

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Мураева Кристина Сергеевна

студент, Старооскольский филиал Белгородского государственного национального исследовательского университета, РФ, г. Старый Оскол

Костина Наталья Ивановна

научный руководитель, канд. пед. наук, доцент кафедры второго иностранного языка, Белгородского государственного национального исследовательского университета, РФ, г. Белгород

Обучение иностранным языкам рассматривается как одно из самых важных и приоритетных направлений модернизации образования в нашей стране. В настоящее время существует большое количество методик для изучения английского языка в школе. По нашему мнению, важным является необходимость постановки вопроса о роли игрового метода на начальном этапе обучения иностранному языку.

Вопрос о возможности использования лексических игр на занятиях английского языка как способ развития лексического навыка необходимо рассмотреть глубже.

Считается актуальным, что на начальном этапе обучения английскому языку одной из наиболее важных проблем является развитие лексического навыка. Младшие школьники используют однообразную лексику в монологической и диалогической речи. Поэтому учителю необходимо применять лексические игры на уроках английского языка, поскольку они стимулирует познавательную активность ученика, что позволяет ему осуществлять поиск необходимой информации и её переработку, а также способствует развитию лексического навыка.

В методике преподавания английского языка большой вклад внес М.Ф. Стронин. Он рассматривает игру как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность многократного повторения речевого образца в условиях максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия [3, с. 45]».

Игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [2, с. 98-99].

Игры на уроках английского языка принято использовать для снятия напряжения, при введении сложного языкового материала, при активизации речевой деятельности. При этом важно учитывать, возрастные особенности учащихся.

В младшем школьном возрасте ведущим видом деятельности является учебно-игровая деятельность. Игры привлекают внимание младших школьников, повышают их интерес к предмету и способствуют лучшему усвоению материала. В игре все учащиеся равны, и даже более слабый по языковой подготовке ученик способен преодолеть языковой барьер.

Оптимальные условия для умственного развития обучающихся принято связывать с созданием проблемных ситуаций, стимулирующих речемыслительную деятельность

школьников. В них формируются и развиваются умения формулировать и отстаивать собственную точку зрения, рассуждать, делать выводы [1, С. 12].

Учитель, применяя игры на уроках английского языка должен соблюдать следующие требования:

1. Игру необходимо четко организовать и анализировать все элементы игры, чтобы учащиеся смогли исполнить ту или иную роль;
2. Игра должна повышать мотивацию к изучаемому предмету, вызывать у младших школьников интерес и желание выполнить задание быстро и правильно.
3. Игра должна быть принята всем детским коллективом;
4. Игра используется, чтобы учащиеся могли активно применять новую лексику в речевом общении;
5. Игры проводятся в доброжелательной, творческой атмосфере и вызывают позитивные эмоции у младших школьников, каждый ученик чувствует себя комфортно в ролевой игре и помогают развить чувство уверенности у ребенка;
6. Учитель использует игру как метод обучения лексической стороне речи, автоматически сможет достичь хороших результатов;
7. Огромное значение для создания благоприятной атмосферы приобретает умение учителя установить контакт с учащимися.

Выполняя все требования к игре, учитель может осуществить задачи и цели на уроке, а также получить высокие результаты в том или ином виде деятельности.

При обучении лексике целесообразно использовать игры загадки, кроссворды и такие задания как: «Найди слово», «Найди пословицу».

Учитель может предложить учащимся лексическую игру, в которой необходимо составить слово из «запутанных» букв по изученной лексике: igert (tiger) ofx (fox), olwf (wolf), esal (seal), ilon (lion), hantep (elephant).

Широко распространено использование загадок:

1. Clean, but not water, white, but not snow, sweet, but not ice-cream. What is it? (sugar).
2. You smile when you name it. The mouse likes it very much (cheese).
3. It is round, with sausage, tomato and cheese on top (pizza).
4. I sit in a tree, round as a ball, red as blood, sweet as honey (cherry).

Ниже представлены игры, которые были наиболее интересны детям и имели положительный результат как на этапе введения лексики, так и в процессе совершенствования лексических навыков речи.

“Snowball” – «Снежный ком»

Цель: активизация лексики по определенной теме, развитие памяти, внимания и навыков быстрого реагирования. Учитель обозначает тему урока, по которым учащиеся будут называть слова. Первый игрок должен назвать слово, а второй участник повторяет это слово и добавляет своё новое слово и так далее. Когда игроки не смогут повторить много слов, которые придумали, игра заканчивается. Например: house-table-chair-mirror-carpet-lamp-computer-picture-wardrobe-bookcase.

“A funny man” – «Забавный человек»

Цель: развитие умения использовать лексику в ситуации затрудненного общения.

Упражнения проводятся в парах. Один в паре изображает «глухого», а другой «нормально слышащего». Начинать игру нужно с очень тихого голоса, и постепенно его повышать, использовать жесты нельзя. Основное требование – четкое произношение участников игры. Например: A: I like bananas, pineapples and melons. B: What? What do you say? What do you like? A: I like bananas, pineapples and melons.

“Can or Can’t - game “ – «Я умею или не умею»

Цель: отработка навыков конструкции I can и закрепление изученной лексики по теме «Спорт». Данное упражнение проводится в группе участников. Участники игры могут передвигаться по всему пространству и показывать действия в движении, при этом произнося фразу. Например: I can play football, but I can play badminton.

What’s this? – «Что это?»

Цель: активизация лексики по теме, развитие памяти, мышления.

Упражнение проводится в группе, образующей круг. Участники тянут карточки у учителя. Каждый ученик должен назвать слово по-английски, что изображено на картинке, если не может, то меняется карточками с остальными игроками. Выигрывает тот, кто наберет больше баллов. Например: I can see a big beautiful house. I can see a modern train.

При помощи игры общение становится одним из важнейших условий формирования сознания и самосознания ученика, стимулятором ее развития, условием формирования ее психических свойств.

Лексические игры создают атмосферу увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, помогают употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказываются на результатах обучения.

Таким образом, лексические игры направлены на повторение и закрепление лексики по пройденным темам, способствуют развитию у младших школьников навыков контекстуальной догадки и формируют лексические навыки в иноязычной коммуникации.

Список литературы:

1. Ариян, М.А. Обучение иностранным языкам и умственное развитие школьника [Текст] / М.А. Ариян // Иностранные языки в школе. – 2016. – № 9. – С. 8-13.
2. Бим-Бад, Б.М. Педагогический энциклопедический словарь / Б.М. Бим-Бад. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. – 528 с.
3. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 2001. – 370 с.