

Описание педагогического опыта работы
учителя английского языка МБОУ «Сузгарьевская СОШ»
Полуешиной Надежды Александровны

Тема опыта: Использование учебно-дидактических игр на уроке английского языка в начальной школе.

Сведения об авторе: Полуешина Надежда Александровна

Должность – учитель английского языка

Стаж педагогической деятельности – 4 года

Квалификационная категория – соответствие занимаемой должности, 2021 год.

1. Актуальность опыта

На раннем этапе обучения детей английскому языку одна из основных задач учителя - сделать этот предмет интересным и любимым. В младшем школьном возрасте дети очень эмоциональны и подвижны, их внимание отличается непроизвольностью и неустойчивостью. Важно учитывать в процессе обучения психологические особенности детей этого возраста. Как правило, младшие школьники обращают внимание в первую очередь на то, что вызывает их непосредственный интерес. А игра, как известно, - основной вид деятельности ребенка дошкольного и младшего школьного возраста. Она служит своеобразным «общим языком» для всех ребят. Из личного опыта использования игр на уроках, я убедилась, это значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям. Тем более, игровые технологии отвечают гуманизации педагогического процесса.

Игра - это деятельность, в которой ребёнок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Эта особенность игры несёт в себе больше возможности для управления процессом активизации учебно-познавательной деятельности младших школьников.

Метод применения учебно-дидактических игр доказал свою эффективность на практике, поэтому с самого начала своей педагогической деятельности я начала изучать и использовать его на своих уроках в начальной школе. Он в совокупности с другими подходами, применяемыми мной на уроках английского языка (лексический, коммуникативный) дает возможность достичь основной цели ФГОС- развитие функционально грамотной личности.

2. Основная идея

Дидактическая игра - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической деятельностью в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности.

Зажечь искорку интереса в глазах ученика, сделать учение посильным и радостным - непростая задача каждого учителя. Как известно, школьный курс английского языка призван обеспечить практическое овладение предметом. Своей главной задачей я вижу с первых шагов обучения научить детей общаться на изучаемом языке, пусть даже на самом элементарном уровне; заложить основу для дальнейшей коммуникативной деятельности.

Учебно-дидактические игры, на мой взгляд, приближают речевую деятельность к естественным нормам, помогают развивать навык общения, способствуют эффективной обработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения, помогают низложить равнодушие, скуку, формализм из учебно-воспитательного процесса в школе.

Дидактические игры мотивируют речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-либо поделиться с собеседником. Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать, как средство общения.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В дидактической игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его и т.д.

Применяя дидактические игры и задания на уроках, я пришла к выводу что игры - эффективный прием работы: учащиеся применяют осваиваемый языковой материал в ситуациях, характерных для окружающей действительности, что способствует развитию речевой инициативы и усиливает естественно-коммуникативную направленность урока. Именно в условиях игры осуществляется в значительной степени произвольное запоминание.

Дидактические игры и задания развивают и совершенствуют у учащихся речемыслительную деятельность. Они способствуют также появлению у ребят искреннего желания общаться на иностранном языке не только на уроке, но и во внеурочное время. Иными словами, здесь успешно формируется внутренний мотив и изучению иностранного языка. Помимо учебных целей ролевые игры помогают решать воспитательные задачи. Например, в играх с использованием телефона особое внимание уделяется выработке умения вежливо вести разговор по телефону. Кроме того, посредством ролевых игр и заданий у школьников формируются такие

качества, как общительность, коллективизм, появляется чувство ответственности за своих товарищей.

Уроки с применением дидактических игр и заданий проходят живо, эмоционально, при высокой активности учащихся в благоприятной психологической атмосфере.

Таким образом, игра - огромный стимул в достижении успеха там, где порой оказываются неэффективными многочисленные традиционные упражнения. Урок может стать незабываемым путешествием в мир английского языка, дать возможность не только сильным, но и слабым ученикам проявить свой творческий потенциал. Даже самый незначительный успех - огромный шаг на пути познания. Игра может использоваться для снятия монотонности при обработке языкового материала и для активизации речевой деятельности учащихся.

3. Теоретическая база

Работая над выбранной темой, я столкнулась с довольно обширной методологической базой, которая основывается на трудах отечественных и зарубежных исследователей.

Теорию игры в аспекте её исторического проявления, выяснения её социальной природы, внутренней структуры и её значения для развития индивида в нашей стране разрабатывали Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, П. П. Блонский. Теорию духовного развития ребенка в ходе игры поддерживали К. Д. Ушинский, В. А. Сухомлинский, А. С. Макаренко.

Различные виды классификации игр предложили М. Ф. Стронин (автор книг, посвященных использованию дидактических игр на уроках иностранного языка), С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

Свойства дидактических игр и особенности их использования на уроках можно найти в работах современных зарубежных авторов: Г. Хайд, Джозеф Ф. Каллахан, Дж. Оллер, Стивен П. Крацен, К. Ливингстоун.

4. Новизна опыта

Новизна применения учебно-дидактических игр на уроках английского языка в начальной школе обусловлена внешними и внутренними факторами процесса обучения. К внутренним факторам можно отнести необходимость создания мотивации у учащихся, возникновения и поддержания интереса к предмету и к процессу обучения, что в современных условиях представляется наиболее сложным. Внешние факторы, способствующие обращению к игровой методике в настоящее время, - это необходимость формирования у учащихся функциональной грамотности, использование иностранного языка в качестве инструмента решения практических задач, развитие речевой, языковой и других видов компетенций.

5. Технология опыта

Из своей практики применения дидактических игр на уроке, я вывела следующие правила:

1) Каждая игра требует от учителя большой предварительной подготовки, без чего она может оказаться безрезультативной или даже принесёт вред. Недостаточно продуманная методика игры повлечет за собой ухудшение дисциплины в классе и, как следствие, приведет к недостаточному усвоению материала.

2) Знакомясь с той или иной игрой, учитель должен хорошо понять её движущую пружину. Если предусмотрено театрализованное действие, нужно позаботиться о деталях костюма и реквизита – они сделают игру более полноценной и убедительной. Если же это игровое упражнение, то всё зависит от эмоциональности учителя. Большинство же используемых мною игр построено на соревновании.

3) Необходимо заранее продумать и особо акцентировать правила игры, точный подсчёт очков и определение победителей. Целесообразно вести таблицу, отражающую количество очков, полученных участниками игры. Для того, чтобы подсчёт очков не занимал много времени в процессе игры, следует изготовить фишки и раздавать их по ходу игры, это не будет замедлять её темпа. В ряде игр победитель определяется методом исключения, то есть не справившийся с задачей выбывает из игры. Обдумывая новую игру, я стараюсь учитывать индивидуальные особенности класса, исходя из которых выбираю метод оценки.

4) Планируя учебный материал, учитель должен ясно осознавать, необходима ли игра на том или ином уроке. По своему содержанию и языковому материалу игра должна органически входить в урок, должна быть его гармонической частью. Следовательно, подбор игры направляется учебно-воспитательными целями, которые преследует учитель. В зависимости от того, какие знания закрепляются или повторяются, какие умения и навыки развиваются, я выбираю соответствующий вид игры.

При этом я учитываю условия, в которых будет протекать игра:

- каково место игры: на какой ступени обучения, в каком классе, во время какого этапа урока она запланирована. Игра должна соответствовать потребностям данного возраста учащихся, их интересам.

- успеваемость учащихся по предмету. В слабых классах для игры подбирается более лёгкий языковой материал, чем в сильных. Вид игры и методика проведения игры также зависят от уровня знаний учащихся.

- объём знаний учащихся по английскому языку. В любом классе необходимо подбирать сначала лёгкие игры, а по мере прохождения языкового материала усложнять их не только по содержанию, но и по языковому материалу. В то же время целесообразно, чтобы игра заключала в себе известные языковые трудности. В противном случае она воспринимается классом лишь как развлекательный момент.

- в активном или пассивном классе будет проводиться игра. В активном классе целесообразней будет проводить спокойные игры, особенно в середине урока, с тем чтобы не ухудшалась дисциплина. В пассивном классе, наоборот, нужно чаще проводить игры с ярко выраженным «элементом игры», что приводит к активизации класса.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Так, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

Однако при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

С целью поддержания интереса учащихся я стараюсь подбирать разнообразные по содержанию и форме игры, делать условия игры предельно простыми. Чем проще условия игры, тем меньше внимания уделяют учащиеся им и тем больше – овладению языком. Даже незначительные изменения условий игры приводят к повышению интереса.

Я также убедилась, как важно продумать каждую деталь, выработать чёткие правила игры. Даже незначительный просчёт учителя может привести к срыву игры. Например, если учитель оставит слишком мало времени на игру в конце урока, то она останется незавершённой, что резко отрицательно скажется на отношении учащихся к игре, на интересе к этой форме работы, на дисциплине.

Постепенно, по мере обучения учеников я стараюсь перевести весь ход игры на английский язык. Это способствует созданию языковой среды и развитию функциональной грамотности учащихся.

Таким образом, учитывая все особенности учебного процесса и конкретного класса, я считаю первостепенным правильно подобрать тип и вид игры, выработать нужный вариант её, творчески отнестись к ее проведению.

Примеры игр, проводимых на уроках:

1) Фонетические игры.

В начальных классах большое внимание уделяется формированию фонетических навыков школьников. Однако от урока к уроку ослабевает интерес школьника к данной работе. Поэтому я предлагаю им выступить в роли учителя.

- В класс пришел Незнайка, и он будет изучать английский язык. Теперь ребята не только повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, и ребята хором называют их. А чтобы проверить, как учащиеся запомнили эти знаки, Незнайка начинает делать ошибки.

- «Выбери транскрипцию»
Ученикам раздаю карточки со словами. Задача детей поднимать карточки в соответствующей транскрипцией. Либо наоборот. У ребят карточки с транскрипцией, которые они поднимают, когда учитель показывает то, или иное слово.

- «Придумай рифму»
Учитель называет слово, дети называют рифму по цепочке. Кто не справляется, тот выбывает. Также можно предложить придумать стихотворение из предложенных слов.

2) Лексические игры

Работа по формированию лексических навыков осуществляется с помощью ситуативно-обусловленных упражнений и вызывает интерес у ребят.

- Так, при работе над лексикой по теме «Еда» в классе появляется «магазин». На прилавке «магазина» разложены продукты, которые можно купить.

Учащиеся заходят в «магазин» и покупают то, что им нужно:

P1: Good morning!

P2: Good morning!

- Do you have bananas?

- Yes, I do. Here they are!

- Thank you very much!
- You are welcome! Good bye!
- Bye!

При проведении дидактических игр используют средства наглядности, вывешивается картинка, на которой изображена определенная ситуация. Учащимся предлагается сыграть роль персонажей, изображенных на картинке, в соответствии с ситуацией, представленной на ней.

Дети всегда с интересом относятся к игровым формам работы, любят исполнять различные роли людей. Участие в игре сопровождается многообразными и сильными эмоциями, связанными с пробой собственных сил, самоутверждением. В результате дети получают удовольствие, выполняя игровые действия и общаясь со своими партнерами.

- “Snowball”

Подходит для обобщения/повторения лексического материала. Учащиеся по цепочке называют слова по заданной теме, повторяя слово предыдущего ученика. Игра тренирует память и концентрацию внимания.

- “Simon says”

Ученики выполняют действия, предложенные учителем, только если прозвучала команда “Simon says”. Игра тренирует внимательность и скорость реакции.

3) Грамматические игры

- В этой категории игр мне особенно нравятся настольные **board games**. Бросая кубик, совершая ходы, ребята увлекаются игрой, стараются активнее повторять грамматические конструкции.

- Для отработки различных фраз, времен и конструкций класс делится на команды. Учитель берет 3-5 предложений (можно больше) и разрезает их на несколько частей. Для каждой команды своя «стопочка». Все слова перемешиваются. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберет все предложения.

- «Room battle» Эта грамматическая игра чем-то напоминает «морской бой». Два игрока рисуют план комнаты. Мебель и ее количество оговариваются заранее. Участники должны отгадать ее расположение задавая соответствующие вопросы. Например, «*Are there a table and chairs in the middle of the room?*», «*Is a wardrobe in the right lower corner?*» Второй игрок должен ответить: «*Yes, there is/No, there are not.*» Побеждает тот, кто быстрее своего оппонента заполнит комнату соответствующими предметами мебели. Задание рассчитано на отработку структур «there is/there are».

- «Grammar constructions» Игра рассчитана на отработку грамматических конструкций «*there is/there are*» или «*have/has*» в вопросительных предложениях, а также на повторение лексического

материала. Участники разбиваются на пары. Каждый пишет себе в тетрадь или на листочек по 5 слов из актуальной темы. Далее ученики по очереди задают друг другу наводящие вопросы, стараясь угадать слова, записанные оппонентом.

6. Результативность опыта

Я убедилась, что использование дидактических игр на уроках английского языка в начальной школе дает высокие результаты. Учащиеся активно вовлекаются в работу на уроке, качественнее запоминают пройденный материал. Улучшается качество выполнения домашнего задания, заметно повышается мотивация к обучению. Ребята с нетерпением ждут любимые игры и просят проводить их чаще. Кроме того, включение игры в учебный процесс способствует повышению функциональной грамотности учащихся: попадая в типичные бытовые ситуации, ребята учатся правильно реагировать и вести себя в предложенных условиях.

7. Список литературы

1. Абдурагимова О. С., Литвинова Е. И. Использование дидактических игр на уроках английского языка в начальной школе // Победители конкурсов профессионального мастерства – педагогам области: Сборник статей из опыта работы педагогов Белгородской области – победителей конкурсов профессионального мастерства. - Вып. 1 / под ред. С. И. Дедуриной. – Белгород: ООО «Эпицентр», 2018. – 207 с. – С.8-12.
2. Бочарова Л. Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения // Иностранные языки в школе - 1996 - №3.
3. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: АРКТИ, 2003. –192 с.
4. Комарова Н. В., Рыбакина Л. А., Фаткуллина С. Ф. Развивающие игры как средство развития личности // Теория и практика образования в современном мире: материалы Междунар. науч. конф. СПб.: Реноме. – 2012. – С. 190–192.
5. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка,- М.: Просвещение, 1981.
6. Матушевская Е. А. Использование дидактических игр на уроках английского языка как средство повышения эффективности обучения <https://urok.1sept.ru/articles/518087/> (дата обращения: 21.08.2022).