

Обучение Лексике Учащихся Разного Возраста

Усмонкулова Шахноза¹, Хусанова Мухаббат²

Аннотация: Есть разные способы выучить иностранный язык, но работа над словарным запасом является первым приоритетом в изучении любого языка. Для учащихся разного возраста используются разные методы.

Ключевые слова: Словарный запас, лексика, зрительная память, аудирование, рассказы.

Лексика в системе языковых средств является важнейшим компонентом речевой деятельности: аудирования и говорения, чтения и письма. Это определяет ее важное место на каждом уроке иностранного языка, и формирование лексических навыков постоянно находятся в поле зрения учителя.

Что такое лексика? Лексика – это совокупность слов (словарный запас) того или иного языка. Слова, которые человек использует в своей речевой практике, устной и письменной, составляют его активный словарный запас. Чем богаче и разнообразнее словарный запас человека, тем легче пользоваться ему языком.

Основной целью обучения лексическому материалу является формирование у учащихся лексических навыков как важнейшего компонента экспрессивных и рецептивных видов речевой деятельности. Существует шкала владения иностранным языком для рецепции, продукции и взаимодействия, дающая представление о том, что младшие ученики должны уметь, начав изучать язык:

- Рецептивные умения
- Умение взаимодействия
- Продуктивные умения

Успешное развитие умения читать, говорить или понимать со слуха невозможно без прочных знаний и умений в области лексики, ибо с её помощью происходит приём и передача информации. В связи с этим на занятиях иностранным языком должно быть уделено серьёзное внимание работе над лексикой.

Учителя часто встречаются с трудностями объяснения лексики, а так же тренировки учащихся в употреблении лексических единиц, особенно в тех случаях, когда практически невозможно продемонстрировать наглядно-конкретный предмет, явление и процесс.

Учет таких логических характеристик слов-понятий, как их содержание и объем, имеет принципиальное значение особенно в младших классах, где происходит процесс формирования самих понятий, и многие лексические единицы родного языка обладают неясным значением и нечетким объемом.

Как известно, содержание понятия складывается из признаков объектов, отраженных в сознании. При этом, как подчеркивает В.И. Свинцов, речь идет о понятиеобразующих признаках, т.е. тех существенных признаках, которые позволяют отличать один объект от других.

В зависимости от характера предъявляемых в понятии объектов различают понятия конкретные, отражающие объекты, абстрактные, отражающие свойства и качества объектов или отношения между ними. С точки зрения объема различают понятия общие, в объем которых входит неопределенно большое число объектов (дерево, кошка, дом и т.п.), собирательные (овощи, листва, зелень и т.п.) и единичные, объем которых состоит только из одного объекта (г. Пермь, Лиса Алиса, Германия и т.д.)

При введении (семантизации) лексики учитель может использовать переводные или беспереводные методы. Но, выбирая тот или иной метод, он должен руководствоваться:

характером слова; уровнем облученности детей; этапом обучения.

Переводные методы – перевод слова на родной язык обычно абстрактных понятий или перевод слова с комментариями (обычно слова, которые расходятся в семантическом значении).

Беспереводные методы - семантизация существительных путём демонстрации обозначаемых предметов или их изображений на картинке, фотографии или их изображения на доске с помощью графопроектора способом «кроки» («скелетный рисунок») и соответствующего многократного названия слова изолированно в назывном или

1

² Студентка СамГИИЯ

ситуативном (контекстуальном) связанном предложении; семантизация глагола с помощью иллюстративных движений рисунком «кроки» на доске, картинке, диапозитиве, с помощью видеоклипа; семантизация прилагательных путём показа (демонстрации) различных предметов или их изображений, имеющих ярко выраженное качество (цвет, размер, форму, рисунок, узор); семантизация числительных с использованием картинок с разным числом предметов или самих предметов, а так же часов, календаря таблицы, расписания и так далее; семантизация наречий с помощью различных указателей (часов – рано, часто, географической карты – далеко, кинофрагментов); семантизация местоимений с участием обучаемых (личные и притяжательные местоимения), с использованием различных предметов, специальных рисунков; введение предлогов с использованием соотнесения предметов в классе, специальных рисунков, на которых предметы расположены по-разному в отношении других предметов, или один предмет находится в разной связи с другими предметами, для динамичной смены места предметов можно использовать магнитную фланелевую доску; введение междометий с помощью проигрываемых или рисованных ситуаций (комиксов). Следует обратить внимание на существенное различие в произношении междометий независимо оттого, что внешне они могут быть схожими с междометиями в родном языке. Междометия – элемент спонтанной речи, и это приводит в иноязычной речи к замещению их междометиями из родного языка; дефиниция, то есть толкование слова на обучаемом языке; введение слов, используя синонимы или антонимы.

Игровая основа обучения лексики. В методике обучения иностранного языка, а именно его лексической стороне, предлагается использование игрового метода обучения, как достаточно интересного и эффективного в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой ступени обучения с определенной адаптацией для каждого определённого возраста. Использование этого метода призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы общения, и помогает учащимся увидеть в иностранном языке реальное средство общения.

Игра является одним из приёмов при обучении иностранному языку, особенно часто применяемыми на младшей ступени обучения. С помощью игры создаётся естественная коммуникативная игра, вызывающая интерес и активность детей, а постоянно присутствующий в игре элемент соревнования, желание выиграть мобилизует внимание учащихся, тренирует их память. Всё это способствует более прочному усвоению изучаемого лексического материала.

Игры используются в самых различных целях: при введении нового лексического материала, для закрепления его в памяти учащихся и для развития их устной речи.

Лексические игры преследуют следующие цели:

Познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями; тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую реакцию.

Например, игра «Пришел корабль в гавань». Она позволяет повторить и активизировать существительные – названия всего того, что может быть товаром. Играют все вместе. Учитель выдаёт каждому порядковый номер, чтобы не было шума. Каждый ученик отвечает согласно своему порядковому номеру. Если у него нет ответа, то он выбывает из игры, а отвечает тот, у кого следующий номер. Причем следует учитывать и тот факт, что каждое последующее слово должно быть не произвольным, например, если повторяется алфавит, оно должно начинаться на следующую букву алфавита.

Первый игрок говорит: Корабль пришёл в гавань и привез яблоки (или тренируется устно та структура, которую ученики должны употреблять в речи). Например, на английском языке это будет звучать следующим образом: A ship came into harbour with cargo load of (Apples). Слово «яблоко» в английском языке начинается с первой буквы алфавита. Второй ученик проговаривает ту же фразу, но вместо слова «яблоко» называет, например, бананы: английский вариант: A ship came into a harbour with a cargo load of BANANAS. «В» – вторая буква алфавита. Игра продолжается в том же духе до последней буквы алфавита, затем можно снова начать с буквы «А». Можно варьировать условия игры и ограничить выбор слов только фруктами и овощами, или съедобными продуктами в целом, офисными товарами, любыми другими категориями: или наоборот расширить его, допуская употребление качественных прилагательных.

Ещё одним примером лексической игры является «ассоциативные классики» – на листе рисуем классики (с младшими школьниками можно нарисовать классики на полу), каждый помечен своей категорией (например, животные). Учащиеся, бросая монетку, должны назвать как можно больше слов из этой категории за 20 секунд.

Предлагаю 3 забавных способов научить запоминанию слов и увеличения словарного запаса.

1. Саймон говорит. Очень простая игра, в которую лучше и веселее играть в группе. Учитель выступает в роли ведущего и должен давать инструкции ребятам, чтобы те выполнили какое-либо действие. Например, «Simon says: touch your ears! - Саймон говорит, дотронься до ушей! Simon says: put your hands on your shoulders! Саймон говорит, положи руки на плечи!». Вариантов

здесь может быть много.

2. **Исчисляемое – неисчисляемое.** Данная игра придумана по принципу игры съедобное - несъедобное. Игроки кидают друг другу мяч и выкрикивают существительные, а тот, кто ловит мяч, должен ответить является ли предмет исчисляемым или нет. Например, первый игрок кидает мяч и выкрикивает book, тот, кто поймал мяч должен сказать исчисляемое или неисчисляемое. Если игрок, поймавший мяч, верно отвечает, то теперь он кидает мяч и говорит свое слово, если же он ошибся, то просто выбывает из игры.

3. **Крокодил.** Эта игра знакома всем. Ее суть - объяснить жестами слова темы, которую проходят или уже прошли. В качестве показываемых слов можно использовать разные части речи, но с малышами лучше пробовать для начала только существительные и глаголы. Второй тип обучающихся - школьники и студенты вузов. Дети этого возраста стремятся выучить язык в совершенстве, чтобы они могли сосредоточиться и стремиться к своим целям. Словарный запас относится к словам, которые мы должны понимать для эффективного общения.

Список литературы:

1. <https://puzzle-english.com/directory/gamesforchildren>
2. <https://www.teflcourse.net/blog/methods-of-teaching-vocabulary-in-theclassroom-ittt-tefl-blog/>
3. <https://www.3plearning.com/blog/how-to-teach-vocabulary>
4. Muhabbat, K. (2022). The Usage of Communicative Language Teaching in Class. *CENTRAL ASIAN JOURNAL OF LITERATURE, PHILOSOPHY AND CULTURE*, 3(7), 27-30. Retrieved from <https://cajipc.centralasianstudies.org/index.php/CAJLPC/article/view/447>
5. Muhabbat, K., & Shakhnoza, U. (2022). Teaching Foreign Languages to Children by Games. *Pindus Journal of Culture, Literature, and ELT*, 2(7), 14–15. Retrieved from <https://literature.academicjournal.io/index.php/literature/article/view/442>