Использование игровых технологий на разных этапах обучения английскому языку по ФГОС дошкольников и младших школьников

Синицына Т. В., педагог дополнительного образования ГБДОУ № 34 в Красногвардейском районе города Санкт-Петербурга

Требования ФГОС к результатам освоения программы представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования, то есть возрастных характеристик достижений ребенка на этапе завершения дошкольного образования:

* ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в различных видах деятельности; обладает положительным отношением к миру, другим людям и к самому себе, активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми;
* обладает развитым воображением, владеет разными видами игры, умеет подчиняться правилам и социальным нормам;
* развита крупная и мелкая моторика;
* достаточно хорошо владеет устной речью, складываются предпосылки грамотности;
* проявляет любознательность, обладает начальными знаниями о себе, о мире, в котором он живет;
* способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

Основная деятельность ребенка дошкольного возраста – это игра. Именно в игре происходит формирование предпосылок к переходу умственных действий на более высокий этап – умственных действий с опорой на речь. В игре происходит существенная перестройка поведения ребенка – оно становится произвольным. Моторное развитие, совершаемое дошкольником в игре, является настоящим прологом к сознательным физическим упражнениям школьников. Эти стороны психического развития подготавливают переход к формированию учебной деятельности.

Главное в ФГОС – научить детей учиться через формирование универсальных учебных действий.

Роль игры в формировании УУД:

* Познавательных – логические действия, структурирование знаний, умение строить высказывание, рефлексия.
* Личностных – соотнесение поступков с принятыми этическими принципами.
* Коммуникативные – развитие навыков общения, освоение правил, способов взаимодействия.
* Регулятивные – опыт планирования и коррекции своих действий, предвосхищение результата, оценка результата своей деятельности.

**Классификация игр** по коммуникативной направленности на разных этапах обучения:

* Подготовительные условно-речевые;
* Специализированные условно-речевые.

***Подготовительные игры*** – это имитационные и подстановочные. Преподаватель должен дать детям образец языкового материала для имитации, помочь понять значение и показать, как этот материал используется в условно-коммуникативной ситуации.

Подготовительные игры подразделяются на:

* фонетические;
* лексические;
* грамматические.

*Фонетические игры* используются для развития умения слышать и дифференцировать звуки, ритм и интонацию. В УМК “Cookie and friends” и “Happy house” используются команды, рифмовки, песни в движении: TPR activities, chants “Body rhymes”, игры “Be an animal”, “Look and mime”, ”Listen and mime”, “Chinese whispers”, “Jumpity jump”, clapping games, songs “The wheels on the bus”, “Beep, beep, beep”, “Tall shops”, “Incy Wincy spider”.

*Лексические игры* фокусируют внимание детей на словах: дифференциации новых слов из речевого потока, имитации; тренируют в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к общению. В УМК “Happy house” предлагается целый набор игр с карточками:

* Игры на угадывание (“Bit by bit”, “Mousehole game”, “Envelope game”, “Parachute game”, “Puzzle pictures”).
* Игры на запоминание (“Say the word”, “What’s number (one)?”, “Can you remember?”, “Say and remember”, “What’s the card?”, “Sequence”, “Noughts and crosses”, “Get ready!”).
* Подвижные игры TPR (“Miming game”, “Fill the bag”, “Pop! My balloon!”, “Tigers!”, “Point to it!”, “Land and water”, “Hunt the thimble”).
* Игры на сопоставление (“Picture roulette”, “Picture/word sequences”, “Show me the card”, “Bingo”, “Read it, find it!”).
* Игры на классификацию.

*Грамматические игры* обеспечивают тренировку в употреблении речевых образцов в условиях, максимально приближенных к общению, способствуют формированию и систематизации речевых навыков:

* Игры - диалоги (“Pass the ball!”, “Class survey”);
* Подвижные игры TPR (“Spike/Ruby says”, “I’m a robot”, “I wash my face”, “Copy cats!”, “What can you do, little man?”, ”Make a sentence”, “About me!”).
* Игры на угадывание вызывают большой интерес и поощряют ребят обмениваться своими мнениями в поисках правильного ответа. Это игры “Is it…?“, “What’s in my bag?”, “Magic glasses”.
* Дидактические игры “Dominoes”, “Happy families”.

***Специализированные игры*** (трансформационные и комбинативные) способствуют формированию коммуникативных умений в ситуации общения:

* Сюжетные игры - драматизации (“Classroom theatre”, “At the doctor”, “Shopping”, “Fashion Show”, “In a cafe”,
* Подвижные игры (“What have you got, Mr. Bear?”, “Rain”, “What’s the time, Mr. Wolf?”, “Please, Mr. Crocodile”, “Hide and seek”,).
* Сюжетно – дидактические настольные игры с кубиком и фишками (“Funny animals”, “Weather and clothes”, “My day”, “Trying to get home”, “My schoolbag”, “Monsters”, “Happy Mother’s day!”, “Happy Christmas!”).

В зависимости от типа занятия:

* предъявление новых знаний;
* первичная тренировка нового лексического или грамматического материала;
* формирование рецептивных или продуктивных речевых навыков;
* обобщение и систематизация речевых навыков;
* развитие речевых умений

происходит усложнение игр от имитационных и подстановочных к трансформационным и комбинативным. Дошкольники учатся сначала осуществлять действие внутри одного речевого образца: имитация, подстановка, трансформация, расширение. Затем учатся подключать новые речевые образцы к ранее изученному речевому образцу. Потом учатся подбирать нужные речевые образцы из всех ранее изученных для самостоятельного высказывания.

В УМК издательства OUP “Cookie and friends” и “Happy house” при планировании каждого занятия и целого модуля предлагается использование игровых технологий на разных этапах занятия и цикла занятий.

Для примера рассмотрим модуль “Bathtime!” в УМК “Happy house 1”. Модуль делится на 8 занятий. В каждом занятии, учитывая возрастные особенности дошкольников, происходит смена деятельности (1-5), дающая возможность самореализации каждому ребенку.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Использование игровых технологий** | | | | |
| Занятие | **Фонетические**  **игры** | **Лексические**  **игры** | **Грамматические**  **игры** | **Специализированные игры** |
| 1 | 1 Look & mime  4 The Bathtime song | 2 Listen & point  5 Quick! | 3 TPR: Where’s my toothbrush? |  |
| 2 |  | 1 Bit by bit  3 Sequence  4 Get ready! |  | 2 Classroom theatre |
| 3 | 1 The Bathtime song | 2 Say the word  3 Listen & point | 4 About me!  5 Copy cats! |  |
| 4 | 2 Listen&mime  3 I wash my hands song | 1 Classifying team game | 4 TPR I wash my face!  5 Is it…? |  |
| 5 | 1 Listen&mime | 2 Hunt the thimble! | \*Dominoes  \*Matching game |  |
| 6 |  |  | 1 TPR I wash my face!  3 Spike / Ruby says | 2 Classroom theatre |
| 7 | 2 Listen&mime  3 I can do anything song | 1. Bingo! | 1 Copy cats!  4 Class survey |  |
| 8 |  | 1 Miming game |  | \*Happy families! |

**Творческий подход учителя к практическим заданиям для учащихся из УМК издательства OUP.**

1. “Happy house 1” AB p.45

Увеличив страницу, можно сделать набор карточек-действий: I wash my hands, I dry my face, I brush my teeth, I brush my hair, I wash my hair. С одной стороны положить эти карточки, картинками вниз. С другой стороны положить карточки a hairbrush, a toothbrush, soup, a towel, shampoo, картинками вниз. По очереди открываем сначала карту - действие, потом карту - предмет. Если карты соответствуют, оставляем их открытыми и получаем очко. Получилась игра на угадывание и сопоставление “Matching game”:

Ch1 - I brush my teeth… It’s a hairbrush.

T - Do they match?

Ch1 - No. It’s your turn, (Ch2)

1. “Happy house 2” TRB p.24 (cut-out picture/word cards)

По образцу из MultiROM можно сделать игру “Dominoes”:

Ch1 - I can see a (tiger) and a (snake).

Ch2 - My turn. I can’t see a tiger. I can’t see a snake.

Ch3 - - My turn. I can see a tiger…

Можно сделать “Dominoes” по всем темам УМК, использовать для повторения лексики индивидуально ребятам, быстро сделавшим задание в AB.

1. “Happy house 1” TRB p.26

Для тренировки порядка слов в речевом образце a (green) (toothbrush) и речевого образца Here’s your (toothbrush) можно усовершенствовать игру ”Get ready!”: сделать наборы принадлежностей (a toothbrush, a hairbrush, soup, a towel) для ванной разного цвета (по числу игроков). Каждый игрок выбирает себе цвет. Можно раздать всем, например, полотенце. Остальные карточки складываем в мешочек. По очереди достаем из мешочка карточку. Если цвет совпадает с выбранным цветом, игрок оставляет себе карточку и делает следующий ход. Если нет, передает карточку и следующий ход тому, чей попался цвет. Выигрывает тот, кто первым соберет набор своего цвета.

Ch1 - It’s a (green) (toothbrush).

Ch2 - It’s my toothbrush!

Ch1 - Here’s your (toothbrush).

Ch2 – Thank you. It’s my turn…

Получилась игра “Happy families”. Можно сделать такие наборы по разным темам УМК: игрушки, школьные принадлежности, одежда.

1. “Cookie and friends A, B” PMB p.16, p.34

С картинками одежды и погоды можно сделать настольную игру “Weather and clothes”. По очереди бросаем кубик, считаем, называем одежду, погоду, “надеваем/снимаем” одежду:

Ch1 - One, two…It’s a T-shirt.

T - Put on your T-shirt.

Ch2 - My turn. One, two, three, four … It’s sunny.

T - Take off your jacket. Go to 14…

Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша.

Литература:

* Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах/ Под ред. Д. И. Фельдштейна. М.,1995, стр.233-246.
* Reilly V. Cookie and friends. Starter, A, B. OUP, 2005.
* Reilly V., S. M. Ward Very young learners. OUP, 2011.
* Roberts L. Happy house. New edition. 1, 2. OUP, 2013.