

«Игра как средство коммуникации на уроках английского языка в начальных классах»

Глушко Т.В.

Основной задачей обучения иностранным языкам является развитие коммуникативных навыков школьников, которые проявляются в умении и готовности свободно общаться, а также читать и писать на иностранном языке. Для того чтобы общение было успешным, необходимо обладать теми же языковыми средствами (речью, словарным запасом, грамматическими навыками), что и собеседник. Именно использование игровых технологий на занятиях иностранного языка помогает обучающимся овладеть словарным запасом в непринудительной форме, а также имитировать реальные ситуации общения. Усвоение лексического материала требует от учащихся многократного его повторения, что утомляет своим однообразием, а затраченные усилия не приносят быстрого удовлетворения. В игре языковой материал усваивается бессознательно, а это означает, что ученик способен свободно использовать иностранные слова в своей речи, что приносит чувство радости и вдохновения и удовлетворения.

При работе над лексикой традиционно выделяют три основных этапа: 1) ознакомление; 2) закрепление; 3) развитие умения использовать навыки в различных видах речевой деятельности [Бим 1988: 76]. Первые два этапа часто объединяют в один – презентация лексики.

Презентация – отдельный (начальный) этап, включающий ознакомление и первичное закрепление новой лексической единицы, которой предшествует активной тренировке языкового материала. Ознакомление включает в себя работу над формой, значением и употреблением слова. Необходимым условием этого этапа является создание четких звуко-моторных образов. Первичное закрепление составляет неотъемлемую часть системы упражнений, предназначенных для развития умений и навыков использования лексики в разных видах речевой деятельности. Ряд учителей (Кузнецова Т.М., Липец Е.Э.) разработали следующую схему презентации лексики [5:88]:

1. Работа на слуховой основе: первичное звуковое предъявление слова; воспроизведение слова; вторичное предъявление слова и его семантизация; контроль понимания; вторичное воспроизведение слова; употребление слова в контексте (микроситуации).
2. Работа на графической основе: запись слова; упражнения в чтении; упражнения в письме.

Применение каждого метода обучения обычно сопровождается приемами и средствами. Прием обучения выступает только элементом, составной частью метода обучения, а средствами обучения являются все те

материалы, с помощью которых преподаватель осуществляет обучающее воздействие.

Для **презентации** нового лексического материала, на своих уроках английского языка я использую:

-интерактивные флеш-карточки, которые создаю на платформе “Quizlet”;

- карточки с забавными иллюстрациями. Например, слово *chicken* может быть проиллюстрировано *общипанной курочкой* или *burger* - *злой бургер* и т.д. Это смешные и яркие иллюстрации, которые останутся в памяти детей, а вместе с ними и образ слова.

- метод фонетических ассоциаций позволит лучше запомнить звуковую форму слова. Например, слово *glass* (стакан) напоминает русское слово *глаз*. Проводим следующую ассоциацию – глаз в стакане. Такую «страшилку» дети не оставят без внимания и точно запомнят. Другой пример со словом *bee* (пчела). Это слово звучит как сигнал машины «бии». Ассоциация как огромная пчела рассекает по улицам города и громко сигнализирует всем машинам «бииииии!» моментально запомнится всем детям. Благодаря такому методу, дети смогут освоить огромный пласт лексики.

- видеоролики к нашему УМК 2-4 кл. также позволяют отлично презентовать новые лексические единицы.

На этапе **первичного закрепления** мне помогают следующие игровые приемы:

- игры на развитие памяти, такие как “what’s missing?” (что пропало?) и “what has been changed?” (что поменялось местами?). Такие игры можно проводить в интерактивной форме, а также с карточками или с настоящими предметами. Пройдя по ссылке можно посмотреть, как я провела с ребятами один из вариантов данной игры: https://disk.yandex.ru/i/_drf1KYQUWLo3w

-игра на внимание “Yes/No” (да-нет).
<https://disk.yandex.ru/i/9YRuAn5haTZFTQ>

-серия игр “*action games*” (*action* – действие). Как правило, чтобы выучить слово, нужно несколько раз его повторить. Превратить этот процесс в игру, можно добавив разные движения. Так, например, изучая с 3 классами дни недели я использовала игру “Quiet - loud” (тихо – громко) https://disk.yandex.ru/i/ppCOHpH_diTNQA. Исходя из названия данной игры, очевидно, что акцент был не только на движении, но и на звуковом сопровождении.

1) Игры на скорость также можно отнести к данной серии игр. Отличным примером послужит игра “Fast-faster-the fastest” (быстрый-быстрее-самый быстрый). Выполняя разные движения, ребята повторяют слова сначала быстро, затем еще быстрее и наконец, очень быстро. Можно добавить соревновательного момента и определить самого быстрого ученика. Таким образом, очень удобно повторять тему «части тела», или например, глаголы действия.

2) В данную категорию игр можно отнести физминутки, направленные на повторение пройденного лексического материала. (Пример физкультминутки с 3м классом по теме: «Food» <https://disk.yandex.ru/i/Zvin9V-B17dfGg>) Данная категория игр, которая основана на выполнении каких-либо движений одна из любимых всеми ребятами.

3) Игры с мячом. Одна из любимых активностей ребят. Данную игру можно проводить на этапе активизации знаний, например. Учитель бросает мяч любому ученику, называя русское слово – ученик возвращает мяч учителю, говоря слово на английском и наоборот. Чтобы придать больший интерес игре, я предупреждаю учеников, что намеренно не буду называть имя, кому буду бросать мяч. Такой прием позволяет ребятам быть максимально сосредоточенными всю игру.

-серия игр на угадывание - “Guessing games”.

1) Игра “Whose shadow is this?” – (Чья это тень?). Игра, которая подойдет для повторения лексики по любой теме.

2) Загадки – еще один универсальный способ повторить пройденные лексические единицы (4 класс, тема: “Hello, sunshine!” <https://disk.yandex.ru/i/DXnFbaDw8hGQ1g>)

3) Игра “A secret bag” (секретный мешок) очень нравится детям. Каждый желает взять что-то из секретного мешочка. Ребята вытягивают любой предмет из мешочка и называют его, чтобы усложнить игру, ребята должны вытащить предмет из мешка и с закрытыми глазами, на ощупь догадаться о том, что у них в руках. Пример такой игры со 2м классом, тема: “My animals” <https://disk.yandex.ru/i/Ecv8V9-5Bzx6WQ>

-Игры на сопоставление – “Matching games”. Можно использовать как интерактивный формат игры, так и в виде карточек: <https://disk.yandex.ru/i/-Coei2XwaCPfXA> Чтобы придать еще больший интерес к игре можно использовать «секретный мешочек». Задача ребят достать из мешочка карточку и сопоставить с переводом на доске.

Следующий этап работы с лексическим материалом это *развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности.*

-серия игр на угадывание - "Guessing games". Данную игру можно использовать практически к каждой теме, что позволит легко и быстро закрепить грамматические конструкции.

1) 2 класс, игра "What am I?" (Кто я?) позволит повторить лексику по теме: «Животные», а также потренировать построение предложений с глаголом *can*.

2) 2 класс, игра "Where's Chuckles?" позволит повторить лексику по теме: «Комнаты», а также потренировать построение предложений с во времени Present Simple с глаголом *to be*.

3) 3 класс, "What have you got?" позволит повторить лексику по теме: «Еда», а также потренировать построение предложений с местоимениями *some* и *any*.

Принцип данных игр заключается в том, что ребята должны задавать вопросы по образцу, чтобы угадать загаданный предмет. Такие игры не останутся без внимания. Каждый ребенок желает выйти к доске и загадать предмет. Отгадывать, задавая вопросы не менее интересно, ведь тот, кто отгадал загаданный предмет, получает право следующим загадать что-либо (зависит от темы, которую вы проходите например, животное, еду, комнату и т.д.) Примеры данных игр можно посмотреть по ссылке:

<https://disk.yandex.ru/d/Sart9hb1GR26Ig>

- активные игры:

1) физминутки - отличный способ закрепить пройденную лексику и грамматические конструкции. Пример физминутки со 2м классом, тема: «Животные» <https://disk.yandex.ru/i/bXLmJX28vIVXRA>. Данная физминутка позволяет закрепить все 3 типа предложений с глаголом *can*: утвердительные, отрицательные и вопросительные. Теперь дети без труда будут составлять предложения с глаголом *can*.

2) игры с мячом: Игра «Вопрос-ответ» прекрасная диалоговая игра. В отличие от диалогов у доски, диалоги «с мячом», на мой взгляд, более эффективны. Ребятам очень интересно не только самим выбрать себе собеседника, но и бросить мяч.

Еще одна не менее интересная игра «Перевертыш». С помощью данной игры очень удобно практиковать формулы всех 3 типов предложений (утвердительных, отрицательных и вопросительных) любого времени. Игра выглядит следующим образом: учитель говорит утвердительное предложение и бросает мяч любому ученику, ученик возвращает мяч учителю, отрицая то, что он сказал или, переспрашивая, то есть создает либо отрицательное, либо вопросительное предложение. Чтобы ребятам было легче, формулы можно

вынести на доску. Пример данной игры с 4м классом, время Past Simple:
<https://disk.yandex.ru/i/obx-ZPoa0fnXsQ>

-интерактивные игры – особо любимы детьми. Ребятам очень нравится совершать какие-либо действия на интерактивной доске. Взамен ребята повторяют нужную грамматическую конструкцию. Пример такой интерактивной игры с ребятами 2 класса, тема «Мой дом»
<https://disk.yandex.ru/i/Z58jtRaO0BUK2g>

- песни – простой способ запомнить изучаемую лексику, а также речевые идиомы, обороты речи. Слова песен быстро запоминаются, помогают привлечь внимание детей, дают им возможность расслабиться и получать удовольствие от изучения английского языка. К тому же многократное повторение песен способствует постановке произношения. Преодолевается языковой барьер. Совершенствуется навык восприятия англоязычной информации на слух. Именно поэтому многие современные УМК содержат в своей основе песни.

Подводя итоги всему вышесказанному, можно отметить, что данные игры универсальны, почти каждую из используемых мной игр можно использовать при изучении любой темы, закрепляя как отдельные лексические единицы, так и целые грамматические структуры. Многообразие данного списка игр позволяет использовать их на всех этапах урока, а также для детей с разным уровнем языковой подготовки.

Широкая функциональность игровых технологий позволяет работать над улучшением памяти, концентрацией внимания, активировать и довести до автоматизма многие грамматические явления, обогатить словарный запас учащихся, помочь им овладеть структурой языка, развивать творческую инициативу.

Работа с игровыми технологиями является важным дидактическим, развивающим и мотивационным фактором, поскольку она расширяет общий кругозор изучающих иностранный язык, формирует их гуманитарную и языковую культуру.

Список литературы

1. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: АРКТИ, 2003. - 192 с.
2. Колкер Я.М. Практическая методика обучения иностранному языку: Учеб. пособие/Я. М. Колкер, Е.С.Устинова, Т. М. Еналиева. - М.: Издательский центр «Академия», 2000. - 264 с.
3. Миролубов А. А. История отечественной методики обучения иностранным языкам. - М: СТУПЕНИ, ИНФРА-М, 2002. - 448 с.
4. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Пособие для студентов пед. вузов и учителей. - М.: Просвещение, 2002. - 239 с.
5. Кузнецова Т.М. Этапы работы над словом (Из опыта работы над лексикой)// ИЯШ 5/91, с.88-94