

Активные формы обучения английскому языку на начальном этапе

Лебедева Людмила Владимировна,
учитель английского языка
МКОУ "Малостуденецкая СШ"
Сасовского района Рязанской области

Аннотация

Младший школьный возраст является наиболее благоприятным для усвоения иностранного языка. Природная любознательность ребенка, потребность в познании нового, отсутствие языкового барьера способствуют эффективному решению задач, стоящих перед предметом «иностраный язык». Однако в последние годы практика педагогов показывает, что число детей, не стремящихся к получению знаний, постоянно растёт, мотивация к изучению иностранного языка у младших школьников заметно снижается. Как повысить интерес детей к изучению иностранного языка на начальном этапе?

В данной статье представлены практические советы по повышению мотивации учащихся начальных классов к изучению английского языка с помощью обучающих игр.

Под начальным этапом в средней школе понимается период изучения иностранного языка, позволяющий заложить основы коммуникативной компетенции, необходимые и достаточные для их дальнейшего развития и совершенствования в курсе изучения предмета. Чтобы достичь этой цели, требуется достаточно продолжительный срок, в течение которого учащимся нужно с первых шагов ознакомиться с изучаемым языком как средством общения. Это значит, что они должны учиться понимать иноязычную речь на слух, выражать свои мысли средствами языка.

В начальной школе с появлением в расписании нового предмета иностранный язык хотят изучать все учащиеся и берутся за это с большим энтузиазмом. Постепенно интерес к новому предмету у школьников падает, результаты обучения ухудшаются.

Среди младших школьников выделяются учащиеся, которые способны к имитации, обладают хорошей памятью, имеют детскую непосредственность и предрасположенность к усвоению языка. Однако есть дети, которые не умеют сконцентрироваться, неусидчивы, быстро утомляются, не обладают развитым мышлением. И таких большинство. Учащимся начальных классов бывает трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на деятельности интересной, но требующей умственного напряжения. Отключение внимания спасает от переутомления. Эта особенность внимания является одним из оснований для включения в занятия элементов игры и достаточно частой смены форм деятельности. Использование активных форм обучения в работе с младшими школьниками оказывает благотворное влияние на развитие не только познавательной, но и личностно-мотивационной сферы учащихся.

У каждого учителя есть свои маленькие секреты и приемы, позволяющие сохранять и поддерживать интерес учащихся к иностранному языку, развивать их творческую активность. Безусловно, необходимо использовать разнообразные приемы и методики для поддержания и развития мотивации школьников к изучению иностранного языка на начальном этапе. «...Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к овладению знаниями. Приохотить ребёнка к учению гораздо более достойная задача, чем приневолить».[1] Эти слова великого педагога Константина Дмитриевича Ушинского актуальны и в наши дни.

Одним из эффективных средств развития познавательного интереса к изучению иностранного языка является использование игр на уроке. Игра является перспективной формой обучения, так как она способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке, усиливает мотивацию и активную деятельность учащихся, повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету. У детей в игре развивается способность к воображению, образному мышлению, без чего невозможна никакая, даже самая простая человеческая деятельность. Игра оказывает большое влияние на развитие у детей способности общаться с другими людьми. В совместной игре со сверстниками они приобретают опыт коллективного взаимодействия, умения работать в команде, учатся пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими. В непринужденной соревновательной атмосфере игры незаметно усваивается языковой материал, создается возможность для многократного повторения речевого образца, что благотворно сказывается на результатах обучения.

Учитывая тот факт, что игровая деятельность является основной формой обучения для учеников начальной школы, она способствует выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта общения.

Однако при всей привлекательности и эффективности игровых технологий необходимо соблюдать чувство меры, отводя на игровую деятельность небольшую часть урока и не подменяя игрой выполнение обязательных заданий программного минимума. Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целесообразна. Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает на уроке. Важно, чтобы учащиеся стали вместе с учителем участниками одного процесса, доверительного и непринужденного.

В распоряжении учителя, работающего с младшими школьниками, должен быть банк игр, из которого он может выбирать то, что ему

представляется уместным в данном классе и для данной темы урока, а также соответствует его опыту и предпочтениям.

Ниже представлены примеры обучающих игр, предназначенных для младших школьников: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, ролевые, сюжетные, творческие.

Игры с предметами (игрушки, набор необходимых предметов) наиболее доступны детям, так как они основаны на непосредственном восприятии. Например, изучая тему «Знакомство», учащиеся отрабатывают языковой материал (What's your name? How are you? Where are you from?) При изучении цветов, предметов одежды, частей тела человека используются куклы, животные. Дети учатся выстраивать простейшие предложения на английском языке.

Настольно-печатные игры, также как и игры с предметами, основаны на принципе наглядности, но в этих играх детям дают не сам предмет, а его изображение. Ученикам предлагается пройти путь вместе с каким-либо персонажем по иллюстрированному пространству. Ему нужно запомнить и назвать все, что встретилось на пути. Подобные игры развивают память и образное мышление.

Грамматические игры

Данные игры призваны научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, развить речевую активность учащихся. Например, игра «**Where is the pen?**»

Водящего просят выйти из класса. Учитель прячет какой-нибудь предмет. Возвращается водящий (P) и формулирует свои догадки в виде утверждения.

Teacher: Where is the pen?

P: The pen is under the desk.

Katya: No, it isn't.

P: The pen is in the bag.

Misha: No, it isn't.

P: The pen is on the pencil-case.

Anya: Yes, it is.

Ещё один вариант подобной игры. Учитель входит в класс с пакетом, наполненным школьными принадлежностями. На доске – заранее приготовленная таблица с изучаемой конструкцией.

Teacher: What is there in my bag? Вынимает ручку и говорит: There is a pen in my bag.

Teacher: What is there in the bag?

Katya: There is a ruler in the bag.

Teacher: No, there is not.

Anya: There is a rubber in the bag.

Teacher: Yes, there is a rubber in the bag.

Помимо грамматической конструкции повторяется лексика школьной тематики.

Подвижные игры – самый увлекательный способ отработать произношение и расширить словарный запас учащихся. Совместное проговаривание рифмовки и движение всегда создают оживленную атмосферу в классе. Такие игры могут служить заменой физкультминутки на уроке.

В игре «**Лисичка**» выбирается водящий на роль лисы. «Лиса» сидит в углу на стуле, «спит». Дети приближаются к «лисе» и говорят:

Foxy, Foxy,
Let us play!
«Лиса», просыпаясь, отвечает:
I am hungry!
Run away!

Дети разбегаются. «Лиса» бежит по классу, стараясь поймать кого-то из ребят, тот становится водящим.

Игра «**Рыбалка**» - из числа детей выбираются двое «ловцов». Они держат «рыбацкую сеть» (большой головной платок) за концы и поднимают руки вверх. Под сетью «проплывают рыбы» (остальные дети). Все хором произносят рифмовку:

Fish is tasty,
Fish is fat,
Fish is here –
In my net.

По окончании рифмовки «ловцы» накрывают платком того, кто в этот момент пробегает между ними. Пойманный игрок заменяет одного из водящих.

Игры-беседы

В их основе лежит общение учителя с детьми и детьми между собой. Игра-беседа воспитывает умение слушать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение концентрировать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения задачи.

Например, учитель говорит: «Я расскажу вам о том, какой бывает погода в разное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать «True» или «False».

Teacher: It's snowing, children are skiing.

Students: It's true.

Teacher: It's snowing, Mike is swimming in the river.

Students: It's false.

Teacher: It's snowing, Mike is swimming in the swimming pool.

Students: It's true

Лексические игры

Очень часто дети делают ошибки, имея дело с числительными. Для закрепления данной темы подойдет игра «How many pages». Учитель берет в руки книгу со своего стола и спрашивает: How many pages are there in the book?

Katya: There are three hundred and fifty.

Teacher: No, less.

Anya: There are two hundred and fifty.

Teacher: More.

Misha: There are two hundred and eighty.

Teacher: That's right

Отгадавший получает право задавать вопросы.

Captain

Класс делится на команды. Каждая команда выбирает своего капитана. Они подходят к учителю и выбирают листочек, на котором записано название темы (фрукты, числа, цвета, животные и т.д.). Капитаны возвращаются к своим командам и сообщают тему. По знаку учителя капитаны идут к доске и пишут первое слово по своей теме, подсказанное командой. Затем они снова возвращаются к своим командам за следующим словом и т.д. Выигрывает та команда, которая напишет правильно большее количество слов по предложенной теме.

Орфографические игры

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр рассчитаны на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых особенностях правописания английских слов.

The alphabet

Учитель должен иметь два набора карточек с буквами алфавита. Класс делится на две команды. Каждая команда получает один набор карточек. Ученики выстраиваются на возможно дальнем расстоянии от доски. Когда учитель произносит слово, например, «pencil», ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют это слово. Команда, составившая слово первой, получает количество очков по числу букв в слове.

Творческие игры

Draw a house and colour it brown

Учитель попросил детей заранее принести цветные карандаши и листы бумаги. На уроке учитель просит детей выполнять его команды.

- Draw a house in the middle. Colour the house brown. Colour the roof red.
- The house has two windows and a door.
- You can see flowers in front of the house.
- Draw a tree near the house.
- Draw a bird in the sky.
- Write down your name.
- Give the picture to me.

Задания даются с паузами между командами. Главным критерием при оценке рисунка является правильность выполнения задания.

Таким образом, оставаясь в рамках традиционной классно-урочной системы образования, каждый творчески работающий педагог может создать свою собственную педагогическую технологию, применение которой сделает образовательный процесс на начальном этапе увлекательным и неповторимым.

Список литературы

1. Ушинский К.Д. Собрание сочинений. «Человек как предмет воспитания». Глава 4. Память.
2. 1. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
3. 2. Лапшова Н.К. Игровые приемы обучения письменной речи на начальном этапе, «Иностранные языки в школе». – 2009. – N 6
4. 3. Букичева О.А. Дидактические игры на уроках английского языка в начальной школе, «Иностранные языки в школе». – 2011. – N 6
5. 4. Потапова М.И. Развитие творческой активности учащихся младших классов при обучении иностранным языкам, «Иностранные языки в школе». – 2011. – N 7