

Методическая разработка на тему:

«Приемы игровой технологии как средство развития познавательных универсальных учебных действий на уроках английского языка в начальной школе в рамках внедрения ФГОС»

Выполнила:

учитель ГБОУ СОШ с. Большой Толкай

Попова Светлана Ивановна

Самара 2018

Особенность федерального государственного образовательного стандарта - деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика. Развитие у человека любых умений, в том числе, и умения учиться, возможны только в процессе деятельности. Деятельностный характер соответствует природе ребёнка, воспринимающего мир целостно эмоционально и активно через игру. Это позволяет включать игровую деятельность для формирования в том числе и познавательных универсальных учебных действий. Издавна известно о потребности детского организма в игре. Не стоит забывать о том, что, играя, ребенок погружается в понятный лишь ему одному мир. Здесь никто кроме него не сможет решить то, как себя вести, здесь он сам решает проблемы, достигает поставленные цели.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, использование игр и игровых технологий на уроке развивает способности детей, их индивидуальность, повышает мотивацию учащихся к изучению английского языка, способствует созданию доброжелательной атмосферы на уроке. Ценность игры состоит в том, что она осуществляется не под давлением, а является проявлением желания действовать.

Основная особенность подхода в применении игр для развития познавательных *универсальных учебных действий* младших школьников на уроках английского языка заключается в том, что игру можно применять на различных этапах урока. Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. Использование на уроках и во внеклассной работе игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает

инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку. Игры помогают оптимально и эффективно использовать каждую минуту урока..английского..языка.

Современная методика преподавания иностранного языка за последнее время обогатилась новейшими технологиями, цель которых - существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим. *Игровые технологии* - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся. Эффективность обучения заметно улучшается, если применять **игровые технологии на уроках иностранного языка**.

Применение игровых технологий способствует коммуникативно-деятельному характеру обучения, психологической направленности уроков на развитие познавательных УУД средствами изучаемого языка.

В начальной школе познавательные действия, формируемые на уроках английского языка, ориентированы на использование в дальнейшем нового языка как средства приобретения и переработки информации: найти, прочитать, обобщить, изложить в устной и письменной форме, создать собственный..текст.

Познавательные универсальные действия включают в себя:

- общеучебные,
- логические,
- знаково-символические,
- действия постановки и решения проблем.

Цель данной работы: представление системы игровых заданий, формирующих познавательные УУД на уроках английского языка в начальной школе.

Соответственно далее представлена система заданий для развития каждого вида познавательных УУД с определением цели и ожидаемыми результатами игровой деятельности.

➤ **Общеучебные:**

На начальном этапе обучения важно научить ученика:

- осознанно и произвольно строить свои высказывания с опорой на картинки, на схемы;
- выделять основное в тексте;
- отвечать на вопросы по содержанию текста.

Игры:

Игра «Цветные автомобили»

Цель игры: закрепление лексики – названия цветов.

Для игры нужны колечки разного цвета, жезл регулировщика движения.

Выбирается регулировщик и водители автомобилей. У каждого из них по одному цветному колечку-рулю.

Регулировщик: “Yellow cars!” При этом он показывает жезлом, что путь открыт.

Регулировщик: “Red cars!”

Если кто-то из детей ошибся, то платит штраф.

Ожидаемые результаты: поиск и выделение необходимой информации.

Игра «Кошки-мышки»

Цель игры: отрабатывать речевые структуры: Where are you? I’m here.

Ход игры: Дети, взявшись за руки, встают в круг. Выбираются кошка и мышка. Кошке завязывают глаза. Она на ощупь старается поймать мышку, время от времени спрашивая “Where are you?” Мышка на каждый вопрос отвечает “I’m here”.

Игра проводится в кругу. Если кошка сталкивается с кем-то из детей, они предупреждают “Fire”.

Кроме того, как кошка поймает мышку, выбираются другие ребята на эти роли.

Ожидаемые результаты: поиск и выделение необходимой информации.

➤ Логические

На уроке английского языка необходимо развивать у ребёнка логическое мышление используя опоры (тексты, грамматический материал, лингвострановедческий материал и др). Например: вставить недостающие слова, вставить недостающие буквы, завершить предложение, заполнить таблицу.

Игра «Повторяй за мной»

Цель: актуализация или закрепление лексики по изученной теме.

Ход игры: показать и назвать глагол движения. Однако по мере усвоения учащимися новой лексики игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе движение называет и показывает учитель, ученики повторяют и движения, и слова. Когда лексика освоена учитель, а позже ведущий из учеников только показывает действия, учащиеся же должны его повторить и назвать..самостоятельно.

На обобщающем уроке в игру включается соревновательный момент: класс делится на команды, от каждой из команд выбирается ведущий. Каждому из них достается «список» из 5-10 глаголов движения. Не называя, их ведущий

показывает движение, команда соперников должна угадать, повторить и назвать нужный глагол. За каждый правильный ответ начисляется балл. С помощью этой же игры мы отрабатываем конструкцию «**Let's do smth**». Элементы пантомимы используются и при изучении других лексических тем: «Спорт», «Одежда», «Внешность», «Части тела» и др.

Ожидаемые результаты: усвоение новой лексики.

Игра «Совушка»

Цель игры: формирование и совершенствование речевых навыков, активизация лексики: day, night, come away; Wolves, run! Birds, fly! Cats, climb! Dogs, run! Fish, swim! и т.д.

Ход игры: Выбираются водящий и совушка. Водящий объявляет детям: “Day! Birds, fly!” Дети “летают” подражая птицам.

Водящий: “Night”. Дети замирают на месте, как будто уснули. Совушка вылетает из своего укрытия и забирает того, кто пошевелится.

Водящий: “Day! Dogs, run!” Дети подражают собакам и т.д.

Ожидаемые результаты: умение употреблять слова во множественном числе.

Игра «Самый интересный рассказ»

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков монологической речи.

Ход игры: образуются две команды. Каждой дается задание составить рассказ на определенную тему («В (классной) комнате», «Семья», и т.д.).

Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок.

Ожидаемые результаты: построение рассуждения с использованием различных логических схем.

Игра «Найди соответствие»

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: образуются две команды. Каждой команде предлагается карточка, которая разделена на две части. В одной части написаны на английском языке слова по определенной теме. В другой части карточки — картинки, на которых изображены предметы или действия. За определенное время дети должны подобрать слово из предложенных им в первой части к каждой картинке. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием и допустившая меньше ошибок.

Ожидаемые результаты: соотнесение слов с картинками на основе анализа значений предложенных ЛЕ и зрительным образом.

Игра «Животные»

Цель: развитие аналитических способностей на основе логического умозаключения.

Ход игры: Узнайте лишнее слово и назовите его порядковый номер.

Например:

1. 1.Dog. 2. Cat. 3. Sheep. 4. Tiger. 5. Cow. (Tiger, because...)
2. 1.Hunt. 2. Hide. 3. Write. 4. Run. 5. Live. (Write, because...)

Объясните свой выбор.

Ожидаемые результаты: развитие логических умений.

Игра «Что общего?»

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: Дети делятся на группы. Каждой группе даны рисунки нескольких объектов. В каком процессе они участвуют? Предположим мы предложили учащимся картинки, на которых дети пишут что-то на доске, работают за партами в тетрадях, стоят у карты Мира или

занимаются физической культурой. Дети должны понять, что все картинки относятся к процессу учебы и назвать его. Как дополнительное задание можно предложить написать 6—7 слов по теме «Школа», или подписать, чем занимаются дети на картинках на английском языке.

Другой группе даны картинки, на которых одни дети играют в футбол, другие бегут наперегонки, третьи – делают зарядку и т.д. Дети должны понять, что все картинки относятся к процессу занятий спортом и назвать его. Как дополнительное задание можно предложить написать 6—7 слов по теме «Спорт», или подписать, чем занимаются дети на картинках на английском языке.

Ожидаемые результаты: употребление ЛЕ на основе анализа ситуации.

Игра «Кто быстрее?»

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: дети делятся на две команды. Учащимся предлагается заполнить таблицу, распределив слова по двум темам: «Школа» и «Профессии».

Слова на карточке (или доске) написаны беспорядочно. Дети по очереди должны найти слово, понять его и определить в один из столбиков таблицы в соответствии с темой.

Ожидаемые результаты: правильно употребляют ЛЕ. Классифицируют слова по темам с указанием критериев классификации.

Игра «Следователи»

Задание: поиграйте в следователей, восстановите текст.

Цель: употребление изученной лексики в контексте текста.

Впиши пропущенное слово. Одно слово лишнее.

Well, fly, pet, brave, like, with, white, long

I have got a It is a rabbit. Its name is Polly. It is grey and.... It is not..... It is nice. It can jump..... It can't..... It lives.....me, my mum and dad. It likes my home. We.... Polly too.

Ожидаемые результаты: правильно употребляют ЛЕ. Устанавливают логические связи между значением слова и контекстом предложения.

Игра «Домино»

Цель: развитие навыков чтения.

Задание: заранее подготовила карточки, разделенные пополам. На одной половине я написала слова с сочетанием букв, вызывающих сложности при чтении, а на другой – звуки. Нужно к каждому звукосочетанию найти соответствующий звук.

Ожидаемые результаты: умение анализировать и осуществлять синтез на основе применения правил чтения гласных в английском языке.

Игра «Поймай звук!»

Цель: развитие навыков аудирования.

Задание: узнайте заданный звук в словах. (например, хлопните в ладоши на эти слова)

Ход игры: Ученики хлопают в ладоши, когда они слышат в произносимых учителем словах заданный звук. Если ученик ошибается он садится. Остаются стоять самые внимательные. Вариант этой игры используется при изучении темы "Множественное число существительных": учащиеся должны услышать и хлопнуть в ладоши на слово во множественном числе. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл, за неправильный – 1 балл снимается.

Ожидаемые результаты: умение анализировать и осуществлять синтез на основе аудирования.

➤ **Знаково-символические**

Особую группу общеучебных универсальных действий составляют знаково-символические действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область.

Ролевая игра «Интервью о семье»

Цель: Развитие навыков монологического высказывания.

Ход игры: обучающиеся выбирают из принесенных заранее фотографию какого-либо члена своей семьи, задают в парах все изученные вопросы о семье и составляют небольшое сообщение о своей семье.

Ожидаемые результаты: Составление монологического высказывания на основе преобразования знаково-символической информации в устную речь.

Игра «Интервью»

Целью данной работы является опрос всех присутствующих на уроке учащихся, с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Для этого ученики, работая одновременно, свободно перемещаются по классу, выбирают ученика, которому адресуют свои вопросы, фиксируют ответы в записной книжке, выбирают другого ученика и т.д. Например, каждый учащийся получает карточку с вопросами на определенную тему (темы в карточках не повторяются). Темы могут быть следующие: Хобби, спорт, музыка, книги, путешествия и т.д. Затем учащийся

задает этот вопрос всем ученикам класса по очереди, получает ответы и подводит количественные итоги своего опроса. Одновременно ученик отвечает на адресованные ему вопросы. Этот процесс является средством интенсивной речевой тренировки, т.к. каждый из учащихся 13-15 раз формулирует свой вопрос и дает 11-15 ответов на обращенные к нему вопросы.

На следующем уроке можно использовать полученные данные для нового задания: свернутые листочки с фамилиями и именами учеников перемешиваются в коробке, а ученики их вытаскивают, каждый ученик вытягивает листочек с фамилией одноклассника. Далее ученики ходят по классу и собирают информацию (полученную на предыдущем уроке) про доставшегося им одноклассника, используя вопрос *What can you tell me about...?* Дома ребята составляют рассказы друг про друга, а на уроке зачитывают их.

Ожидаемые результаты: Составление монологического высказывания на основе преобразования знаково-символической информации в устную речь.

Игра «Зашифрованное письмо»

Цель: развитие логического мышления.

Ход игры: индивидуальная работа: используя код, обучающимся нужно восстановить слово или наоборот..

Если А – это буква №1 в алфавите, то все остальные буквы имеют свои номера. Прочитайте, что здесь написано.

Например: 2,5 3,1,18,5,6,21,12 23,8,5,14 25,15,21 3,18,15,19,19 20,8,5
19,20,18,5,5,20!

(Ответ: Be careful when you cross the street!)

Ожидаемые результаты: установление логических связей между заданными параметрами.

Игра «Цепочка слов»

Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: Класс делится на группы, Первая команда получает задание написать на доске слова или словосочетания по теме «Семья», вторая – по теме «Внешность человека». Представители каждой команды выстраиваются в цепочку друг за другом. Ребята по очереди бегут к доске, пишут на ней слово по теме и возвращаются в конец цепочки. Выигрывает команда, написавшая больше слов по теме и не сделавшая при этом ошибок.

Ожидаемые результаты: закрепление ЛЕ на основе развития ассоциативных связей.

ВЫВОД: Овладение познавательными универсальными учебными действиями через использование приемов игровой технологии ведёт к формированию самостоятельности. Можно сказать, что игра – это наиболее эффективное средство формирования познавательных УУД обучающихся на уроках английского языка в начальной школе. Игры положительно влияют не только на формирование универсальных учебных действий обучающихся, их познавательных интересов в рамках ФГОС, но и способствуют осознанному освоению иностранного языка.

Таким образом, из приведенных выше примеров можно сделать вывод об обоснованной необходимости использования учебных игр при формировании универсальных учебных действий на уроках английского языка.

Список литературы

1. Английский язык. 2-4 классы: игровые технологии на уроке и на досуге/авт.-сост. Т. В. Пукина. – Волгоград: Учитель, 2008.
2. Артамонова Л.Н. «Игры на уроке Английского языка и во внеклассной работе». // Английский язык, №4, 2008 – с.36.