

Обучение иностранному языку в начальной школе в соответствии с ФГОС «Игра как средство активизации познавательной деятельности учащихся»

(из опыта работы)

Учитель английского языка Азарнова И.В.

ГБОУ СОШ № 4

п.г.т. Безенчук Самарской области

Современные методисты отмечают, что большое значение в организации учебного процесса играет мотивация учения. Она способствует активизации мышления, вызывает интерес к тому или иному виду занятий, к выполнению того или иного задания. Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приёмы обучения, удовлетворяющие потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Одним из таких приёмов является игра.

Для школьников игра – путь к познанию в дополнение к регулярным, порой однообразным, повторяющимся из урока в урок методическим приёмам и формам работы. Играя, ученик без особых усилий, с удовольствием включается в процесс обучения, забывая, что идёт урок. Учитель выступает в роли ведущего, судьи или является участником игры. С радостью играют школьники всех возрастов, если игра принимает форму соревнования, требующего смекалки, быстрой реакции, хорошего знания предмета. Сейчас в условиях ФГОС требуется, чтобы ребёнок мог легко использовать свои знания в конкретных ситуациях, и в этом помогают компьютерные технологии и игры.

Я работаю по учебнику УМК “English 2” авторов Кузовлев В.П., Перегудова Э.Ш. (и другие). УМК для 2 – 4 классов были переработаны в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и Примерной программы начального общего образования. Содержание УМК “English 2 – 4 ” соотнесено с базисным учебным планом. Особое внимание в УМК уделено реализации ключевых положений ФГОС начального общего образования, и в первую оче-

редь развитию универсальных учебных действий и специальных учебных умений. Достижение целей раннего обучения иностранному языку возможны только в том случае, если в УМК разработаны средства, которые помогают учителю в полной мере использовать благоприятные предпосылки данного возраста и преодолеть объективные трудности организации учебного процесса при раннем обучении.

Учитывая психологические особенности младшего школьного возраста, во 2 – 4 классах игра является ведущим видом деятельности в учебном процессе.

Игры используются при обучении разным видам деятельности.

Использование игры при изучении английского алфавита.

На первых уроках английского языка ученики начинают знакомиться с буквами английского алфавита. На данном этапе можно использовать разнообразные игровые упражнения с разрезной азбукой. Применение разрезной азбуки при обучении английскому языку на начальном этапе так же важно, как и при обучении родному языку в начальной школе. Наибольший интерес у учащихся вызывают такие игры, как:

1. «Умный попугай». Школьники повторяют букву за учителем только в том случае, если она соответствует показанной карточке.
2. «Угадай букву».
 - Ученик загадывает букву, называет её только учителю. Ученики отгадывают, называя известные им буквы.
 - Учитель рисует в воздухе букву. Ученики отгадывают.
3. «Соедини буквы». На доске (на ватмане, интерактивной доске) написаны заглавные буквы и маленькие буквы. Нужно соединить буквы. Должен получиться рисунок, например, животного.

4. «АВС». Ученикам раздаются буквы из разрезной азбуки. Ученики должны выстроиться с карточками букв в алфавитном порядке.

5. «АВС». На доске буквы из разрезной азбуки в алфавитном порядке, кроме одной (двух). Нужно поставить затерявшиеся буквы в нужное место.

6. Игра «Изобрази букву». Ученики (вдвоём или втроём) изображают английскую букву.

Использование игры при овладении лексикой.

Лексика является основой языка. В связи с этим перед учителем стоит задача не только научить учащихся блокам лексических единиц на определённую тему, но и чтобы она (лексика) активно использовалась в речи.

Формирование лексических навыков осуществляется в ходе выполнения многочисленных упражнений, обеспечивающих запоминание и употребление учащимися лексических единиц, в том числе и игровых заданий.

На уроках использую следующие игры.

1. «Угадай слово». Ученик загадывает слово по изучаемой теме, например, по теме “Family” слово “a mother”. Остальные учащиеся отгадывают это слово.

2. «Светофор». Игра на закрепление лексики по теме «Название цвета».

Учащиеся стоят с одной стороны. Учитель (или ученик) называет цвет на английском языке. Если у ученика есть данный цвет на одежде, обуви (и т.д.), то он перебегает на противоположную сторону, если нет, то ученик прыгает на одной ноге. Другой вариант игры: учитель называет цвет, дети находят соответствующий цвет в классе, подбегают и прикасаются к этому предмету. В игре реализуются здоровьесберегающие технологии: движение, развитие внимания и памяти, общение, положительные эмоции.

3. «Составь число». Игра на знание количественных числительных. Класс делится на 2 команды. Детям раздаются карточки с цифрами от «0» до «9» разного цвета. Учитель называет цифру или число. Ученики из обеих команд должны выбежать к доске и показать эту цифру. Если учитель называет двузначное число, должны выбежать 2 ученика, правильно составив число. За правильный и быстрый ответ команде даётся 1 балл. Выигрывает та команда, которая наберёт большее количество баллов. Задание можно усложнить, попросив ребят решить пример и показать только результат, например, «two plus seven is...». Ученики показывают «9».

Использование игры при обучении чтению.

Обучение чтению на начальном этапе представляет для учащихся большие трудности. Учитывая психологические особенности младших школьников, целесообразно использовать на уроках разнообразные упражнения на развитие навыков чтения с использованием картинок и карточек со словами: метод обучения чтению целыми словами. Обучение технике чтения происходит в игровой форме. Учащиеся, сами того не замечая, начинают легко воспринимать образ слова, быстро находят новые слова в упражнении и читают небольшие тексты.

Наиболее понравившиеся школьникам упражнения, развивающие навыки чтения, проводимые на начальном этапе изучаемого английского языка:

1. Игра «Эхо». На доске помещены карточки со словами по теме и соответствующие им картинки. Учащиеся читают слова за учителем с разной интонацией и с разным темпом.
2. Игра «Исчезающие картинки». Ученики закрывают глаза, учитель убирает одну картинку за другой. Задача учащихся – прочитать слова и догадаться какие картинки исчезли.

3. Игра «Что изменилось?». Ученики закрывают глаза, Учитель меняет местами картинки. Затем ученики по одному выходят к доске, читают слова и находят соответствующие им рисунки.

Данные игры можно применять также с интерактивной доской.

Использование игры при обучении грамматике.

При обучении грамматике английского языка школьники, как правило, испытывают трудности. Они вызваны как различием грамматического строя английского языка и русского языка, так и недостатком теоретических знаний в области родного языка. Часто учащиеся знакомятся с грамматическими явлениями английского языка раньше, чем они изучают аналогичное явление в курсе родного языка. Одним из принципов работы с детьми, особенно младшего возраста, которые в силу своего возраста ещё не способны понять сложные грамматические явления, является адаптация. На ранних этапах обучения выгодно использовать образное мышление детей, элементы игры. Грамматическое явление получает название, образ, историю, как бы легенду и начинает жить в разговорном языке ребёнка. Образ должен быть близким и понятным ребёнку, жизненным и даже созвучным в названии в двух языках – русском и английском. Образное название изучаемого грамматического явления упрощает его понимание, его образное изображение помогает учителю и ученику общаться с символами.

Образ можно оживить «жестом», звуком, рисунком, что экономит время объяснения непонятных ребёнку грамматических терминов, исправлению ошибок в ходе тренировки, помогает избегать обращения к русскому языку.

1. Игра «в привратников». Двое учеников (высоких) становятся перед классом, соединив руки, образуя «ворота». Все остальные участники игры по очереди подходят к ним и задают им вопросы на определённые структу-

ры (речевой образец, тему). В зависимости от правильности вопроса следует ответ, например:

- Have you got a cat?

- Yes, I have.

Учащемуся, неправильно задавшему вопрос, предоставляется право задать ещё один вопрос.

2. Игра «Yes/No». Ведущий загадывает предмет по изучаемой теме. Остальные отгадывают, задавая общие вопросы. Таким образом отрабатываются общие вопросы.

Игровые технологии необходимы на уроках по любой дисциплине. В процессе игры учащиеся приобретают практические знания, т.е. переводят знания в опыт; у детей воспитываются терпение, аккуратность, умение доводить дело до конца. Во время групповой работы у школьников развиваются коммуникативные умения, способность работать в команде, они учатся конструктивно и деликатно критиковать, выслушивать критику и адекватно её воспринимать. Игровые технологии на уроках также учат детей добиваться поставленных целей, доводить до конца начатые дела. Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным. Целью обращения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности; в групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мне-

нию других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на уроке может стать очень серьёзным занятием. В этом случае за внешней кажущейся лёгкостью использования игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя. Включение в учебный процесс ролевой игры помогает учителю решать вопросы развития инициативы и самостоятельности школьников, способствует усилению мотивации изучения иностранного языка. Ролевая игра как методический приём обучения иностранному языку получила широкое распространение в школьной практике. Она относится к группе активных способов обучения, помогает активизировать речемыслительную деятельность школьников, формирует у них умение самостоятельно выражать свои мысли, а значит, более качественно решать практические задачи обучения. Ролевая игра должна вызывать у учащихся уверенность в своих силах, содействовать развитию таких качеств, как самостоятельность и инициативность. Приведу несколько обучающих лексических и грамматических игр, которые я использую на уроках английского языка. При изучении названий цвета использую игру «В магазине», при изучении дней недели – игру «Calendar». Дети любят играть в лото. Игру в лото можно использовать при изучении трёх форм неправильных глаголов. Игру в лото можно заменить игрой «New Year Tree». Нужны две искусственные ёлочки и игрушки. Игрушками служат карточки любой формы из плотной бумаги. К ним прикрепляются петли. В эту игру можно играть, поставив самые различные задачи, например, изучаются числительные. На карточках пишутся числа. Класс делится на две команды. Представители каждой команды по очереди называют показанную им цифру или число. Если ученик правильно назвал цифру (число), он вешает карточку на ёлку, если допустил ошибку, кладёт карточку под ёлку. Побеждает та команда, которая повесила на свою ёлку больше игрушек. При работе над темой «Разделительные вопросы» большую помощь оказывает игра «Whose Tail Is It?». Рисуем животных со съёмными хвостами. На туловище пишем повествовательное предложе-

ние, на хвосте – соответствующий краткий общий вопрос. Например, The tiger can run (на туловище), Can't it? (на хвосте). Затем хвосты отделяются от туловища, перемешиваются, а грустные животные ждут своего спасителя. Дидактические игры могут быть самыми разнообразными. Они помогают учителю разнообразить уроки.

Итак, игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному усвоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность и инициативность. Учащиеся активно, увлечённо работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Учитель лишь управляет учебной деятельностью. Чтобы игра стала настоящим помощником для учителя на уроке, учитель должен правильно решить вопрос о месте игры в учебном процессе и о характере игровых упражнений.