

Е. Новикова Е.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ УЧАЩИХСЯ ЛЕКСИКЕ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ

В настоящее время у учащихся нередко наблюдается рассеянное внимание и демотивация к изучению иностранного языка. Это является актуальной проблемой, и вследствие этого формирование мотивации является одной из главных задач учителя. Цели и задачи обучения могут быть успешно реализованы только при условии использования современных подходов к обучению лексике и к развитию у учащихся языковой компетенции с учетом их психологических особенностей.

Эффективными способами оптимизации усвоения лексического материала является использование игровых технологий. Г. К. Селевко дает следующее определение *игровым технологиям* – «это обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр». В отличие от игр, игровые технологии обладают четко поставленной целью обучения и соответствующими им результатами.

Существует множество различных классификаций игр для обучения иностранному языку на уроках. Но не в одной из этих классификаций нет отдельно выделенной группы игр с использованием ЭСО для обучения лексике иностранного языка. Мы считаем, что данную группу игр необходимо выделить отдельно, так как это обусловлено развитием компьютерной техники и Интернета. Кроме того, современные уроки иностранного языка невозможны без использования современных дидактических материалов. Мы отобрали из уже существующих классификаций самые эффективные, на наш взгляд, игры, направленные на обучение иноязычной лексике. Данная классификация включает четыре группы, внутри которых выделяются соответствующие типы игр:

1. языковые игры (лексические игры);
2. аспектные игры (игровые упражнения для работы с лексическим материалом);
3. коммуникативные игры (ролевые игры, деловые игры, интервью);
4. игры с использованием ЭСО.

Представленная классификация направлена на формирование речевого лексического навыка, она является эффективной в обучении лексике, так как в ней собраны те виды игр, которые предназначены для усвоения лексических единиц, формирования лексических навыков, тренировки использования языковых явлений. Игры не только организуют процесс общения, но и приближают его к естественной коммуникации. Знание функций и классификации игровых технологий помогут учителю определить место и роль игровой технологии в образовательном процессе.

Таким образом, цели и задачи обучения могут быть успешно реализованы только при условии использования современных подходов в обучении лексике и к развитию у учащихся языковой компетенции с учетом психологических особенностей.