Муниципальное Общеобразовательное Учреждение

«Заволжская Средняя Образовательная Школа

им. П.П.Смирнова»

ЛЕКСИКА: КАК ПОМОЧЬ УЧЕНИКАМ

Составитель: учитель английского языка

Ерофеева Н.А.

Типичные проблемы

1. Не могут запомнить слово или выражение.
2. Не могут узнать лексику при чтении или аудировании.
3. Не могут вспомнить, извлечь из памяти лексику во время говорения или письма.
4. Путают формы и значения похожих слов.
5. Не знают, как и как часто нужно повторять лексику.
6. Знают, но не повторяют.
7. Не имеют дело с языком вне занятий.
8. … (тысячи их!)

Волшебной таблетки не существует, но эти проблемы можно и нужно решать

Почему лексика так важна?

Лексика

влияет на все аспекты: аудирование, чтение, грамматику, письмо и говорение

Что значит “знать слово”?

Знать слово значит знать его

1. Значение или значения.
2. Форму: звуковую и графическую.
3. Употребление и частотность.
4. Типичную для этого слова грамматику (управление / место в предложении и т.п.).
5. Словообразование (производные от слова).
6. Коллокации (сочетаемость).
7. Стиль (разговорный / официальный и т.п.).
8. Коннотацию (положительная / отрицательная / нейтральная).

Как записывать лексику?

Варианты организации лексики

1. В хронологическом порядке, проставляя даты уроков.
2. По алфавиту — как в словаре.
3. По тематическим блокам (например, семья, дружба, экология и т.п.) **списками** или **mind maps**.
4. По разделам (лексика, идиомы, фразовые глаголы, связки, фразы для эссе и т.п.).
5. Таблица с колонками (например: слово, транскрипция, определение, коллокации и т.п.).
6. Комбинация разных способов для разных целей.

Лексика должна работать, а не лежать мёртвым грузом в тетради

Варианты заданий

1. Gap-fills (open / closed), multiple choice — не требуют большой работы мозга.
2. Создать и разыграть диалог (подготовленный или спонтанный).
3. Создать текст (короткий или длинный).
4. Рассказать на какую-то тему / высказать своё мнение о чём-то и т.п.
5. Опросить одноклассников / одногруппников, а потом подготовить отчёт по результатам опроса (письменный или устный).

. Кубики игральные.

Назначаем задания для граней, например:

- синоним
- антоним
- дефиниция
- коллокация
- использовать в предложении
- словообразование

Называем или выбираем из списка слово и бросаем кубик. Действуем в соответствии с выпавшей гранью.

. Word List

Цель — быстро повторить слова перед активным использованием.

На доске пишем слова, которые нужно повторить. Можно использовать любой список, хоть в конце учебника. Главное, чтобы это были слова, которые будут выводиться в речь на уроке.

Работаем по тому же принципу, что и с кубиком, но учитель сам выбирает, что с каким словом или словами нужно сделать. Например:

- вспомнить синоним
- вспомнить антоним
- дать дефиницию своими словами
- дать коллокацию или несколько коллокаций
- использовать в предложении
- использовать слово 1 и слово 2 в одном предложении (слов может быть больше, но не более 4, иначе будет бессмыслица)
- вспомнить однокоренные слова
- произнести по буквам

. Бомбочка (Pass the Bomb / Тик-Так-Бум).

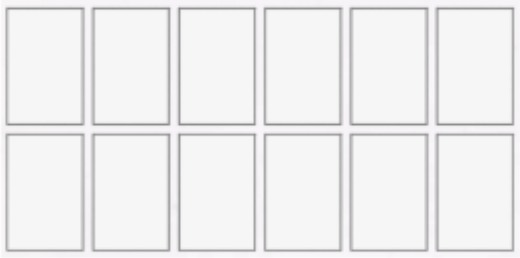
Всё то же самое, что с игральными кубиками, только с элементом неожиданности. Идеально для синонимов, коллокаций, словообразования, ассоциаций, слов из категорий (lexical sets). Слова можно загрузить на Wordwall (Random Wheel).

Категории по алфавиту.

Цель — активизация изученной лексики (особенно из нескольких юнитов).

Выбираем букву алфавита, назначаем категории для лексики. Ученики заполняют таблицу или называют слова из каждой категории на выбранную букву (friendship, family, airport, school, etc). Затем выбираем другую букву и начинаем всё сначала.

. Memory game.



Цель — найти все пары для каждой карточки со словом.

Готовим односторонние пары карточек. На одной стороне каждой пары карточек всегда будет “рубашка” или пустота. На другой стороне одной карточки из пары — слово, на другой стороне второй карточки из пары — что-то другое.

Проверяем НЕ просто “слово — слово”, а (на выбор):

- слово — изображение
- слово — дефиниция
- слово — синоним
- слово — антоним
- слово — коллокация
- слово — ассоциация
- слово — предложение с пропуском
- слово — всё, что угодно

. Snowball.

Цель — воспроизвести цепочку с начала и до конца в том порядке, в котором были названы слова + назвать ещё одно слово, и так далее.

Вспоминаем слова из одной категории.

Можно использовать любые фразы для начала, например:

- My uncle went to London and he bought…
- In my amazing city I can see…
- My collection has a lot of…
- My best friend is so…

. “Banana”.

Цель — угадать искомый глагол. (Можно и существительное, но тогда вопросы придётся задавать другие.)

Пишем на бумажках недавно изученные глаголы (фразовые тоже можно). Один ученик тянет бумажку и видит глагол. Другие ученики задают ему общие вопросы, но вместо глагола, который они не знают, они говорят “banana”, например:

- Do you *banana* every day?
- Have you ever *bananaed* abroad?
- Is somebody here *bananing* now?
- Could you *banana* when you were 5?

. Крестики-нолики (Noughts and Crosses, Tic-Tac-Toe).

Для игры понадобятся два поля из 9 квадратов каждое (пример поля ниже).

На одном поле ученики будут рисовать символы (крестики и нолики), но только после выполнения заданий (ответов на вопросы) из второго блока. На втором поле будут видны категории.

School	Food	Environment
Friendship	Animals	House
Technology	Weather	Jobs

Phrasal verbs	Collocations	Synonyms
Antonyms	Associations	Make a sentence
Spell	Mime / Act	Draw

. “Перевёртыши”.

Цель — сложить стопку двусторонних карточек воедино от старта до финиша, чтобы не осталось “лишних” карт.

Проверять можно:

- значение (через дефиницию или изображение);
- синонимы;
- антонимы;
- коллокации.

Что должно быть на двусторонних картах? По очерёдности от первой до последней:

1) Слово “Start” + слово 1.
2) (Например) определение к слову 1 + слово 2.
3) (Например) определение к слову 2 + слово 3.
4) …
5) (Например) определение к слову N (последнему) + слово “Finish”.