

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ 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)/специализация)

Бакалаврская работа

на тему «Использование флэш-игр на уроках английского языка для
формирования лексических навыков на среднем этапе обучения»

Студент

В. В. Ремыгайло

(И.О. Фамилия)

_____ (личная подпись)

Руководитель

С. Н. Татарницева

(И.О. Фамилия)

_____ (личная подпись)

Допустить к защите
Заведующий кафедрой
ТМПИЯиК

к.п.н., доцент

(ученая степень, звание)

С.Н. Татарницева

(И.О. Фамилия)

_____ (личная подпись)

« ____ » _____ 2019 г.

Тольятти 2019

Аннотация

В ходе данной выпускной квалификационной работы рассматриваются основные подходы к формированию лексических навыков и особенности использования лексических игр на уроках иностранного языка. Также производится апробация лексических флэш-игр пригодных для формирования лексических навыков у школьников, осуществляется анализ результатов полученных в ходе наблюдения. Целью данной работы является повышение эффективности формирования лексических навыков при помощи лексических флэш-игр на среднем этапе обучения иностранному языку. Объектом исследования стал процесс формирования лексических навыков на уроках иностранного языка. Предметом данного исследования послужили лексические флэш-игры на уроках иностранного языка как средство формирования лексических навыков. Практической значимостью данной работы служат результаты апробирования компьютерных флэш-игр на уроках иностранного языка могут быть использованы на разных этапах обучения школьников иностранному языку, а также на занятиях по методике.

В ходе первой главы данной выпускной квалификационной работы мы исследовали особенности формирования лексических навыков на разных этапах обучения английскому языку. На среднем этапе обучения мы останавливались более детально. А также рассматривали использование игр на уроках английского, в особенности компьютерных и флэш-игр.

В результате, мы можем отметить, что формирование лексических навыков производится с помощью трех этапов работы с лексикой, таких, как введение, семантизация и закрепление изученных лексических единиц. Также, в данной главе мы рассматривали разновидности игр, в том числе компьютерных, и выявили, что к ним также могут относиться флэш-игры. Такие игры воспроизводятся в браузере, при поддержке специального флэш-плаги́на или флэш-плеера, и носят обучающий характер. Компьютерные

игры такого рода способны мотивировать учащихся использовать современные гаджеты в образовательных целях.

В ходе второй главы выпускной квалификационной работы был осуществлен анализ подборки флэш-игр (10 штук), а также проводилось пробное обучение. В результате апробирования флэш-игр на уроках английского языка, было выявлено, что игры можно разделить по категориям формирования лексических навыков: усваивание графического образа слова; семантизация и активизация лексики; проверка, а также закрепление усвоенного материала.

Оглавление

Введение.....	5
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ	7
1.1. Особенности формирования лексических навыков на среднем этапе обучения английскому языку	7
1.2. Использование игровых технологий в обучении иностранному языку ..	17
ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФЛЭШ-ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ	24
2.1 Анализ флэш-игр на английском языке, направленных на формирование лексических навыков	24
2.2 Диагностика и анализ результатов пробного обучения с использованием флэш-игр	31
Заключение	39
Список используемой литературы	41

Введение

Современные компьютерные технологии все больше и больше проникают в нашу жизнь, становясь ее значимой частью. В связи с этим появляются множество возможностей для использования этих технологий для изучения иностранного языка. Они могут использоваться для формирования и отработки различных навыков и умений. Особое место в обучении иностранным языкам принадлежит компьютерным играм, чем и обуславливается актуальность данного исследования.

Объект исследования – процесс формирования лексических навыков на уроках иностранного языка.

Предмет исследования – лексические флэш-игры на уроках иностранного языка как средство формирования лексических навыков.

Цель исследования – повышение эффективности формирования лексических навыков при помощи лексических флэш-игр на среднем этапе обучения иностранному языку.

Задачи исследования:

- 1) рассмотреть основные подходы к формированию лексических навыков;
- 2) рассмотреть особенности использования лексических игр на уроках иностранного языка;
- 3) осуществить апробацию флэш-игр, пригодных для формирования лексических навыков, проанализировать результаты

Методы исследования – 1) теоретические: изучение и анализ научной и научно-методической литературы; 2) анализ компьютерных игр; 3) пробное обучение.

Методологическую основу исследования составляют работы Т. Б. Вепревой, Т. Б. Хлыбовой, П. К. Бабинской, Р. К. Миньяр-Белоручева, Е. А.

Новиковой, Е.И. Пассова, Р. С. Полесюк, А. И. Пучковой, Т. С. Серовой, Г. Р. Чайниковой.

Практическая значимость – результаты апробирования компьютерных флэш-игр на уроках иностранного языка могут быть использованы на разных этапах обучения школьников иностранному языку, а также на занятиях по методике.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ

1.1. Особенности формирования лексических навыков на среднем этапе обучения английскому языку

Лексика – это, прежде всего, словарный состав языка, стилистический аспект, разнообразие текстов. По мнению Т.Б. Вепревой, «лексика является крайне важным аспектом языка, и от уровня сформированности лексических навыков и умений зависит способность общения на иностранном языке» [6, с. 107].

Для начала стоит разобраться с понятием лексический навык. Е.Н.Соловова в своей работе «Методика обучения иностранным языкам» называет лексический навык «способностью мгновенно вызывать из долговременной памяти эталон слова в зависимости от конкретной речевой задачи, а также включать его в речевую цепь» [20, с. 239]. В интерпретации Е.И. Пассова лексический навык приобретает практически аналогичную трактовку: «Лексический навык есть синтезированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими, совершаемое в навыковых параметрах, обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы и служащее одним из условий речевой деятельности» [16, с. 40].

Е.В. Комарова в своем труде «Формирование лексических навыков в процессе обучения иностранному языку» описывает, что данное понятие рассматривали такие психологи и методисты, как А.Р. Лурия, И.А. Зимняя, А.А. Леонтьев, Е.И. Пассов, С.Ф. Шатилов. Они дают определение навыку как автоматизированному действию, формирующемуся во время речевой деятельности. Слагаемые структуры лексического навыка, по их мнению, следующие: 1) звуковая форма лексической единицы (в том случае, если

ученик не усвоил лексическую единицу должным образом, он не сможет правильно воспроизвести слово, поскольку будет смешивать фонемы и тем самым наступит искажение структуры лексической единицы); 2) операции по выбору новой лексической единицы (для учащегося данный этап является важной составляющей формирования лексического навыка должным образом, поскольку при изучении иноязычных слов учащийся не будет испытывать колоссальных трудностей, а следовательно и процесс общения будет формироваться правильно); 3) операции по сочетанию лексических единиц (данный этап означает, что учащийся может включать новые лексические единицы в грамматические структуры, которые ему уже известны, а также способен комбинировать новые иноязычные слова с ранее изученными); 4) речевая задача (при использовании речевой задачи учащиеся способны применять новую лексику в рамках реального общения для развития более связной коммуникации в диалогической и монологической речи) [11].

Однако в этом же труде Е.В. Комарова отмечает, что при изучении новых лексических единиц на практике часто случается так, что ученики усвоили звуковой образ слова, способны без трудностей использовать новую лексику для обозначения признаков, предметов, действий, сочетают их с уже известными и знакомыми им словами, но при этом затрудняются использовать их в речи при общении на иностранном языке. Во многом основной причиной этой трудности, по мнению Е.В. Комаровой, является то, что во время формирования лексического навыка не учитывалась речевая задача [11].

Процесс обучения лексике при изучении иностранного языка должен строиться на основе этапов формирования лексических навыков. В рамках традиционной стратегии Р.К. Миньяр–Белоручев выделяет следующие этапы: 1) ознакомление – на этом этапе учащиеся знакомятся с новой лексической единицей; 2) повторение – осуществляется тренировка путем непрерывного повтора для усваивания лексики; 3) повторение и поиск – на

этом этапе вводятся упражнения на поиск необходимой лексической единицы в контексте [14, с. 56].

Формирование лексических навыков, по мнению Т.Б. Серовой и Г.Р. Чайниковой, должно включать в себя пять основных последовательных этапов: ориентировочно-подготовительный, стереотипизирующе-ситуативный, варьирующе-ситуативный, развивающе-совершенствующий, и системно-синтезирующий.

В своей работе «Система упражнений для развития лексической компетенции» Т.Б. Серова и Г.Р. Чайникова выделяют четыре типа упражнений на формирование лексических навыков.

К первому типу упражнений они относят те, которые направлены на системную презентацию лексических единиц. На данном этапе происходит семантизация новых лексических единиц, относящихся к определенной изучаемой теме.

Второй тип упражнений включает в себя нацеленные на системное усваивание новых слов в парадигмических и синтагматических отношениях. На этом этапе предоставляются упражнения для анализа формы слова, понятия словообразовательных элементов в составе слова, подстановку новых лексических единиц в различные контексты, сопоставление значения слова с другими, трансформацию предложений с использованием новых иноязычных слов.

К третьему типу упражнений среди указанных в труде Т.Б. Серовой, Г.Р. Чайниковой относятся речевые упражнения, которые тесно связаны с чтением и монологической речью в соответствии с выраженным лексическим компонентом. Посредством третьего типа упражнений достигаются развитие таких умений, как: предвосхищение предмета, а также основного содержания текста, референтного и информативного чтений, совершенствуется умение логически выстраивать предметное содержание, используются упражнения на развитие монологического говорения которое тесно взаимосвязано с информативным чтением. Эти же авторы упоминают что «Целью данных

упражнений является создание речевого произведения в форме описания, сообщения, объяснения или рассуждения» [19, с. 92-95].

В четвертый тип Т.Б. Серова, Г.Р. Чайникова включают упражнения, которые направлены на решение коммуникативно-познавательных задач: «В данных упражнениях тренируется системное употребление объединенной группы лексических навыков, лежащих в основе того или иного умения чтения или говорения, что соответствует развивающе-совершенствующему и системно-синтезирующему этапам формирования лексических навыков» [19, с. 92-95].

По мнению Ю.И. Зарубиной, А.Р. Бодулевой, «методически грамотно подобранные методы и приемы обучения лексическим навыкам развивают прочные умения речевой деятельности, что предполагает последовательное формирование навыков использования в речи новых лексических единиц» [11, с. 179–180]. В своей статье «Технология формирования лексических навыков на уроках иностранного языка» Ю.И. Зарубина и А.Р. Бодулева, как и Р.К. Миньяр–Белоручев, подразделяют процесс формирования лексических навыков на 3 этапа, но они имеют различия с традиционной стратегией Р.К. Миньяр–Белоручева. Первый этап они называют этапом введения, где слово впервые воспроизводят, второй этап предполагает тренировку лексики в рамках однотипной речевой ситуации, последним этапом следует комбинирование уже знакомых лексических единиц в различных контекстах [11, с. 179–180].

Для того, чтобы лексика усваивалась должным образом, преподавателю необходимо подбирать правильный комплекс упражнений для закрепления ранее введенного материала. Е.Н. Соловова выделяет систему упражнений для формирования иноязычных лексических навыков, подразделяя языковые упражнения на уровни: 1) слова; 2) словосочетания; 3) сверхфразового единства [21, с.239].

В.С. Бронская насчет формирования лексических навыков в своей работе «Теоретические основы формирования и развития лексических

навыков у школьников» говорит о том, что преподавателю необходимо четко понимать и разграничивать этапы работы с лексикой. Прежде всего, стоит предъявить и объяснить значение лексической единицы. При этом разъяснить звуковой и графический образ слова. В.С. Бронская также упоминает, что для того, чтобы школьник смог запомнить лексические единицы должным образом, их количество должно варьироваться в пределах 7-9 слов за урок по закону Миллера. Затем наступает этап повторения. Для лучшего запоминания процесс повторения необходимо повторять 4 раза: сразу после предъявления лексической единицы, через 20-30 минут после ее предъявления, через день, и по истечению двух-трех недель.

После этапа введения и семантизации лексической единицы наступает этап закрепления слова и непосредственно практика в использовании неизвестных слов в общении. На этом этапе принято использовать подготовительные или коммуникативные упражнения. Подготовительные упражнения могут быть нацелены на имитацию, идентификацию и дифференциацию, на подстановку и трансформацию. При этом В.С. Бронская в своей работе делает вывод что для формирования лексического навыка необходимы социокультурные и лингвистические знания в области лексики, а также осознание ситуативных, контекстуальных и социальных правил, а не только формально-структурные сведения [5, с. 3-5].

Поскольку современные школьники при изучении иностранного языка часто имеют различные трудности при формировании лексических навыков, то для того, чтобы развить, а также расширить словарный запас учащихся школ, Н.В. Кочевых предлагает соблюдать некие стратегии, которые она описывает в своей работе «Развитие лексических навыков школьников в обучении английскому языку». В данном труде она освещает 16 основных правил которых стоит придерживаться.

В числе первых правил Н.В. Кочевых упоминает связь лексики и контекста; взаимодействие лексических единиц и эмоциональной реакции; связь новых иноязычных слов и цели их усваивания; применение аудио-

лингвального метода. Также она говорит о том, что следует осваивать тонкости словообразования, это может способствовать развитию языковой догадки по основанию того или иного слова. К тому же, не стоит забывать о фонетической составляющей слова, а также правильной расстановке словесного и фразового ударения [13, с. 180-182].

Формирование ассоциативных связей с помощью цветов для лучшего запоминания лексики также достаточно эффективно, по мнению Н.В.Кочевых, как и наложение мелодии на изучаемое слово; использование разных шрифтов способствуют акцентированию внимания школьников относительно тех или иных аспектов новых лексических единиц (выделение ударного слога, предлогов, фразовых глаголов, наречий и т. д.). В число правил автор также включает рифмовку лексических единиц: «Рифма, подобранная на родном языке к лексической единице на иностранном языке, раскрывает суть метода фонетических ассоциаций, например, «никогда не забывай, «белый» по-английски «white»; «красный» - мой любимый цвет, красный по-английски «red» » [13, с. 180-182].

Н.В. Кочевых упоминает, что можно использовать различные средства визуализации, к примеру, оформлять новые лексические единицы в так называемые пиктограммы, рисунки, диаграммы, схемы, для того чтобы впоследствии составить текст и заменить новую лексику таким образом необычно оформленными символами. Достаточно эффективным средством при изучении иноязычных слов является расположение лексических единиц на виду (плакаты, речевые клише на доске и т.д.). Карточки с новыми словами носить с собой и при удобном случае доставать и вспоминать их, составлять словосочетания, систематически повторяя ранее изученный материал [13, с. 180-182].

Также автор предлагает использовать новую лексику в различного рода играх: «Например, наклеить на геометрические фигуры и собирать конструкции, или написать на красивом рисунке лексические единицы и их значение, части фразовых глаголов, идиоматических выражений, затем

разрезать на части и предложить собрать как пазл» [13, с. 180-182]. При произношении лексических единиц стоит сопровождать свой голос жестикуляцией, мимикой, возможно, движениями, которые будут уместны при воспроизведении того или иного слова. Во время закрепления лексических единиц, учащимся можно порекомендовать учить новую лексику в определенное время суток и тратить на это определенное количество времени, но при этом проговаривать каждую лексическую единицу не менее 5 раз. Кроме того, необходимо увеличивать объем изучаемых слов, таким образом словарный запас будет неумолимо пополняться [13, с. 180-182].

Таким образом, как отмечает Н.В. Кочевых, данные стратегии помогут обогатить словарный запас учащихся что, в результате приведет к достижений высоких результатов в изучении иностранного языка а также других предметов школьной программы [13, с. 180-182].

Согласно П.К. Бабинской, основными подходами к формированию лексических навыков принято считать: 1) интуитивный; 2) сознательно-сопоставительный; 3) функциональный; 4) интенсивный [2, с.36-37].

Интуитивный подход представляет собой соотношение лексической единицы и значения, как правило, при интуитивном подходе опора на родной язык сводится к минимуму. При переводе на помощь могут прийти зрительная наглядность, контекст, определение слова на иностранном языке. В качестве отработки новой лексической единицы интуитивный подход подразумевает многократное повторение, а также фонетическую и артикуляционную имитацию иноязычного слова.

Сознательно-сопоставительный подход подразумевает раскрытие формы слова и его значения посредством опоры на родной язык, нежели сравнения лексической единицы с ее переводом. Данный подход во многом славится переводным способом. Отработка лексической единицы производится путем выполнения языковых упражнений (перевод, ответы на вопросы, сопоставление иноязычного слова с эквивалентом родного языка).

Функциональный подход, по мнению Э.Г. Азимова, представляет собой «способ представления языкового материала и формирования речевых навыков и умений на занятиях, при котором содержание высказывания первично и определяет характер представления лексико-грамматического материала. Основной характеристикой такого подхода является использование речевых функций и понятий, с помощью которых осуществляется коммуникация и реализуются речевые интенции обучаемых» [1, с.343].

Интенсивный подход подразумевает большое количество лексических единиц, которые преподавателю необходимо вводить в рамках достаточно обширного контекста переводным и беспереvodным способом, в общности форм, значений, а также неоднократное предъявление лексических единиц. Данный подход объединяет три предыдущих [2]. В рамках учебного процесса формирование лексических единиц происходит посредством учебно-методического комплекса (учебник, книга для преподавателя, аудиовизуальное приложение).

В зависимости от уровня языковой подготовки, обучение иноязычной лексике будет варьироваться. По мнению И. А. Бедретдиновой, Е. А. Будник, на начальном этапе крайне важно уделить особое внимание фонетике и основам грамматики. Поскольку обучение лексике при отсутствии фонетических навыков не эффективно, а без грамматики нет возможности осуществлять выход в речь [3]. По мнению Т. Б. Хлыбовой, на начальном этапе формирование лексического навыка «предполагает овладение обучаемыми такими компонентами умений, как соотнесение конкретной лексической единицы с другими в тематических и семантических группах; четкое определение значения иноязычного слова; овладение правилами конкретного словообразования и словосочетания, умение выбрать и правильно употребить лексическую единицу при высказывании» [24, с. 30–31]. Очень часто усвоенная учащимися лексика на начальных этапах обучения употребляется достаточно активно. При использовании одной и той

же лексики, диалогическая и монологическая речь учащихся становится однообразной и лишенной вариативности. Речь учащихся перестает соответствовать их возрасту и выглядит крайне неестественно. Эту проблему можно исправить только расширением словарного запаса учащихся, для того чтобы наполнить их высказывания новыми интересными словами и выражениями.

На среднем этапе проблема трудности запоминания лексических единиц встаёт крайне остро, как отмечают И.А. Бедретдинова, Е.А. Будник в своем труде «Технология формирования лексических навыков на уроках иностранного языка», потому что словарь учащегося на этом этапе все больше и больше пополняется и удержать много слов в памяти иногда затруднительно. На данном этапе для того, чтобы запомнить слово, с ним необходимо «столкнуться» от 7 до 12 раз. Соответственно изучаемые лексические единицы должны присутствовать в упражнениях и играх на уроке. [3].

А.Н. Шапов предлагает группировать лексические единицы на следующие категории: на сочетаемость, установление синонимов, или так называемой словарной семьи, составление рядов слов по определенным тематикам, создание понятийных рядов слов, решение различных коммуникативных задач на основании уже усвоенной лексики. Также, как отмечает в своем труде «Обучение лексической стороне речи и пути ее совершенствования в условиях средней школы» А.Н. Шапов, в практической деятельности на среднем уровне обучения иностранному языку применим прием в виде мнематического плана для работы с текстом. В такой план учащийся включает слова, которые он ранее изучал. Готовый список постоянно совершенствуется, пополняясь новыми лексическими единицами. Таким образом, данный прием позволяет не только запоминать все больше новых слов, но и непроизвольно повторять ранее изученные, что крайне полезно для их использования впоследствии в речи. Для того, чтобы легче было запомнить лексический материал 8-9 классов, А.Н. Шапов предлагает

использовать метод классификации. В отличие от группировки, лексический материал сортируется в зависимости от произвольного выбора параметров классификации. Распределение материала происходит по принципу очевидности. К примеру, для изучения иноязычных слов по теме «Образование» в 9 классе, учащиеся согласно логике будут классифицировать слова по типам школ [26, с.91].

На продвинутом этапе, по мнению И.А. Бедретдиновой, Е.А. Будник, особенно важно при предъявлении новой лексической единицы освещать внутреннее значение слова, коннотации. Ведь на продвинутом этапе ученики уже способны свободно читать, обсуждать художественную литературу на иностранном языке [3].

Продвинутый уровень освоения иностранного языка среди школьников соответственно у выпускников. Как отмечает в своей работе «Формирование лексических навыков у старшеклассников и студентов неязыковых вузов» А.И. Пучкова, выпускники школ должны владеть минимальным количеством лексических единиц (около 1600 иноязычных слов, и 1400 – в базовом курсе обучения). При этом это количество слов составляет активный вокабуляр учащегося, то есть те слова, которые обучаемый использует в речи достаточно часто, а также этот словарный состав позволяет осуществлять продуктивные и рецептивные виды речевой деятельности. Относительно пассивного лексического запаса – их объем не специфицируется. Однако с учетом актуальности заданий, которые направлены на проверку чтения учащихся, значимость пассивного словаря все больше стала набирать обороты. В том случае, если ученик не располагает временем или не имеет желания (что зачастую встречается на практике) читать большие по объему тексты на английском языке в качестве домашнего задания, учителю необходимо обеспечить пополнение словарного запаса пассивного словаря учащегося без использования больших текстов художественного характера [18, с. 257].

Таким образом, в ходе первого параграфа данной работы мы выяснили, что лексический навык – это способность вызывать лексические единицы из долговременной памяти, а также умение употреблять их в зависимости от конкретной речевой задачи. Формирование лексических навыков построено на базе трех этапов, среди которых введение, семантизация и закрепление изученных лексических единиц.

1.2. Использование игровых технологий в обучении иностранному языку

Прежде всего, стоит разобраться с понятием игры. Игра – вид деятельности, который помогает учителю превратить достаточно сложный процесс обучения иностранного языка в увлекательное и более интересное занятие [17, с.276]. Использование игр в обучении имеет положительное влияние, если они продуманы и подкреплены мотивацией к деятельности. П.К. Дуркин и М.П. Лебедева в статье «Игры как средство обучения и воспитания студентов» указывают, что «одно из преимуществ игры состоит в том, что она открывает широкие возможности для диагностики, развития, формирования, коррекции общих и профессиональных способностей будущих специалистов. С ее помощью формируются умения, навыки и качества которые не могут отрабатываться другими методами и средствами обучения» [6, с.137].

При обучении иностранным языкам игры оказывают положительное влияние на учебную деятельность учащихся, мотивируют их изучать язык. По мнению Р.С. Полесюк, «игра помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности знаний – все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения» [17, с.276]. Согласно исследованию З.Н. Шумаховой

и А.Э. Токтаньязовой, после использования игр немотивированная к иностранному языку аудитория стала заинтересовываться предметом, о чем свидетельствуют итоговые показатели исследования [27].

Существуют различные классификации игр (М.Ф. Стронина, Е.А.Маслыко, А.А. Деркач, С.Ф. Щербак) на уроках английского языка, которые имеют различия по характеру игры – динамичные (требующие подвижности учащихся, такие игры способствуют повышению мотивации учащихся поскольку являются сменой деятельности на уроке иностранного языка, а также своеобразной разминке мышц), ролевые (ученикам необходимо разбиться по ролям и составить сценку, диалог, в ходе данной игры у каждого ребенка есть своя роль, которой он должен придерживаться, ролевые игры способствуют раскрытию замкнутых детей а также осуществлять речевую деятельность в рамках речевой задачи), статичные (не требуют подвижности учащихся, служат для концентрации внимания и развития усидчивости ребенка).

По форме – кроссворды (побуждают вспомнить не только ранее изученную лексику, но и графический образ слова), викторины (служат для активизации лексического запаса учащихся), загадки (способны проверить уровень сформированности лексических навыков).

По целям деятельности – игры на усвоение материала (используются для того, чтобы процесс запоминания новой информации воспринимался легче); на знакомство (служат неким введением, подготовкой к обучаемой теме); на закрепление (помогают незаметно для учащихся закрепить ранее усвоенный материал).

По характеру дидактического материала – лексические (игры с использованием новых слов, словосочетаний, фраз); грамматические (игры с использованием речевой ситуации для употребления той или иной грамматической структуры, в целях ее закрепления); фонетические (направлены на формирование навыков произношения иноязычных слов);

коммуникативные (побуждают учащихся к общению на иностранном языке, в рамках определенной ситуации).

Игр на запоминание новых слов существует великое множество. На начальном этапе Е. А. Новикова подразделяет игры на два раздела: «подготовительный» и «творческий». К «подготовительным» относит грамматические, лексические, фонетические, орфографические игры. Многие из игр первого раздела используются как тренировочные упражнения. Игры из раздела «творческих» дают возможность ученикам проявить себя в рамках речемыслительных задач. Как пишет Е. А. Новикова в своем труде «Роль игры на уроках английского языка на начальном этапе обучения»: «Можно начать урок веселой музыкой. Я люблю начинать урок так называемой «игровой завязкой». В гости к детям приходят сказочные герои, животные. Все это позволяет создать эмоциональную атмосферу урока, и самое главное это то, что появление сказочного персонажа говорящего на иностранном языке, становится той мотивацией, без которой невозможно развитие всех познавательных процессов и обучение речевому общению» [15, с.74].

На среднем этапе применимы игры более разнообразного плана. Среди них игра «Ассоциации» – учитель выбирает слово и просит назвать, какие ассоциации вызывает это слово у учащихся. «Запомни новое слово» – учитель разделяет доску на две части, на одной из которых пишет новые слова, которые необходимо запомнить, задача учеников подобрать синоним к тому или иному слову из тех, которые им уже известны. Затем, когда все эквиваленты подобраны, новые слова учитель стирает с доски, а учащимся нужно вспомнить, какие слова там находились, пользуясь синонимами из противоположной колонки [10, с.62].

На начальном этапе вводят игры, где необходимо соотнести слово с картинкой, это способствует развитию зрительной и двигательной памяти. Также упражнения на усваивание лексики, которые будут всегда актуальными, это составить словосочетания, подбирая подходящие слова из разрозненных, заполнить пропуски недостающим словом по смыслу,

подчеркнуть слова в ряду с противоположным значением, вычеркнуть слово не подходящее к группе остальных и многие другие [10, с.62].

Самая популярная среди лексических игр – игра «Правда–ложь». Показывая картинки, учитель называет слово, задача учащихся сообразить правильно ли соотносится слово с картинкой. В зависимости от ответа учащиеся поднимают карточки «Правда» или «Ложь» [10, с.62].

На продвинутом этапе используются игры группового характера, или работа в парах. При этом у преподавателя роль «направляющая», «наблюдательная». На этом этапе ученики должны самостоятельно осуществлять речевую деятельность в рамках правил игры. Для этого уровня подготовки подойдут такие игры как: домино, пантомима, тексты с пробелами [10, с.62].

Помимо дидактических игр на уроках ещё используются компьютерные игры. В этом случае как никогда кстати на помощь приходят Интернет-технологии. З.Р. Девтерова в статье «Новые образовательные технологии: компьютерные и телекоммуникации в обучении иностранному языку» пишет: «Обучая языку, Интернет помогает в формировании умений и навыков разговорной речи, а также в обучении лексике и грамматике, обеспечивая подлинную заинтересованность и, следовательно, эффективность» [7, с.3].

Как утверждает Е.Б. Беляева, обучающая компьютерная игра способствует усилению мотивации к изучению языка, поскольку игры подобного рода сейчас очень популярны и приобретают наибольшую актуальность в современном мире. Однако на содержательном плане компьютерные игры похожи на игры традиционного характера, но тем не менее имеют отличия. При использовании игр, которые осуществляются посредством компьютера, дети могут проявить на занятии те качества, которые никогда бы не проявили во время игр традиционного плана. Как упоминает автор в своей работе «Компьютерная игра на уроках английского языка в начальной школе», занятия с использованием компьютерных игр

развивают не только индивидуальную деятельность и творческий потенциал ребенка, но и сплачивает учащихся, побуждая их к общению [4, с. 53-55].

Мнение Л.Ф. Шайхлисламовой относительно компьютерных игр для формирования диалогических и лексических навыков свидетельствует о соответствующем развитии речевых умений учащихся. Поскольку диалоги героев компьютерной игры служат основой для построения своих собственных реплик и предложений. Благодаря многократному повторению некоторых реплик в ходе интерактивной деятельности, учащийся осваивает предложенный материал. Таким образом, автор работы «Формирование лексических навыков и диалогических умений на основе компьютерных игр на уроках английского языка в вузе» утверждает, что компьютерные игры способны поддерживать дидактический потенциал формирования диалогической речи и лексических навыков [25, с. 34].

Е.Г. Сульгина и А.К. Вьюхина в своем труде «Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося» говорят о том, что из описания жанров игр можно считать, что для саморазвития учащихся компьютерная игра крайне полезна. Поскольку игры связаны с современными реалиями, такими, как война, роли правителя в играх, управление государством, и многое другое. Как утверждают авторы, школьнику игры полезны во многом не благодаря так называемой «прокачке персонажа», а выполнением различных задач, в которых приходится выбирать между добром и злом. Относительно изучения английского языка Сульгина Е.Г. и Вьюхина А.К. говорят о том, что компьютерных играх есть необходимость, поскольку в англоязычных версиях игр существует возможность формирования навыков аудирования, чтения, пополнения словарного запаса [22, с. 102-104].

Наибольшую популярность сейчас приобретают так называемые флэш-игры. Это разновидность компьютерной игры в браузере, которая требует дополнительную установку флэш-плагина или флэш-плеера. Поскольку в век современных технологий школьники и студенты активно используют

различные гаджеты, преподавателям необходимо использовать это в образовательных целях. Используя флэш-игры на уроках иностранного языка, можно создать у учащихся мотивационный стержень, который направит применение современных гаджетов в полезное русло, а также сформирует должную базу знаний, необходимую для соответствия уровню европейского образовательного стандарта. Флэш-игра – это, прежде всего, компьютерная игра, которая имеет обучающий характер.

Использование флэш-игр невозможно без интерактивных технологий на уроке. Обучение на начальном этапе является ведущей деятельностью учащегося, но так или иначе оно непосредственно связано с игрой. Ведь действительно привлечь внимание детей, мотивировать их что-либо делать можно благодаря именно игре. А поскольку в век современных технологий большое значение для подрастающего поколения приобретает компьютер и компьютерные технологии, флэш-игры в этом случае будут как никогда кстати. Игра в образовательной деятельности направлена в первую очередь на обучающую функцию. В сравнении с дидактическими играми на уроках иностранного языка, результативность флэш-игр зависит от целенаправленности программы игр, а также от регулярности их использования.

Выводы по 1 главе

В ходе первой главы данной выпускной квалификационной работы, мы выявляли особенности формирования лексических навыков на разных этапах обучения английскому языку. На среднем этапе обучения мы останавливались более детально. А также рассматривали использование игр на уроках английского, в особенности компьютерных и флэш-игр.

В результате, мы можем отметить что формирование лексических навыков производится с помощью трех этапов работы с лексикой. Такие как введение, семантизация и закрепление изученных лексических единиц. Среди видов игр, используемых на уроках английского языка, согласно классификациям различных ученых были выявлены следующие: по

характеру игры (динамичные, ролевые, статичные); по форме (кроссворды, викторины, загадки); по целям деятельности (на усвоение материала, знакомство, закрепление); по характеру дидактического материала (лексические, грамматические, фонетические, коммуникативные). Также, в данной главе мы рассматривали разновидности компьютерных игр, и выявили, что к ним также могут относиться флэш-игры. Такие игры воспроизводятся в браузере, при поддержке специального флэш-плагина или флэш-плеера, и носят обучающий характер. Компьютерные игры такого рода способны мотивировать учащихся использовать современные гаджеты в образовательных целях.

ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФЛЭШ-ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

2.1 Анализ флэш-игр на английском языке, направленных на формирование лексических навыков

В ходе данной работы нами была создана подборка флэш-игр для формирования навыков в изучении иностранного языка. В подборку были включены следующие игры: Hangman; Action Verbs Game; Christmas Vocabulary Game; Clothes Game; Food Game; Construct a Word; Crossword; Memory Game; Prepositions of Place; Scrambled Words.

Данные игры воспроизводятся только при наличии установленного на компьютер флэш-плеера. В процессе апробации первая трудность, с которой мы столкнулись, это установка флэш-плеера на компьютер и воспроизведение игр без помощи интернета. Приложения, которые предназначены для установки и открытия файлов формата swf требуют установки специального плагина Adobe, который воспроизводится посредством интернет браузера. Для того, чтобы играть без использования интернета, нам понадобилось скачать эти игры на данном ресурсе <http://www.correctenglish.ru/games/>, а затем следовать установке посредством Adobe Flash Playeer.

Все игры проводились во время индивидуальных занятий по иностранному языку. Для каждого учащегося игры подбирались, основываясь на лексических темах, которые они уже освоили, а также в зависимости от уровня языковой подготовки учащихся.

Hangman

Игра происходит следующим образом: компьютер загадывает иноязычное слово согласно выбранной тематике. Игроку загаданное слово нужно разгадать по буквам. За каждую неправильно указанную букву на виселице появляется один из элементов человечка. Таким образом, без

знания множества различных слов выиграть этой игре теоретически НЕВОЗМОЖНО.

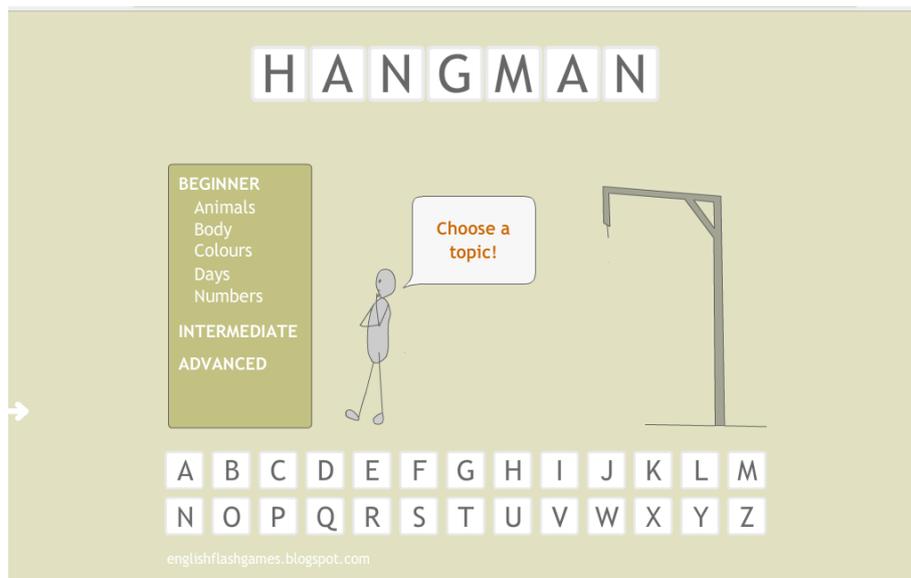


Рис. 1. Скриншот игры «Hangman»

Игра имеет 3 уровня сложности: beginner, intermediate, advanced. Каждый уровень предусматривает выбор любой темы из списка. На уровне beginner присутствуют следующие лексические темы: animals, body, colours, days, numbers; на уровне intermediate встречается лексика таких лексических тем как: animals, city, body, colours, days/months, numbers, family; на уровне advanced - animals, body, city, colours, cooking. Электронный ресурс игры: <https://www.native-english.ru/games/hangman>.

Action Verbs Game

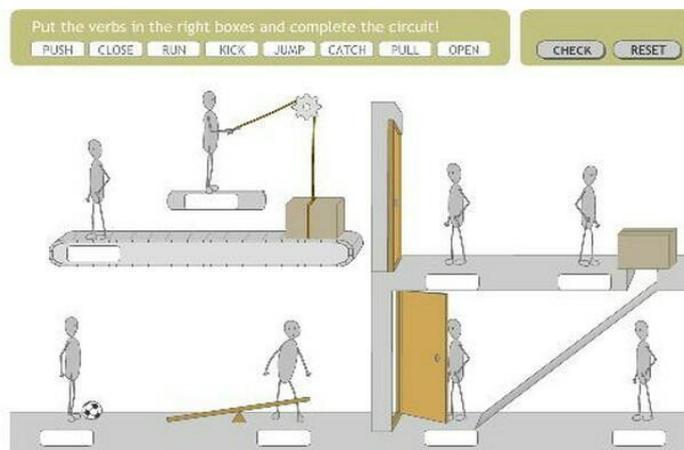


Рис. 2. Скриншот игры «Action Verbs Game»

Смысл данной флэш-игры заключается в том, что игроку для выигрыша необходимо провести мяч, минуя все преграды. Но для того, чтобы мяч достиг конечной точки своего движения, необходимо верно перетащить глаголы из списка выше, в соответствующие поля где следует совершить действие. Электронный ресурс игры: <https://englishflashgames.blogspot.com/2010/11/action-verbs-game.html>.

Christmas Vocabulary Game



Рис. 3. Скриншот игры «Christmas Vocabulary Game»

Игроку для выигрыша необходимо найти, а также отметить предметы в соответствии с списком поданным в левой стороне экрана. После прохождения первого уровня, автоматически предоставляется следующий. Все последующие уровни отличаются от первого количеством лексических единиц, с каждым уровнем их становится все больше. Электронный ресурс игры: <https://englishflashgames.blogspot.com/2010/12/christmas-vocabulary-game>

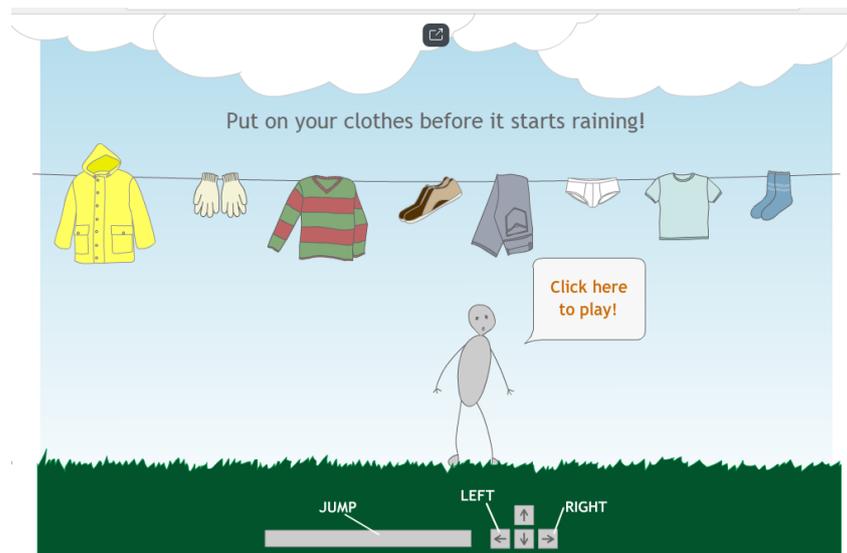


Рис. 4. Скриншот игры «Clothes»

Clothes Game

Суть игры заключается в том, что игроку необходимо одеть персонажа, до того, как пойдет дождь, при этом вверху экрана задано слово, обозначающее нужную вещь, необходимо успеть надеть, двигаясь вправо/влево, среди прочей одежды, и время за которое вы должны успеть осуществить свои действия. Электронный ресурс игры: <https://englishflashgames.blogspot.com/2008/08/clothes-game>.



Рис. 5. Скриншот игры «Food Game»

Food Game

Задача игры – найти все продукты на картинке, пользуясь списком слов в левой части экрана. С каждым выигрышем в новом уровне задача будет

усложняться. Также игра имеет 3 так называемых жизни, то есть три права на ошибку. Если же такая происходит, то уровень игроку приходится проходить с самого начала. Электронный ресурс игры: <https://englishflashgames.blogspot.com/2008/08/clothes-game>.

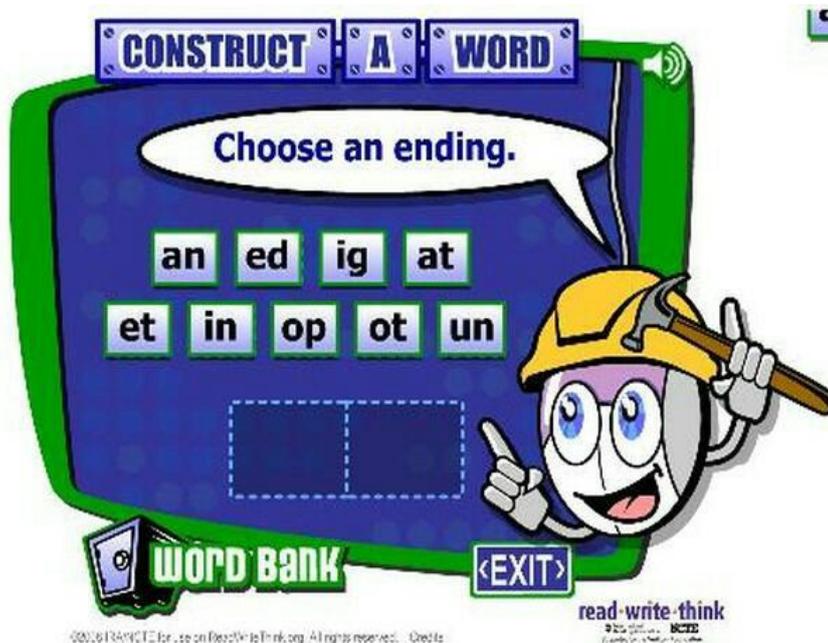


Рис. 6. Скриншот игры «Construct a Word»

Construct a Word

Задача игрока в ходе этой флэш-игры из буквосочетаний собрать английские слова. Уровней сложности игра не имеет, просто при правильном сочетании фонем, игра подбирает слова с большим количеством буквосочетаний, делая игру более сложной для ученика. Электронный ресурс игры: <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/construct/>.



Рис. 7. Скриншот игры «Crossword»

Crossword

Правила игры таковы: игроку потребуется заполнить ячейки кроссворда недостающими буквами из столбца в левой части экрана для того чтобы собрать слова кроссворда воедино. Игра имеет 3 уровня сложности: beginner, intermediate, advanced. Электронный ресурс игры: <https://www.gamedesign.jp/flash/crossword/crossword>.

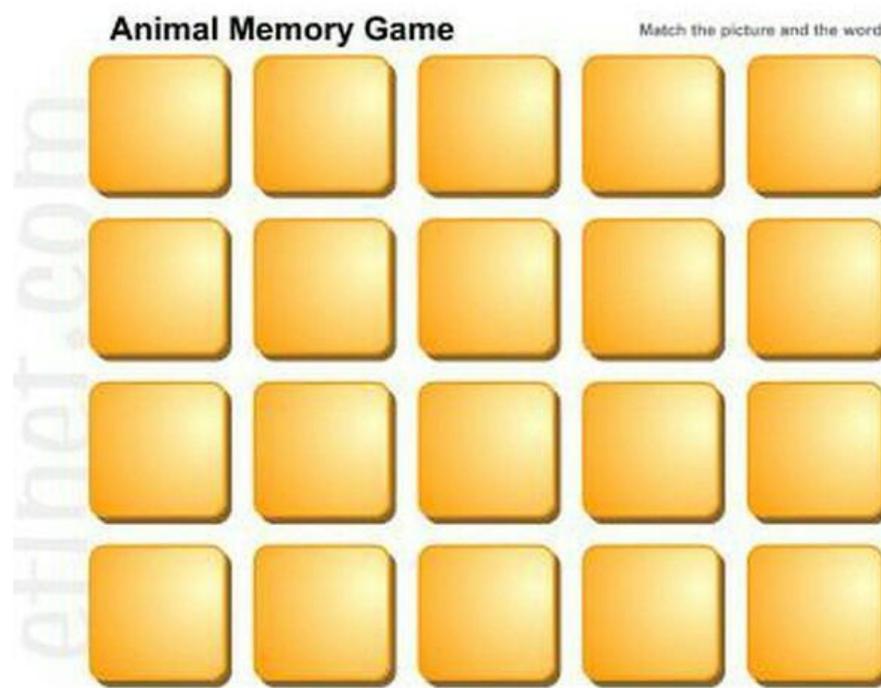


Рис. 8. Скриншот игры «Memory Game»

Memory Game

В процессе игровой деятельности игроку необходимо найти словам соответствующие картинки и разбить по парам. Игра проводится согласно различным тематикам: animal, clothing, everyday action, food, fruit occupations, sport, kitchenware, tools, vegetable, farm animal, transportation, insects, furniture. Игра имеет всего один уровень по каждой лексической теме. Электронный ресурс игры: <https://www.native-english.ru/games/memory-game>.



Рис. 9. Скриншот игры «Prepositions of Place»

Prepositions of Place

Правила игры таковы: цель игрока – убрать комнату. Для этого ему необходимо перетащить правой клавишей мыши вещи в то место, где они должны находиться. Электронный ресурс игры: <https://englishflashgames.blogspot.com/2008/06/prepositions-of-place-game>.

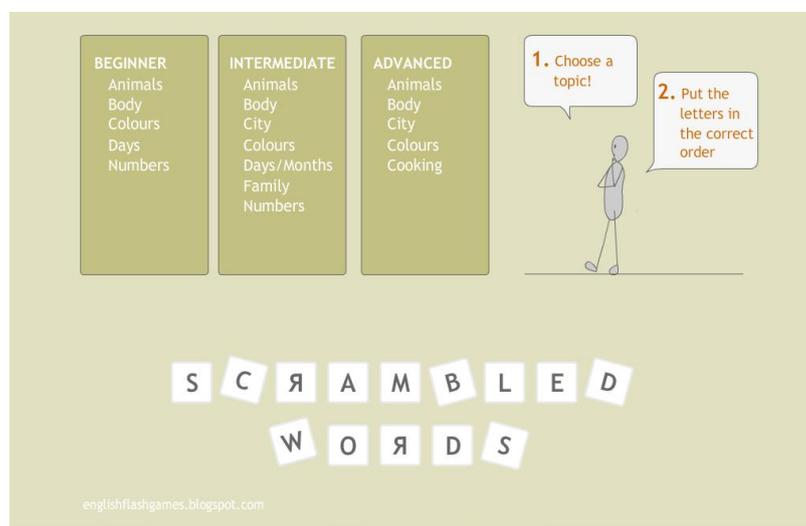


Рис. 10. Скриншот игры «Scrambled Words»

Scrambled Words

В ходе данной флэш-игры ученику необходимо правильно расположить буквы в словах для того чтобы, получить правильную лексическую единицу. При этом все слова соответствуют выбранной

тематике. Игра имеет 3 уровня сложности: beginner, intermediate, advanced. Внутри каждого уровня содержатся следующие лексические темы: animals, body, colours, numbers, city, days/months, family, cooking. Электронный ресурс игры: <https://englishflashgames.blogspot.com/2011/06/scrambled-words>.

Таким образом, мы проанализировали 10 флэш-игр. Осуществлялся анализ по уровням сложности игр, используемых лексических тем в каждой игре. В ходе анализа освещались правила и электронные ресурсы всех флэш-игр. В результате мы можем отметить, что каждая игра имеет свою образовательную ценность.

2.2 Диагностика и анализ результатов пробного обучения с использованием флэш-игр

Все проанализированные игры мы апробировали с учащимися 5-8 классов с целью выявить влияние данных флэш-игр на мотивацию изучения иноязычной лексики, запоминание лексических единиц. А также выявить, соотносят ли учащиеся значение иноязычного слова с картинкой. Основным методом оценки процесса апробации было педагогическое наблюдение.

Hangman

В ходе апробации этой игры на практике ученикам 8 класса был предоставлен уровень intermediate, с которым возникли некие сложности, в особенности это были трудности со словами, состоящими из большого количества букв. Подсказка преподавателя, угадывать слова, начиная с гласных букв, пригодилась учащимся для преодоления этого препятствия. А с теми лексическими единицами, графический образ которых они точно знали и неоднократно встречали, не составило никакого труда их угадать.

В результате апробации стало понятно, что данная игра мотивирует детей вспоминать максимальное количество лексики в рамках определенной темы за короткий временной промежуток и активизировать ее в ходе дальнейшего занятия. Также данная игра является мотиватором для изучения

новой лексики и продвижения по уровням. Во время наблюдения было выявлено, что данная игра полезна для запоминания графического образа слова.

Action Verbs Game

Данную игру апробировали ученики 5 класса. После изучения грамматических тем Present Simple, Past Simple, школьникам было предложено поиграть в данную игру.

Из недостатков в данной игре выявлено то, что она имеет всего один единственный уровень сложности с одинаковым количеством глаголов. Тем самым, данная игра является полезной лишь для однократной актуализации знаний лексики. С точки зрения заинтересованности учеников в этой игре она не является сильно мотивирующим свойством, и больше расценивается как очередное посредственное упражнение. Во многом этому послужила причина не достаточно яркой графики и спецэффектов, которые, прежде всего, нравятся подросткам. Тем не менее, игра Action Verbs Game полезна для запоминания английских глаголов, поскольку после использования данной игры детям было предложено задание соотнести картинку с английским глаголом, в результате дети справились с этим заданием с минимальным количеством ошибок.

Christmas Vocabulary Game

Данную игру апробировали ученики 5 класса. Для того чтобы актуализировать знания изученной лексики по теме Рождества и Нового Года, школьникам было предложено поиграть в данную игру. В ходе апробации стало понятно, что флэш-игра Christmas Game способствует закреплению лексики, а также активизации лексики с последующим ее использованием в речи.

Игра служит для пополнения словарного запаса относящегося к теме «Christmas», а также повышает интерес к освоению иноязычных слов в соответствии с темой. Несмотря на то, что графика игры не слишком красочна, для детей игра интересна именно своим выполнением. К примеру,

когда стоит отметить Christmas lights, огоньки загораются, что забавляет и оказывает впечатление на ребенка. Лексика по данной теме запоминается лучше посредством соотнесения картинки со словом, нежели графический образ слова.

Clothes Game

Данную игру апробировали ученики 6 класса после изучения лексической темы «Clothes». В результате апробации стало известно, что игра такого рода очень заинтересовывает и мотивирует детей вспоминать ранее изученную лексику. Данная игра воспринимается детьми весело и с энтузиазмом. Также развивает навыки скорости чтения, поскольку за минуту учащимся пришлось бегло прочитать порядка 10 предложений, чтобы успеть одеть человечка до дождя.

Среди сложностей выполнения данной игры было отмечено то, что ученикам затруднительно проходить игру с первого раза. Одна из учениц, которая апробировала данную флэш-игру, смогла завершить ее успешно только с 5 раза, поскольку времени было слишком мало, чтобы понять правила и выиграть с первого раза. Также среди трудностей было отмечено, что для того, чтобы пройти игру с минимальным количеством поражений, необходимо персонажу четко следовать за одеждой для того, чтобы прыгнуть в нужное место. Тем не менее, энтузиазм учащейся не пропал после поражения, а наоборот все больше разгорался. Более того, прыгающий человечек, который высвечивался после проигранного этапа, забавлял ее все больше. Резюмируя, можно отметить, что данная игра не только способствует закреплению ранее усвоенной лексики, но и способствует развитию навыков чтения на скорость. В результате наблюдений было замечено что графический образ слова запоминается не так хорошо как значение слова.

Food Game

Апробацию данной игры проходили учащиеся 5 класса. В качестве закрепления пройденной лексической темы «Food» ученикам было

предложено поиграть в Food Game. Детей заинтересовал такой необычный формат задания.

Достоинством данной игры является то, что она мотивирует учащегося читать и соотносить лексическую единицу с обозначением. В случае поражения персонаж игры забавно качает головой, что стимулирует ребенка не расстраиваться, а пробовать игра снова и снова. Лексические единицы запоминаются хорошо благодаря красочным рисункам, которые стимулируют соотносить слово с изображением.

Construct a Word

В апробации этой игры участвовали ученики 7 класса. В качестве разгрузки между лексическими упражнениями им было предложено поиграть в игру. В процессе учащихся заинтересовали яркие красочные картинки а также звуки, которые оповещали игрока о правильном соотнесении словосочетания в нужную ячейку.

Данная игра полезна тем, что помогает вспомнить подходящее слово, а также его графический образ. Явным плюсом данной игры было выявлено то, что она стимулирует развитие навыков чтения, поскольку для выигрыша требуется в начале прочитав задание, которое необходимо сделать. Следовательно, в ходе данной игры преподаватель не только может наблюдать, над какой именно лексикой стоит еще работать, но и сформированы ли полностью навыки иноязычного чтения у ребенка. В ходе наблюдения стало понятно, что данная игра мотивирует детей изучать все больше сложных слов, а также четко запоминать их графический образ.

Crossword

Данную игру апробировали учащиеся 8 класса. В ходе игры школьникам потребовалось вспомнить максимальное количество иноязычных слов, которые подошли бы под указанное количество букв в ячейках и совпадали бы в указанными словами в правой части экрана.

К недостаткам данной игры можно отнести то, что на игровой процесс приходится выделять большую часть урока, поскольку тематика кроссворда

не ограничена, и учащемуся нужно владеть большим количеством лексики, чтобы заполнить все ячейки кроссворда правильно. Достоинством этой игры является то, что она побуждает учащегося вспоминать слова независимо от тематики, тем самым выявлять некоторые аспекты по каким именно темам стоит еще повторить лексику. В результате наблюдения, нами было замечено, что данная флэш-игра способствует запоминанию графического образа слова, а также пополнению словарного запаса. Поскольку игра «Crossword» сама по себе достаточно сложная, уровень мотивации учащихся может незначительно снижаться.

Memory Game

Апробировалась эта игра на индивидуальных занятиях по английскому языку с учениками 5 класса. Поскольку последняя лексическая тема в процессе программы их обучения была *Animals*, для закрепления процесса семантизации мы выбрали именно эту игру с соответствующей лексической темой.

В результате, данная флэш-игра оказалась полезной для усваивания графического образа слова и соотнесения его с картинкой, об этом свидетельствует задание, которое было предложено учащимся, где необходимо было найти соответствие слова с картиной. А также, данная игра мотивирует ребенка совершенствовать не только лексические навыки, но и навыки чтения, поскольку игра не озвучивает слово, которое случайно открылось в ячейке. Для ребенка эта игра оказалась интересной благодаря ярким и красочным картинкам, а также необычной форме проведения игры на уроке.

Prepositions of Place

Апробация данной игры проводилась у учащихся 5 классов. Флэш-игра оказала положительное влияние для изучения предлогов места в английском языке. Учащимся в возрасте 12 лет на занятии предложили поиграть в игру *Prepositions of Place*. В процессе стало понятно, что для школьников является затруднительным процесс чтения задания. В этом случае приходит на

помощь преподаватель и помогает разобраться с заданием. Тем не менее, дети были заинтересованы, поскольку им был предоставлен необычный формат работы с языковым материалом, красочные картинки а также сам процесс перетаскивания предметов в необходимое место побуждали детей к активной деятельности.

Достоинством данной игры можно считать то, что она помогает закрепить изучение предлогов места в английском языке, а также совершенствует навыки чтения, поскольку, если не читать задания, выиграть никак не удастся. В результате наблюдения стало понятно, что игра «Prepositions of Place» способствует усваиванию английских предлогов и мотивирует различать их между собой по смыслу.

Scrambled Words

В ходе апробации этой игры на практике ученикам 8 класса был предоставлен уровень advanced, с которым возникли некие сложности, в особенности это были трудности с составлением слов состоящих из 6 и более букв. Тем не менее, со словами, которые немного короче по количеству фонем, а также которые они учили и точно знали правильное их написание, для школьников не составило трудности понять, какое именно слово зашифровано на этом уровне.

Данная игра мотивирует учащихся вспоминать максимальное количество лексики в рамках определенной темы за короткий временной промежуток. С точки зрения яркости графики, игра Scrambled Words не является ярко запоминающейся в сознании учащихся. В связи с этим игра «Scrambled Words» совсем не мотивирует учащихся к активной деятельности и не заинтересовывает их. Однако при ее использовании графический образ слова усваивается хорошо. Об этом свидетельствует проведенный после использования этой игры диктант, в котором дети показали высокие результаты.

Сводные данные по формированию лексических навыков с помощью флэш-игр можно увидеть в таблице 1.

Таблица 1

Возможности флеш-игр для формирования лексических навыков

	Усваивание графического образа слова	Семантизация	Активизация	Закрепление
Hangman	+			
Scrambled Words	+			
Crossword	+			
Christmas Vocabulary Game		+	+	
Memory Game				+
Clothes Game		+	+	
Construct a Word	+			
Food Game		+	+	
Prepositions of Place		+	+	
Action Verbs Game		+	+	

Таким образом можно распределить данную подборку игр по некоторым категориям: усваивание графического образа слова (Hangman, Scrambled Words, Crossword, Construct a Word); активизация лексики проводится на должном уровне с помощью таких игр, как Food Game, Clothes Game, Christmas Vocabulary Game, Prepositions of Place, Action Verbs Game; а для закрепления ранее изученной лексики может оказать помощь такая игра

как Memory Game. Данные игры подходят как для индивидуальных занятий с преподавателем, так и для самостоятельного использования учащимися в целях пополнения словарного запаса или активизации ранее изученных иноязычных слов.

Выводы по 2 главе

В ходе второй главы данной выпускной квалификационной работы мы осуществляли анализ подборки (10 штук) флэш-игр, а также проводили пробное обучение. Во время проведения анализа мы выявляли правила игры и особенности использования. В результате апробации флэш-игр нами было установлено, что такие игры, как Hangman, Scrambled Words, Crossword, Construct a Word подойдут для усваивания графического образа слова и совершенствования навыков правописания. Игры Food Game, Clothes Game, Christmas Vocabulary Game, Prepositions of Place, Action Verbs Game для процесса семантизации, а также активизации лексики. В качестве игры на проверку усвоенного материала подойдет Memory Game.

Заключение

В данной выпускной квалификационной работе нами был исследован процесс формирования лексических навыков на иностранном языке, рассмотрены особенности использования игровых технологий в обучении иностранному языку, апробирована подборка из 10 флэш-игр, способствующих формированию лексических навыков на разных уровнях владения языком у учащихся школ, которая была создана в ходе данной работы.

Прежде всего, мы рассматривали понятие «лексический навык» и выяснили, что это автоматизированное действие по выбору лексической единицы и использования ее в речи в соответствии с поставленной речевой задачей.

Нашей второй задачей было рассмотреть особенности использования игровых технологий в обучении иностранному языку.

При детальном рассмотрении особенностей использования лексических игр на уроках иностранного языка мы выявили, что на каждом этапе обучения игры будут очень разными по своей структуре. Также разделяют игры по характеру (динамические, ролевые, статичные), по форме (викторины, кроссворды), целям деятельности (на знакомство с материалом, закрепление) а также по характеру дидактического материала (лексические, грамматические, фонетические, коммуникативные). Мы обнаружили, что особое место в настоящее время занимают компьютерные игры и в частности флэш-игры. Это браузерные игры, которые несут в себе обучающий характер. Компьютерные игры такого рода способны мотивировать учащихся использовать современные гаджеты в образовательных целях.

В ходе нашего практического исследования мы использовали апробацию. Данный вид деятельности показал, что флэш-игры которые применялись на уроках иностранного языка, мотивируют учащихся к изучению языка, а также способствуют формированию не только

лексических навыков, но и развитию навыков простого чтения и чтения на скорость. Однако существует и ряд трудностей, с которыми мы справились в ходе практического исследования. Первое препятствие было более технического плана, нежели методологического, поскольку были трудности с установкой флэш плеера на компьютер, без которого игры не воспроизводились бы без наличия доступа в интернет.

В результате апробирования флэш-игр на уроках английского языка, мы можем отметить, что такие игры как Food Game, Clothes Game, Christmas Vocabulary Game, Prepositions of Place, Construct a Word и Action Verbs Game понравились детям больше всего за счет своих ярких красок и большого количества анимационных действий. Среди игр, которые заинтересовали детей меньше всего, были выявлены Hangman, Scrambled Words, Crossword, Memory Game. С точки зрения методики игры можно разделить по некоторым категориям формирования лексических навыков: усваивание графического образа слова – Hangman, Scrambled Words, Crossword, Construct a Word; семантизация и активизация лексики – Food Game, Clothes Game, Christmas Vocabulary Game, Prepositions of Place, Action Verbs Game; проверка, а также закрепление усвоенного материала – Memory Game.

Относительно рекомендаций преподавателям, которые будут работать со школьниками посредством подобных игр, ребенку нужно давать подсказки, которые помогут ему выиграть. Тем самым прислушиваясь к учителю, учащийся будет незаметно для себя совершенствовать свои навыки и умения.

Таким образом, все задачи исследования выполнены, цель достигнута. В перспективе можно использовать данное исследование для более детального рассмотрения экспериментальной части научной работы.

Список используемой литературы

1. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин – М.: Издательство ИКАР – 2009. – 448с.
2. Бабинская, П.К. Практический курс методики преподавания иностранных языков: английский, немецкий, французский: учеб. пособие / П.К. Бабинская [и др.]; под общ. ред. П.К. Бабинской. – Мн.: ТетраСистемс – 2006. – 288с.
3. Бедретдинова, И.А. Особенности обучения лексическому компоненту речи на различных этапах (на материале английского языка) / И.А. Бедретдинова, Е.А. Будник. – Статистика и экономика. – 2014. – №2. – С.9–12. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-obucheniya-leksicheskomu-komponentu-rechi-na-razlichnyh-etapah-na-materiale-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 01.05.2019).
4. Беляева, Е. Б. Компьютерная игра на уроках английского языка в начальной школе // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2010. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-na-urokakh-angliyskogo-yazyka-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 06.05.2019).
5. Бронская, В. С. Теоретические основы формирования и развития лексических навыков у школьников // СИСП. 2011. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-osnovy-formirovaniya-i-razvitiya-leksicheskikh-navykov-u-shkolnikov> (дата обращения: 06.05.2019).
6. Вепрева, Т.Б. Лексика в обучении иностранным языкам / Т.Б. Вепрева. – Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2010. – №6. – С.104-107.

- [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksika-v-obuchenii-inostrannym-yazykam> (дата обращения: 01.05.2019).
7. Девтерова, З.Р. Новые образовательные технологии: компьютерные телекоммуникации в обучении иностранному языку / З.Р. Девтерова. – Вестник Майкопского государственного технологического университета. – 2009. – №1. – С.121–124. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-obrazovatelnye-tehnologii-kompyuternye-telekommunikatsii-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 01.05.2019).
 8. Дуркин, П.К. Игры как средство обучения и воспитания студентов / П.К. Дуркин, М.П. Лебедева. – Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2015. – №1. – С.134-143. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igry-kak-sredstvo-obucheniya-i-vospitaniya-studentov> (дата обращения: 01.05.2019).
 9. Дьяченко, Л. А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку // Проблемы Науки. 2015. №4 (34). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevaya-igra-v-protsesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 06.05.2019).
 - 10.Ефимова, Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка / Р.Ю. Ефимова. – Инновационные проекты и программы в образовании. – 2011. – №6. – С.58-64. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsionno-obuchayushchie-igry-na-urokakh-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 01.05.2019).
 - 11.Зарубина, Ю.И. Технология формирования лексических навыков на уроках иностранного языка / Ю.И. Зарубина, А.Р. Бодулева. – Инновационная наука. – 2017. – №3-2. – С.178-180. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya>

- formirovaniya–leksicheskikh–navykov–na–urokah–inostrannogo–yazyka
(дата обращения: 01.05.2019).
12. Комарова, Е.В. Формирование лексических навыков в процессе обучения иностранному языку / Е.В. Комарова. – Гуманитарные научные исследования. – 2015. – №2. [Электронный ресурс] // URL: <http://human.snauka.ru/2015/02/9664> (дата обращения: 01.05.2019).
 13. Кочевых, Н. В. Развитие лексических навыков школьников в обучении английскому языку // *Lingua mobilis*. 2012. №3 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-leksicheskikh-navykov-shkolnikov-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku> (дата обращения: 06.05.2019).
 14. Миньяр-Белоручев, Р.К. Теория и методы перевода / Р.К. Миньяр-Белоручев. – М.: Московский Лицей, 1996. – 298с.
 15. Новикова, Е.А. Роль игры на уроках английского языка на начальном этапе обучения / Е.А. Новикова. – Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2014. – №4. – С.73-74. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-igry-na-urokah-angliyskogo-yazyka-na-nachalnom-etape-obucheniya> (дата обращения: 01.05.2019).
 16. Пассов, Е.И. Формирование лексических навыков: учебное пособие / Е.И. Пассов, Е.С. Кузнецова – Воронеж: НОУ «Интерлингва» Серия «Методика обучения иностранным языкам» – 2002. – №8. – 40с.
 17. Полесюк, Р.С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку / Р.С. Полесюк. – Вестник КемГУ. – 2012. – №4. – С.275-278. [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-effektivnosti-ispolzovaniya-igry-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 01.05.2019).
 18. Пучкова А. И. Формирование лексических навыков у старшеклассников и студентов неязыковых вузов // Вопросы методики преподавания в вузе. 2013. №2 (16). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-leksicheskikh-navykov-u->

- starsheklassnikov-i-studentov-neyazykovyh-vuzov (дата обращения: 06.05.2019).
19. Серова, Т. С. Чайникова, Г. Р. Система упражнений для развития лексической компетенции // Педагогическое образование в России. 2013. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sistema-uprazhneniy-dlya-razvitiya-leksicheskoy-kompetentsii> (дата обращения: 06.05.2019).
20. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций: пособие для студентов пед. вузов и учителей // Е.Н. Соловова. – 3е издание – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.
21. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Базовый курс лекций. Пособие для студентов пед. вузов и учителей. / Е.Н. Соловова – М.: Просвещение – 2002. – 239с.
22. Сульгина, Е. Г. Вьюхина, А. К. Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося // Вестник науки и образования. 2016. №6 (18). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igr-yak-instrument-obucheniya-ih-rol-v-samorazvitii-uchaschegosya> (дата обращения: 11.05.2019).
23. Утепкалиева, А. Ж. Расширение значения использования ролевых игр на уроках английского языка // Вестник ЧелГУ. 2014. №13 (342). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rasshirenie-znacheniya-ispolzovaniya-rolevyih-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 11.05.2019).
24. Хлыбова, Т.Б. Особенности формирования лексического навыка на начальном этапе обучения иностранному языку / Т.Б. Хлыбова [Электронный ресурс]. – Вестник Череповецкого государственного университета. – 2009. – №4. – С.29-33 [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-formirovaniya-leksicheskogo-navyuka-na-nachalnom-etape-obucheniya-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 01.05.2019).

25. Шайхлисламова Л.Ф. Формирование лексических навыков и диалогических умений на основе компьютерных игр на уроках английского языка в вузе // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №4 (14). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-leksicheskikh-navykov-i-dialogicheskikh-umeniy-na-osnove-kompyuternyh-igr-na-urokakh-angliyskogo-yazyka-v-vuze> (дата обращения: 11.05.2019).
26. Шамов, А. Н. Обучение лексической стороне речи и пути ее совершенствования в условиях средней школы // Известия ВГПУ. 2011. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-leksicheskoy-storone-rechi-i-puti-ee-sovershenstvovaniya-v-usloviyah-sredney-shkoly> (дата обращения: 06.05.2019).
27. Шумахова, З.Н. Формирование положительного отношения к дисциплине «Иностранный язык» у студентов неязыкового вуза посредством введения организационно–обучающих игр в традиционную систему обучения / З.Н. Шумахова, А.Э. Токтаньязова [Электронный ресурс]. – Вестник Майкопского государственного технологического университета. – 2014. – №2. – С.101-105 [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-polozhitelnogo-otnosheniya-k-distsipline-inostrannyy-yazyk-u-studentov-neyazykovogo-vuza-posred> (дата обращения: 01.05.2019)
28. Kabiri, R. The impact of playing word games on young Iranian EFL learners` vocabulary learning and retention / R. Kabiri, N. Ghafoori – Islamic Azad University, Tabriz Branch. – 2014. – p. // URL: http://jal.iaut.ac.ir/article_524015_0abd65598fcac97e6e70b22829212222.pdf
29. Mehregan, M. Game-Based Tasks for foreign language Instruction: Perspectives on young learner`s vocabulary acquisition / M. Mehregan – IAFOR Journal of Language Learning. – 2014. – p.1-12 // URL:

- <https://iafor.org/journal/iafor-journal-of-language-learning/volume-1-issue-1/article-3/>
30. Moura, A. Using arcade games to engage students in the learning of foreign and mother languages / A. Moura – EAI Endorsed Transactions on e-Learning. – 2015. – p.1-14 // URL: <https://eudl.eu/doi/10.4108/el.2.5.e2>
31. Veronica, U.P. Learning English Vocabulary through Online Games: Case study of Students In 4th Grade of State Elementary School (SDN) Jombor 01, Sukoharjo, Central Java, Indonesia / U.P. Veronica, A. Arianti, P. I. Astuti – International journal of multicultural and multireligious understanding. – 2018. – p.470-477 // URL: <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/433>

Источники иллюстративного материала

32. Флэш-игра «Action Verbs Game» // Режим доступа: <https://englishflashgames.blogspot.com/2010/11/action-verbs-game.html>
33. Флэш-игра «Christmas Vocabulary Game» // Режим доступа: <https://englishflashgames.blogspot.com/2010/12/christmas-vocabulary-game>
34. Флэш-игра «Clothes Game» // Режим доступа: <https://englishflashgames.blogspot.com/2008/08/clothes-game>
35. Флэш-игра «Construct a Word» // Режим доступа: <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/construct/>
36. Флэш-игра «Crossword» // Режим доступа: <https://www.gamedesign.jp/flash/crossword/crossword>
37. Флэш-игра «Hangman» // Режим доступа: <https://www.native-english.ru/games/hangman>
38. Флэш-игра «Memory Game» // Режим доступа: <https://www.native-english.ru/games/memory-game>
39. Флэш-игра «Prepositions of Place» // Режим доступа: <https://englishflashgames.blogspot.com/2008/06/prepositions-of-place-game>

40. Флэш-игра «Scrambled Words» // Режим доступа:
<https://englishflashgames.blogspot.com/2011/06/scrambled-words>

41. Флэш-игра «Food Game» // Режим доступа:
<https://englishflashgames.blogspot.com/2008/08/clothes-game>