

Формирование лексико-грамматических навыков у младших школьников на уроке английского языка посредством игры

Касенова Гульжан Каирдиновна
преподаватель иностранного языка
Восточно-Казахстанского гуманитарного колледжа имени Абая

Последние годы свидетельствуют о значительном повышении интереса к английскому языку. Он признан языком профессионального общения в разных сферах деятельности. Иностраный язык как предмет, способствующий развитию коммуникативной культуры и расширяющий познавательные возможности учащихся, предлагается изучать на всех ступенях обучения в школе, включая начальную.

Основная цель обучения иностранному языку через игру заключается в формировании и развитии у школьников коммуникативной компетенции, необходимой для участия в диалоге культур и цивилизаций современного мира. Решение этой задачи в условиях средней школы невозможно без усиления позиций раннего обучения в преподавании иностранного языка, так как именно на этой стадии обучения создаются условия для коммуникативно-психологической адаптации личности к новому языковому миру, отличному от мира родного языка и культуры, закладываются основы коммуникативной компетенции за счет лексических навыков, которые во многом определяют коммуникативное и социокультурное развитие учащихся.

Игра является важным элементом урока английского языка начальных классов. Игра для младшего школьника является средством познания действительности. Исходя из особенностей психологического развития младшего школьника (преобладания эмоциональной сферы над интеллектуальной, преобладание произвольного запоминания) нельзя не оценивать потенциальных возможностей игры.

На уроке мы имеем дело с особым видом игр – учебными играми. Они отличаются от развлекательных тем, что имеют второй план или узко методическую цель. Для учащихся учебная игра остается развлечением, тренировка отодвигается на второй план. В процессе игры формирование произносительных, лексических и грамматических навыков происходит в увлекательной для детей форме. Игры развивают наблюдательность у ребят, оживляют урок, повышают интерес к изучению иностранного языка.

Надо стараться, чтобы каждый урок, развивая и обучая школьника, повышая его учебную мотивацию, придавал ему уверенности в своих силах и

укреплял его здоровье.

Для достижения данных целей на уроках используются игровые технологии. Именно в игре возникает необходимость у ученика что-то сказать. Она диктуется внутренним желанием ребенка принять участие в общении, в игровом действии.

Игры подчиняются следующим правилам:

- простота объяснения. Правила игры должны быть просты. Лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру;
 - отсутствие дорогих и сложных материалов для игры;
 - универсальность. Игры легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.
- На уроке необходимо соблюдать и методику проведения игровых технологий:
- необходимо тщательно подготовить игру и умело ее провести;
 - проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;
 - организуется игра таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении использовать отработываемый языковой материал;
 - соблюдаются основные принципы игры и требования к ее проведению;
 - необходимо соблюдать чувство меры.

Представленные ниже лексико-грамматические игры успешно прошли апробацию в начальной школе и доказали свою эффективность неоднократно.

Цели грамматических игр следующие:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

1. Испорченный телефон. Ученик рассказывает своим новым друзьям по телефону о себе, но телефон плохо работает. Друзья плохо слышат, и им приходится переспрашивать.

- My name is Peter.
- Is your name Pam?
- No, my name is not Pam. My name is Peter. I have a

sister. etc.

2. Любопытный Незнайка. Дети встают в круг, бросая мяч друг другу, задают вопросы и отвечают на них. Игру начинает Незнайка.

- Can you run? – Yes, I can.

- Can you play football? - No, I can't

3. «Переводчик» с мячом. Дети встают в круг. 1 ученик бросает мяч и рассказывает о себе, 2 ученик ловит мяч и рассказывает о 1 ученике, затем он бросает мяч следующему и рассказывает о себе и т.д. (I like to play. She likes to play. I can play the piano. He can play the piano.)

4. Present Simple с мячом. При изучении Present Simple Tense учитель бросает мяч одному из учеников и спрашивает: -What do you do in the morning? Тот должен быстро ответить на вопрос и бросить мяч обратно. Учитель бросает мяч другому ученику и задает тот же вопрос. Ответы не должны повторяться. Тот, кто не ответил на вопрос или повторил сказанное предложение, выбывает из игры.

5. Заколдованный город. Потренировать учащихся в употреблении Past Simple можно в ходе вот такой игры: учитель выбирает ведущего, ведущий выходит из класса. Учитель говорит: «Представьте себе, что наш город посетил злой волшебник, он вчера остановил все часы и жизнь замерла. Выберите, то, что вы делали вечером и замрите. Расколдует вас водящий, если правильно скажет предложение». Ребята имитируют действия, кто-то смотрит телевизор, кто-то читает и т.д. Водящий говорит: - Sveta watched TV yesterday. Сказал правильно, ученик «оживает». Ведущих можно менять.

6. Инопланетяне. На доске вывешивается картинка, на которой изображены инопланетяне, выполняющие различные действия. Ребятам говорится, что высадились инопланетяне, и хотелось бы узнать, что они делают. Они далеко, подходить к ним нельзя, надо посмотреть в бинокль. Спрашиваю, кто бы хотел рассказать нам о действиях инопланетян. Даю этому ученику игрушечный бинокль, тот смотрит в бинокль и рассказывает. Затем передает бинокль другому ученику.

7. «Пантомима». Учащиеся показывают действия жестами, команды должны догадаться, используя Present Continuous в речи.

Учащиеся выбирают следующие карточки:

-You are watching a football match on TV.

-You are playing with a dog.

-You are cooking in the kitchen.

-You are playing chess.

-You are washing up.

S1: Are you playing chess?

S2: Yes, I am.

S2: Are you playing volley-ball?

S1: No, I am not.

S2: Are you playing tennis?

S1: Yes, I am (etc).

8. «Комментатор». Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window. Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, кто набрал большее количество карточек.

9. «Лото». На картах – несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают: He is skating. При правильном ответе он получает фишку.

10. «Help Sam!». Учащиеся, работая в группах, составляют как можно больше предложений в повелительном наклонении, помогают Сэму принять определённое решение.

1. I'm hot! Eat some ice-cream, please!

2. I'm thirsty!.....

3. I'm sad!.....

4. I'm tired!.....

5. I'm hungry!.....

11. «Hide -and -seek». Водящий пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Начинают «искать»:

S1: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

S2: Are you under the bed?

It: No, I am not.

S3: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

S4: Are you on the bookcase?

It: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право «прятаться».

12. «A boaster».

Вариант 1. S1: I cooked twenty apple pies yesterday.

S2: No, you didn't cook twenty apple pies yesterday.

Вариант 2. S1: I shall visit Mr. President tomorrow.

S2: No, you shan't visit Mr. President tomorrow.

Вариант 3. S1: I eat seven elephants every day.

S2: No, you don't eat seven elephants every day.

13. «Снежный ком». Перед упражнением дается модель, например: I have got a dog. Первый игрок придумывает предложение с этой конструкцией, второй повторяет это предложение и добавляет свое. Каждый раз нужно повторить предыдущие предложения и придумать новое.

14. «Путешествие». Воспользовавшись тем, что ученики во время каникул ездили куда-нибудь,

учитель задает вопрос: «You went on a trip. What did you take with you?»

Students: I took a suitcase. I took a clock.

I took a book to read. I took a swimming suit.

I took a food basket. I took swimming trunks.

I took flippers. I took a laptop.

Для игры можно использовать и другие зачины, например:

You went to the park. What did you see there? You went to the market. What did you buy there? Важно только понять принцип: отвечая на первый вопрос, ученики запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

15. «Будьте внимательны». Класс делится на команды, учитель в быстром темпе задает вопросы. Кто ответит на большее количество вопросов, тот выигрывает.

A. Can a boy swim?

B. Can a cat fly?

A. Can a fish run?

B. Can a bird fly?

Лексические игры преследуют следующие цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся;

- познакомить учащихся с сочетаниями слов.

1. «Поймай и скажи». Ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по-английски.

2. «В магазине». На прилавке магазина разложены различные игрушки, предметы, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что хотят.

S 1: Good morning!

S2: Good morning! What do you want?

S1: Can I have a doll, please?

S2: 5 claps.

S2: Here you are.

S1: Thank you very much.

S2: Not at all.

S1: Good bye.

S2: Goodbye.

3. «Собери портфель». В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

T: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски: This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box).

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт: This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

4. «Телевизор». На экране слайды с картинками по теме Животные/Части тела/Профессии/Времена года/Еда...

T: Do you like the TV? Let's watch TV. What can you see?

S: I can see ...

5. «Цветик-семицветик». Оборудование: ромашки со съёмными разноцветными лепестками. Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место, и игра начинается сначала.

S1: This is a blue leaf.

S2: This is a red leaf., etc.

6. «Цвета». Задачей является назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета.

6. «Family pictures». Учитель прячет картинки.

T: So, the boy has a mother (...)! And do you know what her (his) job is? - ... -That's a secret! Guess! (Учитель описывает каждого: She is young and very beautiful. She doesn't sell. She sings songs very well.

S: This is his mother. She is a singer.

7. «Feed a puppy»

T: Let's feed our puppy! What do puppies eat? Does the puppy eat bread (nuts, mushrooms, meat, ice cream, potatoes)?

S: No, it doesn't./ Yes, it does. (Дети кормят щенка тем, что он ест. Переносят нужные картинки.)

8. «Where do they work?».

Ученики должны соотнести картинки и ответить на вопросы.

T: What's this?

S: This is a hospital (cafe, space, shop, factory, office, school...)

T: What's his (her) job?

S: He (she) is a doctor.

T: Where do doctors work?

S: They work in the hospital.

T: What do they do there?

S: They make children better.

9. «At the cafe». Ученики (продавец и посетители) разыгрывают сцену в кафе.

Shop assistant: Hello. What do you want?

S: Can I have some ..., please?

Shop assistant: Just a minute. Help yourself to ...! What do you want, tea or coffee? Do you like ... with sugar?

Which do you like best, brown bread or white bread? With cheese or with sausage?

What do you like best: cakes, chocolate or jam? Which

jam ...? Help yourself to ..., please.

10. «Назови шестое». Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 школьных предметов и т.д. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить еще одно название, назвать «шестое», не повторяя перечисленного прежде. Если отвечающий сразу называет шестое слово, то становится ведущим, если промедлит, то водящий остается прежний.

Example: Rubber, desk, ruler, chair, board... (pen).

11. «Seasons». Перед тем как начать эту игру, следует повторить названия времен года и их описание. Затем учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например: It's cold. It's white. I ski. I skate.

12. «Opposites». Колода карточек, на которых написано по одному слову: прилагательному, наречию или глаголу. Каждое слово должно иметь антоним (не написанный в карточке). Класс делится на 2 команды (А и В). Игрок из команды А выбирает слово и загадывает его игроку из команды В, тот должен сказать антоним и использовать его в своем предложении. Затем игрок из команды В загадывает слово игроку из команды А. И так далее по парам. Например:

A1: My father is FAT. B1: My father is THIN

A2: I CRY when I'm SAD. B2: I LAUGH when I'm HAPPY.

13. «What is missing». В процессе этой игры учащиеся закрепляют лексику по изученной теме и тренируют память. На доске вешаются картинки определенной тематики. В течение 10 секунд учащиеся стараются их запомнить. Далее следует команда «Close your eyes» (учащиеся закрывают глаза). «Open your eyes» - стараются определить, что исчезло.

14. «Parts of body». Класс делится на две команды.

Ученики-представители от каждой команды по очереди выполняют приказания учителя: «Touch your head. Put your hands on your nose. Show your shoulders. Count your fingers». Если ученик правильно выполнил задание, команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Таким образом, учащиеся повторяют части тела и глаголы действия.

15. «Guess our monster». Учащиеся формируют лексические навыки говорения по теме "Appearance. Parts of the body". Учащиеся в одной группе описывают монстра, другая группа должна догадаться, наоборот.

Group 1: This monster is not tall. It has two short ears, two long arms, two long legs and one big green eye. Guess our monster.

Group 2: Our monster has not any legs and arms. It has a small black eye and a big grey eye. The mouth is very big and red. Guess our monster.

Список использованной литературы

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева - М.: Просвещение, 2008

2. Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е.Л. Степанова // ИЯШ. -2004.

3. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин-М.: Просвещение, 1984.

4. Хайдаров, Ж. С., Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии - М.: Просвещение, 2006.

5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 1997.

6. Кобышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. - Минск: «Четыре четверти», 2008.