

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Использование ролевой игры при обучении грамматике английского языка детей младшего школьного возраста

Жабина Ирина Валерьевна

Аспирант

*Ставропольский государственный университет, Романо-германских языков,
Ставрополь, Россия*

E-mail: lopatka666@rambler.ru

Игра как специфический в процессе обучения и свойственный ребенку вид деятельности была и остается предметом исследования как отечественных, так и зарубежных ученых. Отечественная педагогика рассматривает детскую игру как важное средство воспитания и всестороннего развития детей.

Основополагающим для работы педагога может служить следующее высказывание А.С. Макаренко: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имея то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет» [3]. Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин называют игру ведущим видом деятельности школьника, но под этим имеется в виду не то, что игра преобладает над другими видами деятельности, а то, что именно она в этот период ведет за собой развитие ребенка [5]. Использование игр на уроках английского языка преследует множество целей, основными из которых являются:

- формирование языковых и речевых навыков;
- развитие доступных для данного возраста речевых умений;
- обучение умению общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- пробуждение интереса к овладению иностранным языком;
- обеспечение произвольного запоминания речевого материала.

По словам М.Н. Скаткина, специфика игры заключается в том, что учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится [4]. Данное утверждение обретает особую актуальность, когда речь идет об обучении иностранному языку на ранней стадии, когда у детей отсутствует так называемая дальняя мотивация, основанная на понимании важности иностранного языка для дальнейшего обучения и в конечном итоге для становления будущей успешной карьеры. Единственное, что мотивирует ребенка переходить на чуждый (и по большому счету ненужный для общения) языковой код – это интерес и свойственная детям любознательность. Особый акцент, по нашему мнению, следует сделать на играх, направленных на грамматический аспект обучения языку, так как именно этот языковой уровень наиболее формализован и требует сочетания коммуникативного (в начальной школе в основном игрового) и системного подхода.

Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет учащихся своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения [3]. Следовательно, игры помогают сделать скучную работу более интересной и привлекательной, тем самым,

исключая монотонность учебного процесса. Неоспоримым является тот факт, что ролевая игра в большинстве своем используется на уроках при обучении лексической стороне речи [1], в то время как грамматическая, являясь наиболее сложной, остается не вовлеченной в игровой процесс.

Использование игр при обучении грамматике на уроках английского языка таит в себе множество трудностей. Учитель прежде всего должен определить для себя цель того или иного игрового момента, и исходя из этого дать учащимся четкую установку. Правила игры должны быть грамотно сформулированы и доступны для понимания ребенком.

Игра, которую нам хотелось бы представить в качестве примера, одновременно направлена как на способность к более интересному и легкому овладению грамматическими конструкциями английского языка, так и на умение использовать усвоенный материал в речевой деятельности.

Опыт показал, что выбранная нами игра пользуется очень большой популярностью среди младших школьников. Во время проведения игры дети способны активизировать весь свой потенциал и незаметно для самих себя в полной мере овладеть материалом урока.

Предлагаемая нами игра применялась с целью закрепления таких грамматических явлений, как Present Simple, Present Progressive и Past Simple.

Каждому грамматическому явлению соответствует один из трех героев книги Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес». Например, Present Simple представляла Красная Королева, Present Progressive – Безумный Шляпник и Past Simple – Чеширский Кот. Суть данной игры заключается в том, что Алисе, оказавшейся в Стране Чудес, необходимо попасть в замок к Белой Королеве, но чтобы войти туда, она должна назвать пароль, в качестве которого в данном случае выступает грамотно составленное правило на употребление данных временных конструкций и правильный пример-пароль.

В роли друга-проводника выступает Белый Кролик (учитель), который помогает Алисе справиться с задачей в случае возникновения трудностей. Игра начинается со знакомства с героями, представленными на карточках. Помимо карточек с героями, учащимся также предлагаются карточки с ключевыми словами, формулами и вспомогательными глаголами к каждому из грамматических явлений, подлежащих семантизации. Учащемуся в роли Алисы предстоит знакомство с одним из героев, составить «пароль» и получить ключ от двери, в случае безошибочного выполнения задания.

Предварительно дети смотрят презентацию, которая вводит их в курс предстоящей игры и выступает в качестве условно-коммуникативной задачи.

Рамки статьи не позволяют нам привести большее количество примеров «грамматических игр», но обобщая, подчеркнем, что игровые формы усвоения даже сложных грамматических структур, интегрированные в традиционную систему упражнений над грамматикой, не только вносят оживление в процесс обучения, но и эффективно влияют на их запоминание и использование в речи младших школьников.

Литература

1. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. М.: Аркти. 2004.

2. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. // Иностранные языки в школе, № 4. М.: 1989. – С. 75.
3. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. М.: 1935. – С. 24.
4. Скаткин М.Н. Школа и всестороннее развитие детей. М.: 1980. – С. 98.
5. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. - М.: 1989. – С. 65 – 99.