(cc) BY

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

ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКА ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация*: в данной статье рассматривается проблематика формирования у младших школьников навыка диалогической речи с использованием педагогической технологии игровой деятельности на уроках английского языка, где показана эффективность данного метода.*

Ключевые слова*: английский язык, игровые технологии, диалогическая речь, начальная школа, педагогические технологии.*

В широком смысле игра является многогранным, исторически сложившимся социальным явлением, в котором проявляется социальный опыт и культура прошлых поколений и одновременно приобретается настоящий социальный опыт взаимоотношений людей.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

– творческий, импровизационный, активный характер деятельности;

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Мотивация ученика в игровой деятельности развивается на нескольких уровнях.

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

На первом уровне мотивация связана с получением удовольствия от игры, которая выражается словами «хочу играть». На втором уровне мотивация связана с игровой задачей, то есть с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли. Третий уровень связан с процессом выполнения игровой задачи.

На уроках английского языка мной используются различные виды игр: ролевые игры, квесты, игры-головоломки, настольные игры, подвижные игры. Например, для обучающихся начальных классов по теме «Food» (еда), я предлагаю ученикам ролевую 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, я предлагаю 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.

Квесты, головоломки, пазлы связаны с усвоением изученной лексики, где один ученик задает вопрос, а другой отвечает. Например, надо вытянуть карточку и угадать предмет: «Is it big?», «No, it isn’t» (Это большое?). Изучая лексические структуры по теме «Погода и одежда», учащимся предлагается игра с пазлами в парах, где у одного из них карточки с изображением предметов одежды, а у другого – карточки, где изображена погода. Цель – подобрать соответствующие пары карточек, спрашивая: «What’s the weather like today?» (какая сегодня погода), «It’s hot» (жарко), «I’m wearing shorts» (я одел шорты).

Для отработки лексики по теме настоящее продолженное время предлагается подвижная игра «Crocodile», где один из учащихся изображает действие, а остальные должны догадаться, спрашивая: «Are you swimming?», «No, I’m not. I’m flying!», (Ты плаваешь? Нет, я летаю!). На этапе изучения лексических структур «Do you like?», «Yes, I do!», «No, I don’t», (нравится ли тебе что-то),

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

предлагается игра с мячом, где учитель бросает ученику мяч, задавая вопрос, а ученик отвечает, возвращая мяч назад. Повторяя предлоги места, учащимся предлагается подвижная игра с игрушками, которые они должны расположить где-либо, спрашивая «Where's the toy?» (где игрушка), а другой ученик отвечает где находится предмет, например – «it's on the table» (на столе).

Любая игра может постоянно меняться, может меняться ход игры, и это зависит также от внешних факторов и впечатлений. Можно прервать игру и начать заново, либо перераспределить роли – от этого смысл игры не потеряется и цель в любом случае будет достигнута. Именно поэтому ученики с таким удовольствием участвуют в играх, где соревновательная составляющая является «внутренней пружиной» мотивации действий, направленных на выигрыш – игровой результат, который вызывает подъем активности, творчества и способствует лучшему усвоению материала.

Список литературы

1. Громыко Г. Обучение в парах – и просто, и сложно / Г. Громыко // Директор школы. – 2010. – №3 (146). – С. 67–70.

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

3. Чернявская А.П. Технологии педагогической деятельности. Часть 1. Образовательные технологии: учебное пособие / А.П. Чернявская, Л.В. Байбородова, И.Г. Харисова; под общ. ред. А.П. Чернявской, Л.В. Байбородовой. – Ярославль: ЯГПУ, 2012. – 311 с.

4. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 269 с.

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