(cc) BY

Бойко Мария Анатольевна
учитель английского языка
МБОУ «Сосновская СОШ»
с. Сосновка, Кемеровская область

ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКА ГОВОРЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: *в данной статье рассматривается проблематика создания у младших школьников ранней коммуникативно-психологической адаптации на уроках английского языка посредством интерактивной методики – игры. На примерах различных видов игр показана эффективность данного метода.*

Ключевые слова: *коммуникативная компетенция, ролевая игра, начальная школа, адаптация.*

Основной целью обучения иностранному языку в начальной школе названо формирование коммуникативной компетенции, которая предполагает овладением определенных знаний и соответствующих им навыков, где акцент преподавания делается не на язык, как на систему, а на речь. Но речь ситуативна, поэтому важная роль уделяется выработке у детей ранней коммуникативно-психологической адаптации – умению ориентироваться в языковой среде, используя элементарные навыки говорения. Опираясь на научные исследования последних лет в области нейрофизиологии, биологии развития и психологии специалисты отмечают, что игра – сложный биологический процесс, который формирует мозг, повышая способность адаптироваться. Исследователь игры, Яак Панксепп, показал, что активная игра выборочно влияет на нейротропный фактор мозговой деятельности (тот, что стимулирует рост нервных клеток), отвечающей за эмоции и принятие важных решений. Игра позволяет устроить имитацию настоящих сложных задач и неоднозначных моментов, отрепетировать их для использования в будущих коммуникациях.

В своей практике, на уроках английского языка в начальной школе, использую игру как связующий элемент отдельного его этапа. Например, когда

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

вводится новая лексика, предлагаю игру «Сыщик». Её цель – повторить предлоги in, on, under и др. Карточки с картинками прячутся заранее таким образом, чтобы положение карточки соответствовало нужному предлогу. Например: «this picture is on the shelf» или «this picture is behind of the blackboard» и т. д. Учащиеся находят в классе все картинки, прикрепляют их на доску, после чего вводятся новые слова. В другом случае применяю ролевые игры с целью активизации лексики. Например, по теме «Food» предлагаю ученикам игру в «Магазин». Она нравится всем без исключения. Карточки с изображениями продуктов прикрепляются на доску, как на полках в магазине. Один из учеников играет роль продавца, а остальные – покупатели. Таким образом, в диалоге отрабатываются лексические структуры «Can I have some…», «here you are», «have you got any…» и т. д. Или, к примеру, по теме «Work and play», изучая наименования профессии и рода деятельности, играем в игру «Интервью». Один из учащихся играет роль журналиста, а остальные выбирают себе профессию, вытягивая карточки. Далее происходит диалог, где закрепляются такие лексические структуры как «Where do you work?», «What do you do?» и т. д.

Также в своей педагогической деятельности основываюсь на УМК «Spotlight», в котором широко представлен игровой материал. Для 2-ого класса подобрано много подвижных игр с рифмовками. Например, осваивая лексику на тему «части тела». Учащиеся произносят рифмовку, изображая плюшевого мишку, который рассказывает какие у него глаза, уши и т. д. Отрабатываются структуры «I’ve got…», «I haven’t got…». С учащимися 3-их и 4-х классов на этапе изучения и повторения «Present Continuous» очень хорошо идет игра «Пантомима». Ученики выходят по очереди к доске и изображают действие. Один из учащихся спрашивает «what is she/he doing?», задача остальных – догадаться и ответить по-английски в настоящем продолженном времени: «she is playing guitar» или «he is riding a bike» и т. д. Во 2-ом классе школьникам очень нравиться, когда на уроке появляется некий игрушечный персонаж (перчаточная кукла). В УМК «Spotlight» это может быть герой учебника – Chuckles, который здоровается с каждым учеником, спрашивает его имя и интересуется «как дела?».

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Каждую неделю персонаж меняется, тем самым поддерживая интерес к общению, закрепляются лексические структуры «What's your name?», «How are you?», «I'm fine!».

Таким образом, можно говорить о том, что игра является продуктивным методом обучения. А сюжетно-ролевая игра – это и речевая деятельность и учебная одновременно. Данный интерактивный метод отличается высокой мотивационной составляющей, в процессе которого учащиеся усваивают новый материал непроизвольно. В своем занимательном виде ролевая игра «будит мысль», эффективно влияя как на запоминание, так и на отработку навыка говорения. Посредством игры формируется устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка.

Список литературы

1. Браун С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье. Издание на русском языке / С. Браун, К. Воган. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 264 с.

2. Литвинов П.П. Кратчайший путь к устной речи на английском языке. – М.: Айрис-Пресс, 2011. – 304 с.

3. Маслыко Е.А. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие / Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская. – Минск: Вышэйшая школа, 2004. – 528с.

4. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций: Учебное пособие для ВУЗов. – М.: Просвещение, 2006. – 240 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)