

Бескопыльная О. В.

Дидактическое пособие

*Игровые технологии в обучении
иностранному языку
в начальной школе*

ст. Павловская

2021

Введение

Данное пособие предназначено для учителей английского и немецкого языка.

В 1987 году по решению коллегии Министерства просвещения РФ начался широкомасштабный эксперимент по раннему обучению иностранному языку (далее ИЯ) в дошкольных учреждениях и начальных классах общеобразовательных школ. Данный эксперимент проводился под руководством научно-исследовательского института школ этого министерства. Тогда впервые была попытка массового обучения детей ИЯ. Аналогов в мировой практике подобному еще не было.

С середины 90-х годов интерес к раннему обучению становится более интенсивным. Востребованность ИЯ в обществе, с одной стороны, и понимание родителями того, что ИЯ является не только свидетельством образованности, но и основой будущего социального и материального благополучия их ребенка в общества, с другой стороны, делают обучение в ранний период особенно популярным и актуальным. Именно в возрасте 6-8 лет дети отличаются природной любознательностью и потребностью в познании нового. Им свойственно более гибкое и быстрое, нежели на последующих этапах, усвоение языкового материала. Другое важное преимущество этого возраста заключается в глобально действующей игровой мотивации, которая позволяет естественно и эффективно организовать обучение ИЯ как средству общения и строить его как процесс, максимально приближенный к естественному процессу использования родного языка.

Игра занимает важное место в жизни младшего школьника, являясь для него средством познания действительности. Исходя из особенностей психологического развития младшего школьника, одна из которых состоит в преобладании эмоциональной сферы над интеллектуальной, нельзя не оценивать потенциальных возможностей игры как эмоционального фактора. Игра – это всегда эмоции. Где эмоция, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление. Игра способствует непроизвольному запоминанию, которое является преобладающим у младших школьников. Еще один фактор, важный для маленьких учеников, – фактор успеха, который сопутствует игре.

Опыт работы в школе подтверждает: игра является одним из сильных мотивов в овладении учащимися иностранным языком. По мнению психологов (Д. Б. Эльконин), мотивация, создаваемая игрой, т. е. игровая мотивация, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической. Все это и составляет мотивацию обучения.

Описываемые в сборнике технологии способствуют формированию фонетических, лексических навыков учащихся, формируют начальные устно-речевые умения. Осуществляется это путем вовлечения обучающихся в разнообразные упражнения в следующих формах: КЛАСС (фронтальные), УЧИТЕЛЬ=КЛАСС, УЧЕНИК=КЛАСС, УЧЕНИК=УЧЕНИК, ГРУППА1=ГРУППА2 (группы взаимодействуют между собой).

В пособии усовершенствованы уже имеющиеся методики, связанные с игровым обучением. С одной стороны, здесь хочется обратить внимание на использование на уроке хорошо известных детских игр, адаптированных на обучение иностранному языку. С другой стороны, отобраны и систематизированы игры, которые, на взгляд автора, наиболее эффективны и достаточно универсальны, чтобы использовать их на разных этапах обучения.

Игровые упражнения, представленные в статье, в большей своей части универсальны. Их можно применять, работая над разными темами, в разных параллелях и не только в начальной школе. Они не требуют сложного оборудования. К каждой игре дается подробный комментарий, что облегчает их подготовку и делает возможным использование их учителями с небольшим опытом работы, молодыми специалистами. Для удобства работы с опытом в каждой игре схематично показаны формы взаимодействия, предполагаемые в ней. При необходимости указывается желаемое число игроков и, если

понадобится, язык.

Основные понятия и термины.

Язык – это система единиц, взаимосвязанных и обуславливающих друг друга, а также отношения между ними.

Речевая деятельность – это реализация общественно-коммуникативной деятельности людей в процессе их вербального общения.

Аудирование – это процесс восприятия, узнавания человеком звуковых образов языковых явлений.

Диалогическая речь – это процесс речевого взаимодействия двух участников коммуникации.

Полилог — это процесс речевого взаимодействия трех и более участников коммуникации.

Чтение – это процесс извлечения информации из письменного текста.

Лексические навыки – это навыки узнавания и понимания на слух и при чтении структуры слова, а также навыки интуитивно правильного словоупотребления.

Используемые сокращения:

ИЯ: иностранный язык

АЯ: английский язык

НЯ: немецкий язык

1. Фонетические игры.

«Сказка о язычке» (фрагмент).

Цель: постановка звуков [h], [p], [əu], [d], [t], [n], [l].

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

(Учитель рассказывает и показывает, дети повторяют) Жил-был на свете язычок. Жил-поживал он в своем домике во рту за надежными дверями-зубками. Однажды выглянул он из окна. Погода была хорошая, дул легкий ветерок [h]. Обрадовался язычок и побежал играть на свое любимое место – бугорки за верхними зубами. Скачет там весело язычок: [d], [t], [n], [l]. Но тут налетел рой пчел: [p], и одна пчела все-таки укусила язычок. Вскрикнул он от боли: [əu] и побежал домой.

По мере рассказывания учителем сказки учащиеся нащупывают языком зубы, альвеолы и произносят звуки, участвующие в сказке.

Используя соответствующие звуки, игру можно проводить и на **НЯ**.

«Слышу- не слышу».

Цель: развитие фонематического слуха.

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Учитель называет слово, а затем ряд слов, в котором одно рифмуется с первым. Услышав слово в рифму, дети сигнализируют, подняв руку.

Например: play – black, true, blue, they, now

2. Игры при работе с алфавитом с использованием буквенных карточек.

Данная подборка игр нацелена на формирование навыка чтения. В отличие от предыдущих, игры здесь предполагают в том числе и интерактивное взаимодействие.

«5 карточек».

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Учащиеся берут 5 карточек с буквами. Затем учитель называет букву, а те, у кого есть

такая карточка, быстро поднимают ее и показывают остальным. Опоздавший уже не имеет права поднять карточку. Поднятые вовремя карточки отдаются учителю. Побеждает тот, кто раньше останется без карточек.

«Диктант».

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Берутся несложные слова, например: sit, cat, jam/ Tag, Anna, Zebra. Учащиеся под диктовку выкладывают слова из карточек, затем читают, что у них получилось.

«Внимание!».

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

На доске записано 3-4 несложных слова. У учащихся есть 1 минута, чтобы их запомнить. Потом они выкладывают слова по памяти.

«Алфавит».

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Дети прослушивают отрывок алфавитной песенки, затем выкладывают его из букв.

«Найди слово».

ГРУППА1=ГРУППА2

Каждая группа учащихся получает список небольших слов. Ребята выбирают одно и диктуют его по буквам соседней группе. Те, в свою очередь, выкладывают его из карточек, находят в списке слов и читают.

Вариант игры: буквы в слове называются вразброс. Группа должна узнать это слово в списке и быстро собрать из карточек.

«Клавиатура».

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Каждый ребенок – это какая-нибудь буква алфавита и клавиша воображаемой клавиатуры. Вместе «печатаем» слово, предложенное учителем. Когда до буквы ребенка доходит очередь, он встает и громко называет её. Но делать это нужно быстро, не зевать.

3. Игры на формирование навыков счета.

«Кто быстрее?»

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Учитель называет числа на ИЯ. Выигрывает команда, где дети быстрее поднимут карточки с цифрами.

«Лучшие математики».

ГРУППА1=ГРУППА2

Одна группа диктует другой примеры на ИЯ. Вторая группа называет только ответ.

«С мячом».

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Называю число и бросаю мяч учащимся. Поймавший должен назвать следующее / предыдущее число.

4. Лексические игры.

Знание и понимание иностранных слов является гарантом успешного выполнения

заданий по всем видам речевой деятельности, правильного выполнения грамматических упражнений. Активный лексический минимум обеспечивает учащимся возможность выражать свои мысли, быть полноценным участником коммуникации.

«Найди себе пару».

Цель: повторение отдельных лексических единиц по любой теме.

УЧЕНИК=УЧЕНИК

Ребятам раздаются половинки слов на карточках. Подходя друг к другу, дети ищут вторую половину слова. Затем пара выходит к доске, читает и переводит полученное слово.

«Пять слов».

Цель: повторение отдельных лексических единиц по любой теме.

ГРУППА1=ГРУППА2

Пока один участник группы считает до пяти, учащийся из другой группы должен назвать пять слов по определенной теме. Не справившийся с заданием выбывает из игры.

«Точка, точка, запятая».

Цель: повторение лексики по теме «Внешность».

УЧЕНИК=КЛАСС

Учащийся с завязанными глазами рисует на доске под диктовку одноклассников лицо или фигуру человека.

«Что надеть?»

Цель: употребление лексики к теме «Одежда».

Нужны два набора карточек. Один набор – это карточки с названиями предметов одежды. На других карточках ситуации типа: «Я ложусь спать в ...», «Я плаваю в ...», «Я хожу в школу в ...» и т.п.

Учащийся берет карточку, читает ситуацию. Затем, не глядя, берет карточку с предметом одежды. Получается весело при несовпадении одежды с ситуацией, например, «Я ложусь спать в шапке» и т.п.

«Что у тебя есть?»

Цель: тренировка в употреблении haben/ have, а также лексики по определенной теме.

УЧЕНИК=УЧЕНИК

Ребятам раздаются карточки с изображениями предметов, например, одежды. Задача ребят - спросить соседа: «Есть ли у тебя?...». Если сосед отвечает «да», то спросивший забирает его карточку. Выигравший, то есть забравший больше карточек, может в качестве приза побыть, например, учителем и выполнить с ребятами какое-нибудь упражнение.

«Что пропало?»

Цель: повторение отдельных лексических единиц по любой теме, развитие зрительной памяти.

УЧЕНИК=КЛАСС

Перед учащимися раскладываются карточки с изображением знакомых предметов. В течение 1-2 минут дети рассматривают карточки. Затем ученик-ведущий велит всем отвернуться и прячет одну карточку. Повернувшись назад, дети называют то, что исчезло.

5. Игры на формирование навыков устной речи

«Верно – неверно».

Цель: обучение выражению согласия/несогласия с чужим мнением, тренировка навыка аудирования. Игру можно проводить как речевую разминку.

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Учащиеся реагируют на предложения учителя, например, о сегодняшней погоде, о том, что изображено на картинке и т.п. Если предложение правильное, учащиеся повторяют его. Если нет, корректируют. Ценность игры будет выше, если фразы реагирования, используемые учащимися, будут разными: это верно/ я не согласен/ я согласен/ боюсь, вы не правы и пр.

Вариант игры: вместо отдельных фраз классу можно предложить несложный текст.

Вариант 2: Учитель показывает различные предметы или картинки и говорит, намеренно делая ошибки. Задача учащихся – заметить и исправить ошибку: Das ist ein Tisch. Ученики, заметившие ошибку, исправляют: Quatsch, das ist kein Tisch, das ist eine Tafel.

«Подарки».

Цель: ведение диалога по теме, «Свободное время/увлечения». Игру лучше проводить в небольшой группе. Учащиеся делятся пополам.

ГРУППА1=ГРУППА2.

1 группа получает карточки, где написаны их увлечения. У 2 группы на карточках названия подарков, которые подобраны в соответствии с увлечениями. Задача учащихся из 2 группы – найти «адресата» для своего подарка, расспросив ребят, кто чем занимается в свободное время. Учащиеся из 1 группы отвечают на вопросы, получив «подарок», благодарят.

«Продуктовый магазин».

Цель: практика в диалогической речи.

УЧЕНИК=ГРУППА

В группе выбирается один продавец, в «очереди» к нему – 3-4 покупателя. Продавец получает перечень продуктов, имеющихся в магазине. У покупателей на карточках по 2 наименования необходимых им продуктов. Задача покупателя: узнать о цене каждого из продуктов, который им нужен. Задача продавца: вежливо ответить, что какого-то продукта нет, и назвать цену того, что есть в магазине.

«Где ты был?»

Цель: употребление прошедшего времени глагола-связки в общем вопросе.

УЧЕНИК=КЛАСС

Один учащийся выходит к доске. У него на карточке написано, где он был вчера. Остальным раздаются карточки с вариантами, где был их одноклассник. Только у одного вариант правильный. Учащиеся расспрашивают одноклассника, используя Да/ Нет – вопросы. Следующим к доске идет тот, кто получит ответ «Да» на свой вопрос.

«Найди отличие».

Цель: тренировать употребление «Есть/ Имеется», развивать внимание.

Для проведения используются детские журналы, где есть странички «Найди отличия». Конечно, на уроке заслушать каждого со всеми комментариями нет возможности. Но если ученик назовет два или три, это уже будет хорошая тренировка.

«С мячом».

Цель: формировать умение отреагировать на какое-нибудь предложение.

УЧЕНИК=УЧЕНИК

Учитель бросает мяч ученику, предлагает заняться чем-либо. Задача учащегося: ответить нежеланием, предложить свой вариант и перебросить мяч другому ребенку, который

будет отвечать. Дальше игра продолжается без участия учителя.

«Пантомима».

Цель: употребление глагола-связки в общем вопросе.

УЧЕНИК=КЛАСС

Ученик загадывает животное и показывает его пантомимой. Класс отгадывает, используя общие вопросы.

«Угадай игрушку».

Цель: тренировать употребление общих вопросов и кратких ответов.

УЧЕНИК=КЛАСС

Ученику завязывают глаза. Учитель демонстрирует классу какую-нибудь игрушку-животное. Используя общие вопросы, ученик выясняет у класса цвет, размер животного, что он любит и умеет. Устанавливается норматив: например, получив 5 ответов, ученик должен угадать игрушку.

6. Варианты проведения физминуток.

Даже физминутки можно провести с пользой для изучения иностранного языка, а также поднять настроение после трудной работы. Младшим школьникам особенно необходимо чередование видов деятельности на уроке.

«Полетели!»

Цель: повторение лексики к определенной теме.

УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

По команде дети изображают полет: кружатся, машут руками. Неожиданно учитель называет то, на что они должны «приземлиться». Это зависит от того, какая лексика повторяется во время игры. Например, учитель называет любой цвет, к которому ребенок должен прикоснуться. Или учитель называет одни части тела, а сам «приземляется» на другие. В этом случае учащиеся должны показать именно то, что было названо.

«3 Little Monkeys».

Пальцевая разминка на английском языке.

3 little monkeys jumped on the bed.

One fell off and bumped his head.

Mother called the doctor and the doctor said:

“No more little monkeys jumping on the bed!”

Рассказываем стихотворение и показываем движения пальцами. Ладонь – это кровать, на которой скачут три пальца – обезьянки.

«Со стульями».

Цель: повторение глаголов движения.

Игру, цель которой сесть на стул, когда заканчивается музыка, знают все. А пока дети двигаются вокруг стульев, учитель «подсказывает» им, что они должны при этом делать. Давая команды «Fly! / Fliegt!, Swim! / Schwimmt!», учитель **не показывает** эти движения. Учащиеся воспринимают команду на слух, т. е. тут же тренируется и навык аудирования.

«Blinde Kuh».

Цель: тренировать употребление глагола-связки в общем вопросе. Несмотря на название, игру можно проводить и на английском языке, проведение возможно в небольшой группе.

УЧЕНИК=КЛАСС

Ведущему завязывают глаза, он должен поймать одноклассника на строго отведенном участке. Того, кого он поймал, он распознает по вопросу: “Are you Sasha?/ Bist du Sascha?”

«Simon Says».

Цель: повторение глаголов движения. Игру можно проводить и на немецком языке.

УЧЕНИК/УЧИТЕЛЬ=КЛАСС

Игра хорошо известна, т.к. в детстве многие играли в похожую игру, когда команда выполняется только при слове «пожалуйста». Здесь она выполняется при словах «Саймон говорит». Выбывшие по невнимательности из игры получают штрафное задание, например, рассказывают стихотворение на ИЯ.

«Автобус».

Шуточная физминутка на АЯ. Можно проводить и в большой группе.

Ребятам раздаются роли водителя, пассажиров-малышей, колес, гудка, «дворников». Группа выстраивается «паровозиком». Учитель говорит слова, дети двигаются по классу, показывают свои движения и озвучивают их:

Учитель:

Ученики:

The wheels on the bus go:	Round and round, round and round.
The driver on the bus goes:	Move on back, move on back.
The horn on the bus goes:	Toot, toot, toot.
The wipers on the bus go:	Swish, swish, swish
The babies on the bus go:	Waah, waah, waah

«Liebe Schwester, tanz mit mir! »

Подвижная физминутка на НЯ.

Учащиеся вместе с учителем рассказывают стихотворение и выполняют описываемые там движения.

Liebe Schwester, tanz mit mir.
Meine Hände reich ich dir.
Einmal hier, einmal her,
Ringsherum – das ist nicht schwer!

Mit den Händen klapp-klapp-klapp,
Mit den Füßen trapp-trapp-trapp.
Einmal hier, einmal her,
Ringsherum – das ist nicht schwer!

Mit den Köpfchen nick-nick-nick,
Mit den Fingern tick-tick-tick.
Einmal hier, einmal her,
Ringsherum – das ist nicht schwer!

Список используемой литературы:

1. Бонк Н. А. Английский для малышей. - М., «Деконт+»-«ГИС», 1996 г.
2. Комбарова О. В.. Немецкий язык: Дидактический материал для дошкольников и младших школьников. – Волгоград, «Учитель», 2006
3. Маслыко Е. А. и др. Настольная книга преподавателя иностранного языка. – Минск, «Вышэйшая школа», 1997 г.
4. Эльконин Д. Б. Психология детской игры. – М., «Просвещение», 2008 г.
5. Журналы «Иностранные языки в школе». – М., «Март», 1998-2005 гг.

Оглавление

Введение.....	2
1. Фонетические игры.....	3
2. Игры при работе с алфавитом с использованием буквенных карточек.....	3
3. Игры на формирование навыков счета.....	4
4. Лексические игры.....	4
5. Игры на формирование навыков устной речи.....	5
6. Варианты проведения физминуток.....	7
Список используемой литературы:.....	9