

Р. Д. Астрашевская, А. В. Динькевич, Н. Г. Притыченко
(Могилев, Беларусь)

ФОНЕТИЧЕСКИЕ И ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

The article deals with the problem of forming phonetic and orthographic skills of students who learn a foreign language. The authors of the article consider games to be one of the ways to motivate students. The article also suggests practical assignments in the form of games to maintain and develop the above mentioned skills.

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность учеников.

В процессе обучения иностранному языку невозможно переоценить роль и значение фонетических навыков. Под фонетическими навыками понимаются умения, которые вырабатываются при изучении звукового состава языка. Фонетические навыки относятся к числу наиболее «уязвимых», так как на всех этапах обучения они более других подвержены деавтоматизации в силу недостаточного или несистематического подкрепления (тренировки). Систематичность применения специальных фонетических имитационных упражнений, фонетически направленных игровых заданий способствует поддержанию фонетических навыков.

Формирование навыков устной речи, аудирования, письма и чтения основано на развитии произносительных навыков, которые можно разделить на следующие группы:

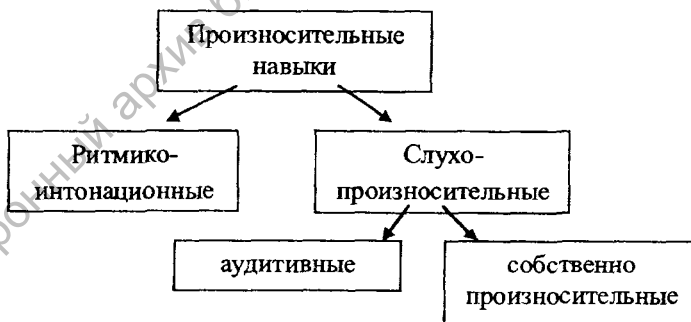


Рис. 1. Произносительные навыки

Ритмико-интонационные навыки предполагают знание ударений и интонацией – как логических, так и экспрессивных. Именно данная группа навыков составляет часть социолингвистической компетенции. Слухо-

произносительные аудитивные навыки предполагают действия и операции по узнаванию и различению отдельных фонем, слов, смысловых синтагм, предложений и так далее. Собственно произносительные навыки предполагают умения правильно артикулировать звуками и соединять их в словах, словосочетаниях, предложениях.

Психологи утверждают, что безусловно правильно мы слышим только те звуки, которые умеем воспроизводить [1, с. 71].

Советскими учеными-лингвистами И.А. Грузинской и К.М. Колосовым была разработана типология фонетических сложностей и основана на них система фонетических упражнений. Согласно этой теории, выделяются 3 основные типологические группы фонем: 1) совпадающие в родном и иностранном языках; 2) несовпадающие; 3) частично совпадающие. Наиболее трудными для усвоения следует признать последние две группы, причем частично совпадающие фонемы представляют самую большую сложность [2].

В области произношения обучающиеся английскому языку должны придерживаться: соблюдения норм произношения согласных звуков (например, не допуская их смягчения или оглушения); расстановки правильного ударения в словах; правильного выбора ритмико-интонационной модели фраз разной структуры для передачи различных коммуникативных намерений (утверждение, вопрос, просьба и так далее); соблюдения ритмико-мелодической организации речи и паузации.

Работа над произносительной стороной речи осуществляется в тесной связи с работой над другими аспектами языка – лексикой, грамматикой и интегрируется в коммуникативной деятельности учащихся.

Одним из эффективных средств поддержания интереса обучаемых в процессе формирования и развития фонетических навыков является игра. Основная цель фонетических игр – это приобретение умения правильно произносить английские слова и предложения, а также развитие способностей слышать и понимать речь носителей языка. В процессе фонетической отработки лексических единиц и модельных фраз можно использовать следующие игровые упражнения:

1. Какое слово звучит? Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10–20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать несколько вариантов.

Вариант 1. Найти в списке слова, произнесенные преподавателем, и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произношения преподавателем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи. Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание. В ходе игры учащиеся формируют навык установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

2. Кто быстрее? Ход игры: обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык. Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом. Данная игра способствует формированию и совершенствованию навыка установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух.

Фонетический аспект обучения английскому языку связан с формированием навыков письменной речи. Письменные умения учащихся нередко значительно отстают от уровня обученности другим видам речевой деятельности. Проблема обучения письму рассматривается с различных точек зрения: психологической, лингвистической и методической [3, с. 8].

Задачи обучения письменной речи состоят в том, чтобы сформировать у учащихся ряд умений и навыков: употреблять в письменном высказывании предложения, соответствующие моделям изучаемого языка; строить языковые модели в соответствии с лексической, орфографической и грамматической нормативностью; придавать развернутость, точность и определенность высказыванию; пользоваться приемами языковой и смысловой компрессии текста; логически последовательно излагать письменное высказывание [4, с. 6].

Орфография является одним из наиболее проблемных моментов в обучении письму. Можно избежать орфографических ошибок, если учесть определенные типологические группы сложностей и сформировать навыки самоконтроля и коррекции у обучаемых. Следует учитывать: 1) написание на основе фонетического принципа. Группа слов, где количество букв соответствует количеству звуков, представляет наименьшую сложность. Вместе с тем, графемно-фонемные соответствия формируются в процессе длительной и кропотливой работы; 2) буква пишется, но не имеет звукового эквивалента. Речь идет о традиционных правилах чтения. Здесь необходимо формировать парадигматические связи слов на уровне графической формы, создавать определенный ассоциативный ряд. Так, в английском языке в открытом типе слога буква “e” пишется, но не читается – *nine* ‘девятнадцать’, но при этом именно появление этой буквы изменяет звучание корне-

вой гласной; 3) типичные буквосочетания и передаваемые ими звуки. Основная трудность данной группы состоит в том, что здесь правила чтения могут изменяться. Например: *head* [hed] ‘голова’, *great* [greit] ‘великий’, *heart* [ha:t] ‘сердце’, *heat* [hi:t] ‘жара’ и так далее; 4) трудные словарные слова. Это те слова, которые практически невозможно объяснить, их необходимо запомнить. Часто это слова, которые имеют древний корень, как, например, английские слова *daughter* ‘дочь’, *neighbour* ‘сосед’, *one* ‘один’ или являются заимствованиями из других языков – *restaurant* и так далее.

Можно практиковать следующие упражнения, развивающие навыки орфографии: 1) копирование текста, т.е. списывание с целью усвоения основных правил орфографии и пунктуации; списывание, осложнённое дополнительными заданиями. Например: подчёркиванием указанных букв или буквосочетаний, заполнением пропусков недостающими буквами или словами с трудным написанием и другие; 2) группировки (слов с наличием омографов; лексем, относящихся к одной теме; производных слов с указанным суффиксом и так далее); 3) орфографические игры (кроссворды, загадки, цветное лото и другие); диктанты: слуховой, зрительный, зрительно-слуховой, самодиктант.

Для более успешной работы над орфографией можно использовать игры, которые позволят лучшему запоминанию и усвоению материала. Например:

1. Расческа. Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков. Обучающиеся делятся на 2–3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся из букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников. Например:

<u>m</u>	<u>a</u>	<u>r</u>	<u>a</u>	<u>t</u>	<u>h</u>	<u>o</u>	<u>n</u>
o	n	a	u	u	o	r	o
t	i	b	g	e	l	a	v
h	m	b	u	s	i	n	e
e	a	i	s	d	d	g	m
r	l	t	t	a	a	e	b
				y	y	e	
				r			

2. Запомнить слова. Цель: формирование навыка орфографической памяти. Учащимся предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

3. Буквы рассыпались. Цель: формирование навыков сочетания букв в слове. Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

4. Дежурная буква. Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове. Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?»

5. Телеграммы. Цель: развитие орфографического и лексического навыков. Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе – со второй буквы и так далее.

6. Кто больше? Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала. Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по заданным темам.

Таким образом, игры являются стимулом к овладению иностранным языком. Они позволяют сделать учебный процесс привлекательным и интересным. Использование игры на занятиях помогает преподавателю не только более эффективно организовать деятельность обучающихся на отдельном занятии, но и сделать ее более активной, заинтересовать – то есть создать мотивацию к обучению иностранного языка.

Литература:

1. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: учебн. пособие для учителей / Д.Н. Кавтарадзе. – М.: Моск. псих.-соц. ин-т; Флинта, 1998. – 191 с.
2. Недорезова, Н.А. Технология формирования иноязычных фонетических навыков [Электронный ресурс]. – [Режим доступа]: conference.osu.ru/assets/files/conf_reports/conf9/121.docx – [Дата доступа]: 11.02.2014.
3. Пассов, Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е.И. Пассов. – М.: Просвещение, 1991. – 223 с.
4. Степанова, Е.Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е.Л. Степанова // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 2. – С. 66–68.