, чтение, употребление коллокации, а также на перевод слов и целых предложений. В учебнике также представлены рамки со списком слов, относящихся к теме. Задание учеников – найти значения тех слов, которые им неизвестны. Кроме этих слов, также есть задания на отработку слов, встречающиеся в текстах для чтения [1].

Учебник по английскому языку за 9 класс «Звездный английский» («Starlight») включает в себя 6 разделов:

- Lifestyle;
- Extreme facts;
- Body and soul;
- Art and entertainment;
- Breakthroughs;
- Back in time.

Анализируя комплекс лексических упражнений в учебнике по английскому языку за 9 класс «Звездный английский» («Starlight»), мы сделали ряд выводов. Во-первых, слова в конце учебника представлены в словаре. К каждому слову есть объяснение значения на английском языке. Учащиеся запоминают не перевод слова, а его дефиницию. Во-вторых, задания на отработку лексического материала представлены в малом количестве. В основном, эти задания на подстановку нужного слова по смыслу в предложения. В-третьих, встречаются задания в разделе «Language in use» на отработку использования коллокаций, слов с близкими значениями, трансформацию слов. В учебнике также представлены рамки со списком слов, относящихся к теме, с которыми учащиеся работают в текстах для чтения и заданиях на аудирование. Задание учеников – найти значения тех слов, которые им неизвестны [3].

Тем не менее, слова выбраны исходя из принципов отбора языкового материала, что облегчает объяснение слова. Слова, использованные в игре,

имеют один или несколько синонимов, часто употребляются в речи и сочетаются с другими словами.

На проектировочном этапе эксперимента мы создали собственную коммуникативную игру «EkiVoki» (аналог русской игры ЭКИВОКИ) на основе результатов тестирования типа множественного интеллекта учащихся 8-9 классов. «EkiVoki» – настольная игра, целью которой является объяснение слова игрокам команды пятью различными способами: объяснение с помощью слов, антонимов, рисунков, жестов или с помощью вопросов.

Данная игра способствует развитию различных типов множественного интеллекта, в частности лингвистический, визуально-пространственный, телесно-кинестетический, логико-математический.

EkiVoki выполняет основные функции, характерные для коммуникативной игры. Она позволяет учащимся объяснять на время пройденную ранее лексику, используя различные способы, в том числе и с помощью слов, формирует речевые навыки, развивает различные типы множественного интеллекта, дух соперничества, игру в команде, желание победы, позволяет раскрыть личности учащихся, сплотить коллектив.

Перед тем, как использовать данный вид игры на уроках английского языка, нами были выдвинуты следующие цели. Игра EkiVoki способствует закреплению лексического материала. Данная игра направлена на формирование навыков общения на английском языке, формирование доброжелательного отношения между сверстниками, закрепление изученной лексики, развитие внимания и восприятия иноязычной речи.

Коммуникативная игра EkiVoki выполняет ряд функций. Коммуникативная функция этой игры заключается в том, чтобы создать активное взаимодействие на английском языке. Образовательная функция игры включает в себя закрепление и систематизацию лексического материала. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре, также

развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Развивающая функция игры заключается в развитии различных типов множественного интеллекта, восприятия, внимания, памяти. Игра способствует повышению мотивации учащихся к изучению иностранного языка в игровой форме. С психологической точки зрения, игра помогает учащимся почувствовать себя частью команды, отвечать за свои действия, помогает подросткам проявить свои творческие способности.

Данная игра создана для проведения срезовых занятий по английскому языку в 8-9 классах, однако такая игра может также быть использована на занятиях со студентами. Хотелось бы уточнить, что набор карточек для 8 класса содержит лексику из учебника «English VIII» (авторы О.В. Афанасьева и И.В. Михеева). Набор карточек для 9 класса будет включать набор слов из учебника за 8 класс и из учебника «Starlight».

Чтобы иметь представление, какая это игра и ее взаимосвязь с множественным интеллектом, предлагаем ознакомиться с правилами и ходом игры. Комплекс игры включает в себя игровое поле с 2 фишками разного цвета, песочные часы, рассчитанные на одну минуту и карточки, на каждой из которой представлено по 5 слов, а также дополнительные карточки «Equivoki», включающие в себя усложненные задания. В начале игры карточки со словами перемешиваются и кладутся в две колоды обратной стороной так, чтобы слова не было видно. Минимальное количество игроков – 6 человек (возраст от 11 лет). Время проведения игры – 40 минут. В начале игры каждая команда кидает игральный кубик для определения очередности. В ходе игры каждому игроку по очереди необходимо кидать кубик, число, указанное на кубике, обозначает номер слова, которое необходимо объяснить участникам своей команды. Однако, при выпадении на кубике цифры 6, ход переходит противоположной команде.

Игра ведется на время – в начале каждого хода песочные часы переворачиваются, что означает, что пошла 1 минута. Задача каждой

команды объяснить одно слово за 1 минуту. Существует 5 способов объяснения слов.

Explain – объяснить слова с помощью других слов, без использования однокоренных слов, жестов, рисунков. Например: *society* – is a group of people that is united. При отгадывании слова команда продвигается на одну клетку вперед.

Contrary – объяснить слова с использованием обратных по значению слов (антонимов) или привести объяснение обратного значения слова, при условии, что вы не можете найти антоним. Запрещено использование жестов, синонимов, рисунков. Например: *a fool* – 1) a smart man, a very clever man; 2) it is a person who knows everything. При отгадывании слова команда продвигается на одну клетку вперед.

Draw – объяснить слова с помощью рисунков, на рисунках запрещается использовать буквы и любой текст, также объясняющему запрещается говорить, использовать жесты. Например: *nosebleed* – учащийся рисует нос и из него вытекающую жидкость. При отгадывании слова команда продвигается на одну клетку вперед.

Show – объяснить слова с использованием жестов, разрешается использовать рядом стоящие предметы, запрещается издавать звуки. Например: *panic attack* – учащийся в первую очередь показывает жестами, что слово состоит из двух слов и их части речи. Изображая первое слово, учащийся может показать, как человек нервничает, чешет руки, держится за голову, не стоит на месте, при объяснении второго слова учащийся может показать нападение с оружием, драку. При отгадывании слова команда продвигается на одну клетку вперед.

Yes/no – отвечать на вопросы своей команды, на которые можно ответить только да или нет. Перед объяснением слова объясняющий сообщает тему, к которому относится это слово, тема представлена в скобках. Например: *tiny (size)*. Команда начинает задавать вопросы: *Is it big?* – No. *Is it small?* – Yes. *Is it a noun?* – No. Команде запрещается задавать

вопросы, на которые нельзя ответить да или нет, объясняющему запрещается давать любые другие ответы, кроме да или нет. На данный вид объяснения слова выделяется 2 минуты игрового времени. При отгадывании слова команда продвигается на 2 клетки вперед.

Стоит отметить, что слова, представленные в карточках, являются разными частями речи, и о нужной части речи необходимо сообщить своей команде заранее. Это можно делать с помощью привычных нам обозначений частей речи в русском языке. Объясняя существительное, вы можете показать или нарисовать одну полосу (так в русском языке мы схематично представляем подлежащее), глагол – две полосы, прилагательное – волнистая линия, предлог или союз – круг или кулак.

Также для усложнения правил игры используются дополнительные карточки. Попадая на игровом поле на клетку «Э», участник команды должен взять карточки «EkiVoki». В данных карточках используются дополнительные интересные усложненные задания, примеры этих заданий представлены в Приложении 1.

На игровом поле также можно встретить и другие обозначения, которые делают процесс игры интересным. Попадая на клетку «Клякса», при правильном объяснении своего слова на карточке за одну минуту, противоположная команда передвинется на шаг назад. Однако, если команда не угадала слова, противоположная команда стоит на месте.

Попадая на клетку «Инь-Янь», участники команды сами выбирают слово и каким способом они будут объяснять это слово. Третье обозначение – «Картинка», попадая на нее, обе команды участвуют в отгадывании слова. Та команда, которая дает правильный ответ, продвигается вперед. Победителем объявляется тот, кто первый дойдет до финиша.

Коммуникативная игра EkiVoki способствует развитию различных типов множественного интеллекта. Одна из главных задач игры развивать и способствовать максимальному раскрытию талантов и возможностей учащегося, учитывая особенности его интеллекта. Обратимся к описанию

каждого типа интеллекта в данной игре. Мы отобрали задания исходя из результатов тестирования учащихся 8-9 классов на тип множественного интеллекта.

При объяснении лексических единиц с помощью других слов, антонимов, общих вопросов мы развиваем лингвистический тип интеллекта. Учащиеся с легкостью описывают слова другими словами, приводят примеры, задают вопросы.

Развитие образного мышления очень ярко проявляется в заданиях с рисованием слов или словосочетаний. Учащиеся визуально демонстрируют значения слов, что развивает визуально-пространственный интеллект.

Умение использовать свое тело при объяснении слов ярко демонстрирует телесно-кинестетический интеллект. Учащиеся учатся представлять слова с помощью жестов, мимики.

В заданиях, в которых учащимся необходимо напеть песню, где есть данное слово, или вспомнить песню определенной группы, развивается музыкальный интеллект, который часто встречается у учащихся 8-9 классов.

Во втором задании учащимся необходимо объяснить слова с помощью антонимов, но порой это достаточно трудно сделать, тогда их задача – объяснить обратное значение слова, а участники команды должны догадаться о значении оригинала слова. Таким образом, учащимся необходимо выстраивать цепочку, что развивает в какой-то мере логико-математический интеллект.

Данная игра помогает учащимся чувствовать участников своей команды, понимать их жесты, мимику, течение их мыслей, что развивает межличностный интеллект.

Хотелось бы отметить, что данная игра направлена на раскрытие определенных способностей, свойственных каждому ребенку, на понимание, как те или иные способности могут быть использованы в их жизни. Для педагога данная игра дает понимание о характере индивидуальной работы с

каждым ребенком, в процессе игры учитель отмечает, в каком месте учащийся проявляет себя, в каком – возникают трудности [24].

Следовательно, созданная нами коммуникативная игра EkiVoki направлена на развитие различных типов множественного интеллекта, на развитие лексических и коммуникативных навыков. Данная игра соответствует интересам учащимся и требованиям ФГОС. Определение типа интеллекта помогает выявить свои сильные и слабые стороны и правильно использовать их в будущем.

2.3 Анализ применения коммуникативной игры EkiVoki для обучения англоязычной лексике

На формирующем этапе педагогического эксперимента мы провели анализ применения коммуникативной игры EkiVoki, основанной на типах интеллекта. На подготовительном этапе мы проанализировали УМК, на основе которых мы составили тесты на определение уровня владения лексическим материалом.

На основном этапе нами были составлены 2 теста на выявление уровня владения лексическим материалом (Приложение 2, Приложение 3). Данные тесты включают в себя инструкцию к выполнению, 6 заданий, систему оценивания. Целью тестирования является определение уровня владения лексическим материалом по разделам учебника. Однако в 9 классе в тест включены задания из 8 класса, чтобы проверить, насколько учащиеся помнят слова. Тест включает в себя 6 упражнений, каждое из них состоит из 4 заданий. Одно правильно выполненное задание – один балл. Каждое упражнение соответствует разделу в учебнике.

Нами были составлены задания, которые могут не только определить, насколько эти слова знакомы ученикам, но и подготовить учащихся к проведению игры EkiVoki. Задания проверяют учеников на понимание значения слова, синонимов или антонимов, на использование слов с другими словами, а также на употребление слов в устойчивых выражениях.

Ключи к заданиям теста представлены в Приложении 4. Нами была создана система оценивания, позволяющая представить результаты тестирования. Высокий уровень владения – ученик знает значение слов, знает, как и где должно использоваться слово, знает его синонимы и антонимы. Средний уровень означает, что ученик понимает значение слов, но у него возникают трудности с использованием этих слов с другими словами, или ученик не знает похожие по смыслу слова. Низкий уровень владения лексическим материалом означает, что ученик затрудняется

ответить, что означает это слово и имеет трудности с использованием этих слов.

В тестировании принимали участие две экспериментальные группы и две контрольные группы. ЭГ1 (12 человек 8 класса) и ЭГ2 (11 человек 9 класса) проходили тестирование, принимали участие в проведении игры EkiVoki и тестировались повторно. Игра не проводилась в КГ1 (10 человек 8 класса) и в КГ2 (11 человек 9 класса), чтобы выявить эффективность проведения игры в обучении англоязычной лексике. Первичное тестирование проходило 11-13 января 2018 года.

Первичное тестирование в 8 классе показало, что в ЭГ1 43% учащихся владеют средним уровнем, 29% – низкий уровень, 28% – высокий уровень владения лексическим материалом. Результаты представлены на рисунке 3.

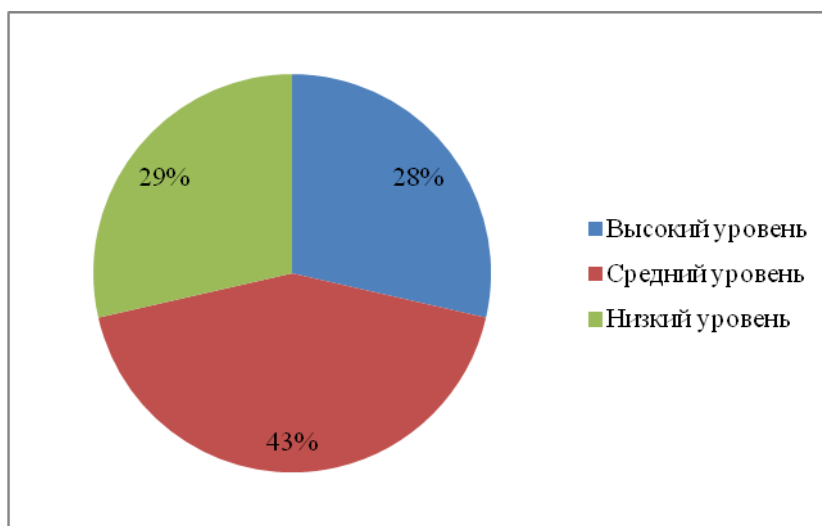


Рис.3 Результаты первичного тестирования в экспериментальной группе 1

В КГ1 результаты были следующие: 50% – средний уровень, 33% учащихся владеют низким уровнем, 17% – высокий уровень. Результаты тестирования представлены на рисунке 4.

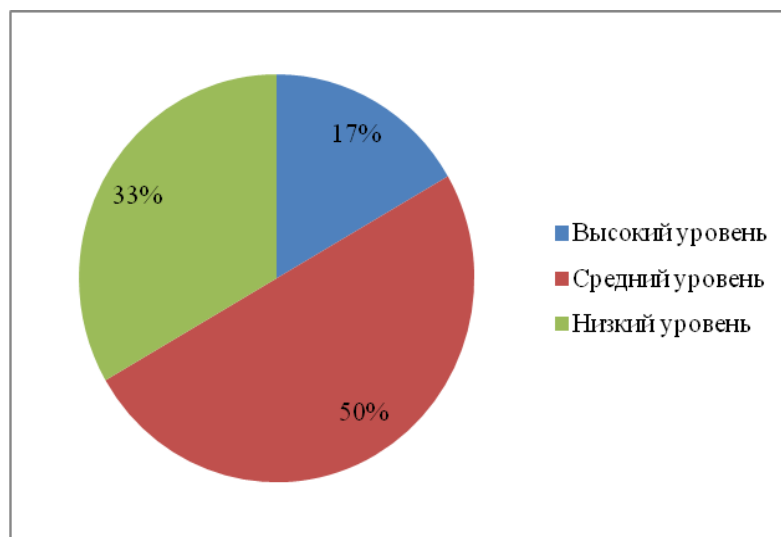


Рис. 4 Результаты первичного тестирования в контрольной группе 1

Также первичное тестирование проводилось у учащихся в 9 классе. В ЭГ2 60% учащихся показали средний уровень владения лексическим материалом, 20% – высокий уровень, 20% – низкий уровень. Результаты тестирования представлены на рисунке 5.

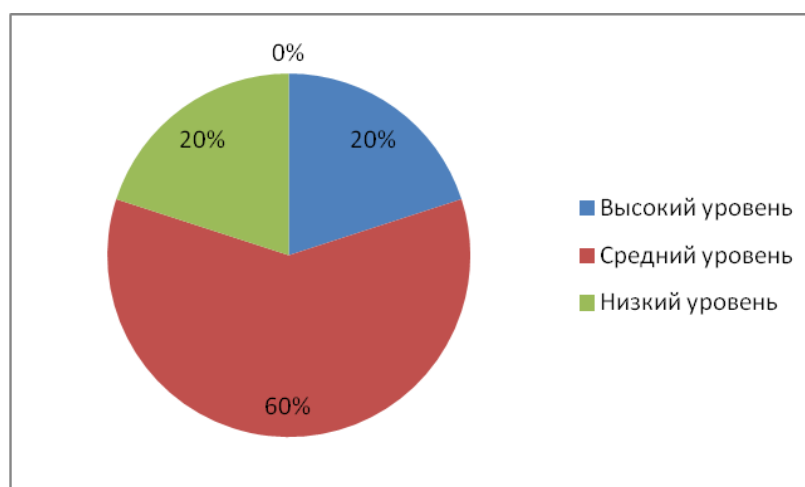


Рис.5 Результаты первичного тестирования в экспериментальной группе 2

Учащиеся в КГ2 показали следующие результаты: 42% – средний уровень, 33% – низкий, 25% учащихся продемонстрировали высокий уровень владения. Результаты представлены на рисунке 6.

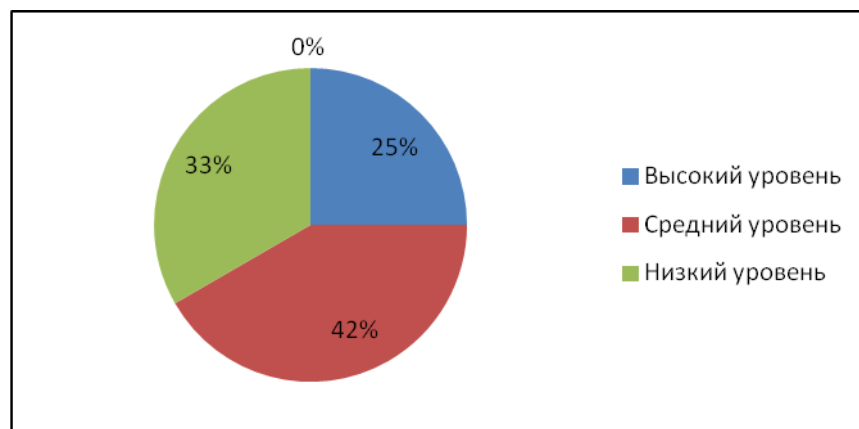


Рис. 6 Результаты первичного тестирования в контрольной группе 2

Задача контрольных групп – повторить слова, сделать несколько упражнений на закрепление лексического материала (Приложение 5).

После первичного тестирования нами была проведена игра EkiVoki (12-15 февраля) в экспериментальных группах. В каждой группе ученики разделились на две команды, учитель выступал в роли контролирующего.

Во время игры у учеников возникали определенные трудности, которые отвлекали игроков, занимали много времени при объяснении, запутывали их. Первый ряд трудностей связан с неумением учащихся работать в команде, так как учащиеся не могли выслушать друг друга. Второй ряд трудностей связан с тем, что ученики путали части речи при объяснении слова. Например, объясняя существительное, использовали глаголы, тем самым путали игроков (hook – we do fishing). Учащиеся объясняли слово в единственном числе, когда требовалось во множественном числе (disease – diseases). Игроки предпочитали объяснять слова, обозначающие части тела или действия, жестами, что запрещается правилами игры, разговаривали при объяснении слов с помощью рисунков. Самым сложным заданием, по мнению учащихся, оказалось задание с вопросами, но поняв принцип действия, им стало гораздо проще.

Путем педагогических наблюдений, мы отметили, что в процессе игры учащимся было сложно работать в команде, но объединившись, у них все получилось.

Контрольный этап педагогического эксперимента заключался в выявлении эффективности применения коммуникативной игры EkiVoki на среднем этапе в школе. После проведения игры участникам экспериментальных групп и контрольных групп предлагалось выполнить повторно тест, чтобы выявить, что эффективнее при изучении лексики: игра или классическое запоминание слов и их значений. Повторное тестирование проходило 14-15 марта. Результаты проведенного тестирования представлены на рисунке 7.

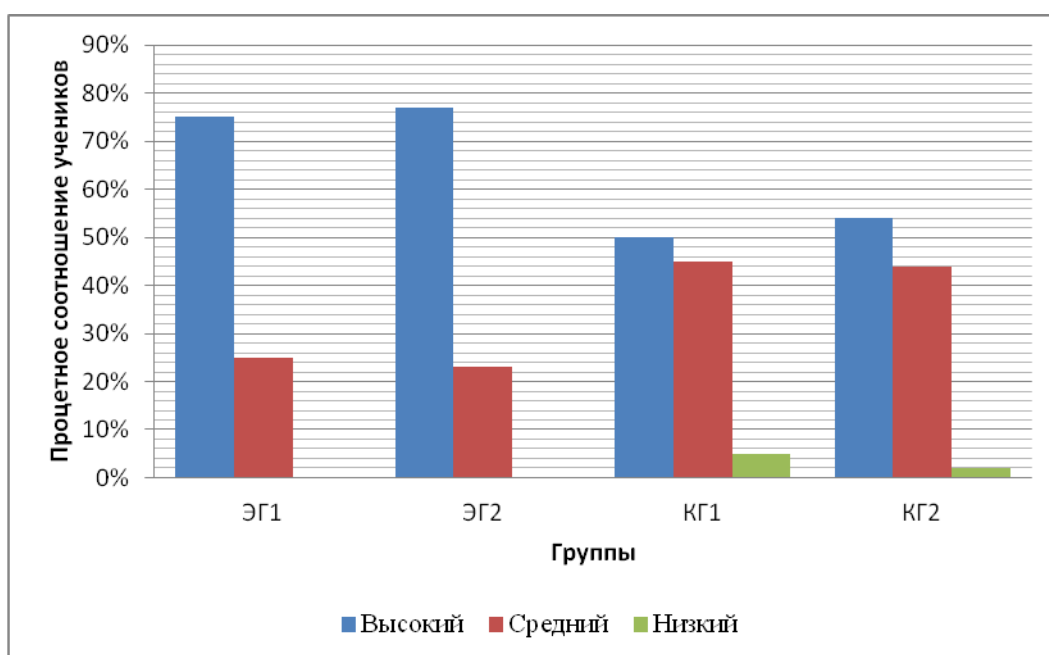


Рис.7 Результаты повторного тестирования в группах

Следовательно, примерно 76% учащихся экспериментальных групп показали высокий уровень владения лексическим материалом. В то время как в контрольных группах – 52%. Учащиеся контрольных групп отметили, что они понимают значения слов, но им сложно использовать их на практике.

В целом, игра оказалась эффективной, так как ученики показали высокий уровень владения лексическим материалом. Несмотря на трудности, ученики также отметили, что игра позволила им вспомнить некоторые слова, быстро реагировать на английскую речь, выражать свои мысли на английском языке. Многие ученики отметили эту игру, как «мозговой штурм», так как приходилось быстро вспоминать слова и искать им объяснение.

Более того, данная игра была направлена на развитие различных типов множественного интеллекта, учащиеся поняли для себя, как они могут использовать ту или иную способность в жизни. Данная игра помогла учащимся понять их сильные и слабые стороны, разобраться в разных способах запоминания английских слов и использовать их на практике.

Игра EkiVoki также помогает учителю подобрать индивидуальное обучение исходя из доминирующих типов множественного интеллекта.

Учитель может предложить для изучения одинаковую тему для всех учащихся, но разные варианты ее выполнения. Например, тема «Ecology». Для учащихся с лингвистическим типом – сделать рассказ на эту тему, для логико-математического типа – составить план-конспект с выявлением причинно-следственных связей, для визуально-пространственного – подобрать тематическую подборку картинок, произведений искусства, для музыкального – прослушать тематические песни или монологи известных зарубежных экологов, для телесно-кинестетического – подготовить и представить поделку, для внутриличностного – составить личные рекомендации, как сохранить природу, для межличностного – провести интервью, а для натуралистического – провести наблюдения об изменениях в природе. Таким образом, учитель может сделать процесс обучения проще и интереснее для каждого учащегося. Данная игра позволяет систематизировать изученную лексику разными способами.

Проанализировав результаты исследования, мы сделали следующий вывод. Данная коммуникативная игра может быть использована в обучении англоязычной лексике на среднем этапе обучения. Коммуникативная игра решает коммуникативно-познавательные задачи и развивает навыки устной речи, кроме того, позволяет сплотить коллектив и мотивирует учащихся к изучению иностранного языка. При создании игры мы опирались на принципы отбора языкового материала, способы объяснения слов. Мы обозначили цели и задачи игры, а также ее главные функции. В результате, игра оказалась эффективной, мы выполнили все цели и задачи. Стоит

отметить, что после проведения эксперимента, мы выявили, что игра является эффективной для повторения изученной лексики, а также способствует развитию памяти и внимания.

Выводы по второй главе

Проводя исследование на определение уровня множественного интеллекта, мы пришли к предварительному выводу, что, в основном, у школьников данного учебного заведения преобладают лингвистический, логико-математический и музыкальный типы интеллектов, что, возможно, связано с российской системой образования. Результаты данного исследования помогают нам определить сильные и слабые стороны учащихся, использовать полученные знания в обучении.

Созданная нами коммуникативная игра EkiVoki направлена на развитие различных типов множественного интеллекта, на развитие лексических и коммуникативных навыков. Эта игра помогает формировать навыки учащихся выражать свое мнение на английском языке различными способами.

Данная игра способствует развитию разных типов множественного интеллекта, позволяет учащимся эффективно запоминать лексику и использовать ее в устной речи. Игра EkiVoki раскрывает разные способности учащихся, выполняя свою главную цель – формировать навыки использования англоязычной лексики в речи.

Заключение

В нашей работе мы изучили особенности обучения англоязычной лексике, проанализировали мнения различных методистов и пришли к выводу, что проблема усвоения лексики является актуальной. Нами были рассмотрены различные способы семантизации, позволяющие запоминать значение слов и уметь их использовать в устной речи.

В ходе работы мы изучили 9 типов множественного интеллекта, выдвинутые Ховардом Гарднером, позволяющие учитывать все особенности учащихся.

Мы обратились к работам известных методистов, таких как Пассов Е.И., Гальскова Н.Д., и рассмотрели особенности проведения коммуникативных игр при обучении иностранному языку. Коммуникативные игры позволяют решить разные задачи: языковые и неязыковые. Мы пришли к выводу, что при проведении любой коммуникативной игры нужно учитывать психологические особенности, языковые требования, соответствие целям и задачам проведения игры.

Созданная нами коммуникативная игра EkiVoki была направлена на обучение англоязычной лексике на средней ступени обучения. Цель игры – объяснять слова пятью разными способами: дефиниции, обратное значение слов, изображение, мимика и жесты, общие вопросы. Данная игра направлена на развитие различных типов множественного интеллекта, формирование навыков устной речи, закрепление пройденного материала, развитие умений работы в команде, восприятия и внимания.

Проанализированные результаты эксперимента показали положительное влияние игры на развитие памяти, восприятие информации и, безусловно, на развитие устной речи.

Коммуникативные игры могут быть использованы в обучении англоязычной лексике на средней ступени обучения, что соответствует требованиям ФГОС. Коммуникативная игра позволяет развить навыки

речевого общения у учащихся и повышает мотивацию учеников к изучению иностранных языков.

Таким образом, цель достигнута и задачи решены.

Перспективы дальнейшего исследования мы видим в более детальном изучении методики преподавания с помощью игры, а также в перспективе было бы интересно изучить другие коммуникативные игры и их использование на уроках иностранного языка. В процессе написания работы, мы убедились в эффективности игр в обучении иностранному языку, а также мы познакомились с различными видами игровых технологий.

Список используемой литературы

1. Афанасьева, О.В. Английский язык. Учебник для 8 класса [Текст] / О.В. Афанасьева, И.В. Михеева. – М.: Просвещение, 2010.– 300 с.
2. Балыхина, Т.М. Методика преподавания русского языка как неродного [Текст] / Т.М. Балыхина. – М.: Изд-во Российского университета дружбы народов, 2007. – 185 с.
3. Баранова, К.М. Звездный английский. Учебник для 9 класса [Текст] / К.М. Баранова, Д. Дули, В.В. Копылова, Р.П. Мильруд, В. Эванс. – М.: Просвещение, 2013. – 219с.
4. Боброва, Т.О. Теория множественного интеллекта Х. Гарднера в обучении иностранному языку в средней школе [Текст] / Т.О. Бобров // Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве. Сб. тр. конф. – 2017. – С. – 95-101.
5. Борисова, Е.А. Влияние ролевой, коммуникативной игры на обучение английскому языку [Текст] / Е.А. Борисова // Иностранные языки в школе. – 2002.– № 3. – С. 29-31.
6. Борякова, Е.Е. Геймификация в образовательном процессе и ее использование при обучении английскому языку [Текст] / Е.Е. Борякова, О.В. Штаюра // Актуальные проблемы гуманитарных наук. – 2015. – Вып. 10. – С. 6-10.
7. Вепрева, Т.Б. Лексика в обучении иностранным языкам [Электронный ресурс] / Т.Б. Вепрева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. – 2010. – №6. – С.104-107. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksika-v-obuchenii-inostrannym-yazykam>
8. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам [Текст] / Н.Д. Гальскова. – М.:АРКТИ, – 2003 – 192 с.

9. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика [Текст] / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – М: Академия, 2006. –336 с.
10. Гоголева, М.А. Использование теории множественного интеллекта в обучении английскому языку в неязыковом вузе [Текст] / М.А. Гоголева // Сообщество учителей английского языка. – 2012. – С.1-9
11. Евстефеева, О.В. Способы применения множественного интеллекта в школе [Электронный ресурс] / О.В. Евстефеева // Эксперимент и инновации в школе. – 2012. –№5. – С. 35-40. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-primeneniya-teorii-mnozhestvennosti-intellekta-v-shkole>
12. Зимняя, И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе [Текст] / И.А. Зимняя. – М.: Просвещение. – 1991. – 223 с.
13. Зарубина, Ю.И. Технология формирования лексических навыков на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] / Ю.И. Зарубина, А.Р. Бодулева // Инновационная наука. – 2017. – №3-2. – С.178-180. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-formirovaniya-leksicheskikh-navykov-na-urokah-inostrannogo-yazyka>
14. Кавтарадзе, Д.Н. Мастерская игр: ремесло и искусство [Текст] / Д.Н. Кавтарадзе. – М.: Акрополь. – 2013. – 448 с..
15. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения [Текст] / Д.Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009. – 12с.
16. Конышева, А.В. Современные методы обучения английскому языку [Текст] / А.В. Конышева. – Минск: Тетрасистемс, 2003. – 176с.
17. Копылова, В.Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе [Текст] / В.Б. Копылова // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). – Краснодар: Новация, 2016. – С. 156-158.

18. Кошкина, Е.Г. К вопросу о наиболее эффективных способах семантизации лексических единиц при обучении немецкому языку [Текст] / Е.Г. Кошкина // Альманах современной науки и образования. –2015. – №3 (93). – С.53-66.
19. Краснова, Т.И. Геймификация обучения иностранному языку [Текст] / Т.И. Краснова // Молодой учёный. – 2015. – №11 (91). – С. 1373-1375.
20. Маслыко, Е.А. Настольная книга преподавателя иностранного языка [Текст] / Е.А. Маслыко [и др.] – Минск: Высшая школа, 2004. – С.58-70.
21. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). –Т.1. – Челябинск: Два комсомольца. – 2011. – С. 140-146.
22. Нейропрогноз: Тест на множественный интеллект [Электронный ресурс] // URL: <http://neuroprognoz.com/test/>
23. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка [Текст] / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. – М.: Глосса пресс, 2010. – 640с.
24. Писарик, О. Теория множественных интеллектов Ховарда Гарднера [Текст] / О. Писарик // Live Journal. – 2009. – №12 – 12с.
25. Синельников, А.П. Психология обучения иностранным языкам [Текст] / А.П. Синельников. – Харьков: Основа. – 2009. 128с.
26. Соловова, Е.Н. Методика обучения ИЯ: базовый курс лекций [Текст] / Е.Н. Соловова. – М.: Просвещение, 2003. – 239 с.
27. Стародубцева, О.Г. Формирование иноязычной лексической компетенции студентов неязыкового вуза в контексте междисциплинарных связей [Текст] / О.Г. Стародубцева // Научно-педагогическое обозрение. – 2014. – № 3 (5). – С. 38-42
28. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение. – 2001. – 370с.

29. Татарницева, С.Н. Методика преподавания иностранных языков : Теория и практика : уч.-метод. пособие [Текст] / С.Н. Татарницева. – Тольятти: ТГУ, 2008.– 245 с.
30. Тивьяева, И.В. Исследования памяти в зарубежной лингвистике: подходы, модели, концепции [Электронный ресурс] / И.В. Тивьяева // Вестник НГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2016. – №2. – С. 21-33. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovaniya-pamyati-v-zarubezhnoy-lingvistike-podhody-modeli-kontseptsii>
31. Шапкина, Е.А. Психологические особенности среднего школьного возраста [Текст] / Е.А. Шапкина, С.О. Щелина // Молодой ученый. –2015. – №19. – С. 343-345.
32. Щерба, Л.В. Преподавание иностранных языков в средней школе: Общие вопросы методики [Текст] / Л.В. Щерба / под ред. И.В. Рахманова. – М., 2002. – 112 с.
33. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 классы) [Электронный ресурс] : утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012г. – М.: Министерство образования и науки Российской Федерации – 2012. // URL: <https://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/938>
34. Andone, O. Motivation Fostered through Games [Текст] / Oana Andone // RATE Issues: journal. – 2014. – №14 – 9-20p.
35. Baddeley, A. Working memory and language: an overview [Текст] / A. Baddeley // Journal of Communication Disorders. – 2003. – Vol. 36 (3). – P. 189-208.
36. Chou, Yu-kai. Actionable gamification [Текст] / Yu-kai Chou // Octalysis media, 2016. – 502 p.
37. Gardner, Howard. Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice [Текст] / Howard Gardner. – NY: Basic Books, – 2006. – 156 p.

- 38.Hadfield, Jill. Intermediate Communication Games [Текст] / Jill Hadfield. – NY.: Addison Wesley Longman, 2005. – 127 p.
- 39.Harsanti, Ana Dewi. Improving the student's speaking ability of French.. language lesson by using games techniques. [Текст] / Ana Dewi Harsanti // Lingual: Journal of Language and Culture. – 2015.– n. 1. –5p.
- 40.Nation, I.S.P. Vocabulary [Текст] / I.S.P. Nation // Practical English Language Teaching .– N.Y. – 2003. – P. 129-152

Усложненные задания в игровых карточках

1. Sing a song which is written by (4 points)

The Beatles

Wham!

2. Show the films with the help of gestures : (6 points)

Alice in Wonderland, Pirates of the Caribbean, A Nightmare on Elm Street

3. Draw a picture to illustrate the word combinations: (4 points)

Sore throat

Running nose

4. Explain the word SCHOOL without saying such words as: (4 points)

A teacher, students, a desk, a class, subjects, knowledge, a board (smart board), a schedule, to teach, to learn, a homework, lessons.

5. Explain the names of famous people: (5 points)

Leo Tolstoy, Urgant, Johnny Depp, Vladimir Putin, Leonardo da Vinci

6. Explain these brand names: (6 points)

Orbit, Danone, Tide, Apple, Nike, Aeroflot

7. Explain the names of these board games: (6 points)

Monopoly, Mafia, Line, Alias, The field of wonders, World of Warcraft.

8. Explain the proverb with the help of antonyms: (4 points)

East or west home is best.

9. Explain: (5 points)

VK, Samsung, Twix, Dirol, House in the countryside

10. Explain the proverb using other words: (4 points)

There is no place like home

Тест для учащихся 8 класса

Цель – выявить уровень владения лексическим материалом за 8 класс по разделам учебника «English VIII» по английскому языку авторов О.В. Афанасьева, И.В. Михеева

Данный тест включает в себя 6 упражнений, в каждом из которых 4 задания. Каждое упражнение оценивается в 4 балла. Максимальное количество баллов за тест – 24 баллов.

Время выполнения теста – 40 минут

Инструкция по выполнению каждого задания представлена перед каждым упражнением.

Now we are ready to start!

Task 1 - Write whom you would contact if

1. you wanted to sell your house _____
2. your bathroom tap was leaking _____
3. you saw an accident in the street _____
4. you wanted some medicine to be made up _____

Task 2 - Match the words with their definitions

1. a wizard a) to touch someone lightly so that he feels funny
2. to relieve b) to disappear
3. to tickle c) to take away pain or worry
4. to vanish d) a man who has magic power

Task 3 - Can you say what it is?

1. A product made for stiffening cloth _____
2. Unwillingness to act _____
3. Money in coins or notes _____
4. Nobleness of character _____

Task 4 Translate into English.

1. Выразить мнение _____
2. Действовать на нервы _____
3. Безразличный взгляд _____
4. Большая поставка продуктов _____

Task 5 - Write the synonyms

1. To go underwater_____
2. Happening every year_____
3. To shake with cold or fear_____
4. A frightening dream_____

Task 6 –Translate into Russian

1. Idle_____
2. Illiterate_____
3. Obviously_____
4. To absorb_____

SCORE /24

Система оценивания:

22-24 баллов – высокий уровень

17-21 баллов – средний уровень

12-17 баллов – низкий уровень

0-11 баллов – очень низкий уровень

Тест для учащихся 9 класса

Цель – выявить уровень владения лексическим материалом за 9 класс по разделам учебника «Starlight» по английскому языку авторов Баранова К.М., Дули Д.

Данный тест включает в себя 6 упражнений, в каждом из которых 4 задания. Каждое упражнение оценивается в 4 балла. Максимальное количество баллов за тест – 24 баллов.

Время выполнения теста – 40 минут

Инструкция по выполнению каждого задания представлена перед каждым упражнением.

Now we are ready to start

Task 1 – complete the sentences with the correct word

Temporary – migrated – suspicion – sparsely

1. In the 1900s many people.....to America in search of work.
2. Nomadic tribes live incamps as they frequently migrate to new one.
3. The tribal leader looked at the stranger with.....
4. The Sahara Desert ispopulated due to its harsh climate.

Task 2 – Underline the correct item.

1. The deep-sea diver was chewed/bitten on the leg by a shark.
2. Carrie moved to Louisiana to enjoy a slower pace/rate of life.
3. Liam bent/knelt down on the ground to get a closer look at the mineral.
4. The inventor believes he has cracked/broken the secret to time travel!

Task 3 – Choose the right variant

1. He.....softly while reading the comic book
a) Refreshed b) tickled c) chuckled
2. You will be.....in dangerous waters if you try to climb the mountain after dark.
a) Treading b) flicking c) splitting
3. Sue has a.....headache and is lying at the moment
a) Flicking b) splitting a) treading
4. Tim hasfrom eating a lot of spicy food.
a) Side effects b) indigestion c) insomnia

Task 4 – Underline the correct form

1. At midnight people collect/gather to watch the festival's fireworks.
2. Winning a race at the Royal Ascot can really boost/increase a jockey's career.
3. The charity supports poverty-broken/stricken areas of the city.
4. The stadium was crowded/busy with thousands of spectators.

Task 5 – Complete the sentences with the correct word.

Wander – pinpoint – wasteful – detect

1. When John becomes bored of studying, his mind tends to.....
2. The explorers managed totheir location on the map.
3. Derreck found itto throw away leftovers.
4. A special device is used to signs of heart disease in a patient.

Task 6 – Choose a right variant

1. The writer drew.....for his novel from the world around him.
a)eerie b)inspiration c)glide
2. The sight of human skulls sent a(an)down my spine.
a) inspiration b) eerie c)shiver
3. Many people joined in thefor animal rights.
a)protest b)eerie c)company
4. Bill’s business has beensince he started advertising on TV.
a)thriving b)vanished c) glimpsed

SCORE /24

Система оценивания:

22-24 баллов – высокий уровень

17-21 баллов – средний уровень

12-17 баллов – низкий уровень

0-11 баллов – очень низкий уровень

Ключи к тестам

Ключи к тесту для учащихся 8 класса

Task 1

1. An estate agent
2. A plumber
3. A policeman
4. A chemist

Task 2

1. D
2. C
3. A
4. B

Task 3

1. A starch
2. Reluctance
3. Worth
4. Dignity

Task 4

1. Express one's opinion
2. To get on one's nerves
3. Indifferent look (sight)
4. A large supply of food

Task 5

1. To sink
2. Annual
3. To tremble
4. Nightmare

Task 6

1. Бездействующий, праздный
2. Безграмотный
3. Очевидно
4. Впитывать

Ключи к тесту для учащихся 9 класса

Task 1

1. migrated
2. temporary
3. suspicion
4. sparsely

Task 2

1. bitten
2. pace
3. knelt
4. cracked

Task 3

1. c
2. a
3. b
4. b

Task 4

1. gather
2. boost
3. stricken
4. crowded

Task 5

1. wander
2. pinpoint
3. wasteful
4. detect

Task 6

1. b
2. c
3. a
4. a

Задания для контрольных групп для закрепления лексического материала

1. Примеры заданий для контрольной группы 1

III. Vocabulary tests

Test One. Replace the underlined parts of the sentences with the new words from the box in their appropriate forms.

concentrate	complicated	drone	force	mess up
rarely	squeak	solid	vanish	warn

- We looked at the speeding car until it disappeared _____ from sight.
- Mr Norton has a talent for solving problems that people don't often come across _____.
- The strong _____ stone walls of the church were old and weather-beaten.
- Scientists keep telling _____ us about the threat to seas, lakes and rivers from pollution, trying to make us realize the danger.
- In the silence we clearly heard a short, high sound _____ of a mouse.
- Please try not to make the place dirty _____ because I've been cleaning.
- The situation seems to be getting more and more difficult _____.
- Stop talking and give all your attention _____ to your work.
- Though she was in pain, she made _____ herself get out of bed with an effort.
- Stephen kept talking _____ about his trip boringly and for a long time.

Test Two. Match the words with their definitions.

- | | |
|------------|--|
| 1. bother | a) say very firmly that something must be done |
| 2. express | b) write down an account of something that has happened |
| 3. imitate | c) say what you think will happen in the future |
| 4. insist | d) provide something or somebody with something |
| 5. predict | e) need something |
| 6. record | f) copy something or somebody |
| 7. require | g) make someone feel worried or annoyed |
| 8. supply | h) show a feeling or give information by one's behaviour |

1	2	3	4	5	6	7	8

Test Three. Match the words with their definitions.

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| 1. attached | a) stating the value of money |
| 2. detachable | b) liking someone very much |
| 3. dignified | c) not willing to do something |
| 4. immense | d) extremely large |
| 5. ridiculous | e) easily removed |
| 6. reluctant | f) calm and respectful |
| 7. worth | g) deserving to be laughed at |

Test Four. Match the words with their definitions.

- | | |
|----------------|---|
| 1) part-time | a) someone whose job is to be in charge of a newspaper or magazine |
| 2) a perk | b) a move to a higher level in a company or institution |
| 3) unemployed | c) someone whose job is to make things from wood or repair things that are made of wood |
| 4) an ambition | d) difficult but enjoyable |
| 5) exhausting | e) a natural ability for something |
| 6) challenging | f) something that you very much want to do |
| 7) a shift | g) using a lot of imagination and new ideas |
| 8) an editor | h) a period of work time in a factory, hospital or other place where some people work during the day and some work at night |
| 9) a carpenter | i) an extra payment of benefit that you get in your job |
| 10) bent | j) extremely tiring |
| 11) creative | k) done for only part of the time that an activity is usually performed |
| 12) promotion | l) without a job |

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

2. Примеры заданий для контрольной группы 2

4 Choose the correct words.

- 1 Offer/Help yourself to a cup of tea, Jim!
- 2 My hosts treated/behaved me very well.
- 3 Mongolians show/indicate hospitality.
- 4 The nomads are always on the move/go.
- 5 Don't take it for granted/sure that everyone has a home to live in.

5 Fill in: stilt, sparsely, witness, monsoon, show, dairy, struck. Use the phrases to make sentences related to the texts.

1 to first-hand; 2 immediately by; 3 huts; 4 season; 5 populated country; 6 to hospitality; 7 products

Vocabulary

Fill in: pay, beam, facial, severely, brain, mind, main, gaming.

..... signals
 movements
 industry
 disabled
 control
 the price
 course
 of light

Collocations

Fill in: fussy, readily, opening, common, future, thick, sandy, beam, royal, growing, breeze, mind.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1 sight | 7 generations |
| 2 available | 8 of light |
| 3 seabed | 9 ceremony |
| 4 air | 10 marriage |
| 5 eater | 11 cool |
| 6 out of your | 12 population |

Коммуникативная игра «EkiVoki»

