

Управління освіти Голосіївської районної в місті Києві
державної адміністрації
Районний науково-методичний центр

«Ігрові прийоми та методи навчання лексики
на уроках англійської мови в 1 класі»

Матеріали автора
методичної розробки
Каруцяк Світлана Матвіївна
вчителя англійської мови
ліцею «Голосіївський» №241
міста Києва

Київ 2020 рік

Вступ

Метою початкової освіти Нової української школи за Державним стандартом є всебічний розвиток дитини, її здібностей, компетенцій, наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних особливостей і потреб.

Сучасний стан міжнародних зав'язків України, вихід її у європейський і світовий простір, нові політичні, соціально-економічні та культурні реалії вимагають змін у галузі навчання іноземних мов, зокрема англійської мови.

Нові реалії вимагають змін до рівнів володіння іноземними мовами, визначення нових підходів до вибору змісту матеріалів, методів, прийомів і засобів навчання. Цим і обумовлена **актуальність обраної теми**.

В початковій школі учні вивчають англійську мову переважно в ігровій комунікативно направлєній учбовій діяльності, яка базується на візуальній інформації.

Проведення уроків англійської мови з використанням ігрового матеріалу активізує учбову діяльність дітей, викликає в них позитивне ставлення до предмета, зацікавленість у вивченні іноземної мови.

Мовна освіта є важливим засобом, який формує свідомість особистості та її здатність бути соціально мобільною в суспільстві. А ігрова технологія – це системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. **Провідною ідеєю** мого досвіду є формування знань та вмінь першокласників з лексики на конкретному мовленнєво-ігровому матеріалі.

Виходячи з цього, **головна мета** моєї діяльності – систематизація та використання ігрових форм і методів роботи при вивченні лексики на уроках англійської мови в 1 класі.

Гра – це іскра, яка запалює вогник допитливості молодших школярів. Різноманітність підібраних ігор робить навчання цікавим, сприяє розвитку

зв'язного мовлення, формує уявлення про особливості англійської мови і вміння зіставляти її з рідною мовою.

Практична значущість методичної розробки полягає в тому, що використання ігрових технологій сприяє:

- формуванню предметних та ключових компетентностей на початковому етапі вивчення англійської мови;
- розв'язанню комунікативних завдань навчання іноземної мови;
- розкриттю нових джерел розвитку пізнавальних сил;
- розвитку продуктивного мислення, самостійності та самоконтролю;
- формуванню вміння співпрацювати.

Виходячи з цього, я вважаю ігровий метод пріоритетним при вивченні англійської мови. Дуже важливо організувати процес навчання так, щоб дитина активно, з цікавістю і захопленням працювала на уроці. У ході гри в учнів формуються предметні компетентності з англійської мови: вимовні, лексичні, граматичні навички.

Використання ігрових технологій є одним з основних засобів мотивації усного іншомовного спілкування учнів початкової школи.

Комунікативно-ігровий метод навчання забезпечує дійове, зорієнтоване на особистість навчання іншомовного спілкування.

Основна частина

Ігрова діяльність на уроках іноземної мови є різновидом активної діяльності школярів, у процесі якої вони оволодівають мовою як засобом спілкування. Основою ігрової діяльності є ігрова ситуація, яка є засобом стимулювання до оволодіння іноземною мовою. Впровадження ігрових ситуацій на уроці сприяє підвищенню пізнавальної та творчої активності учнів.

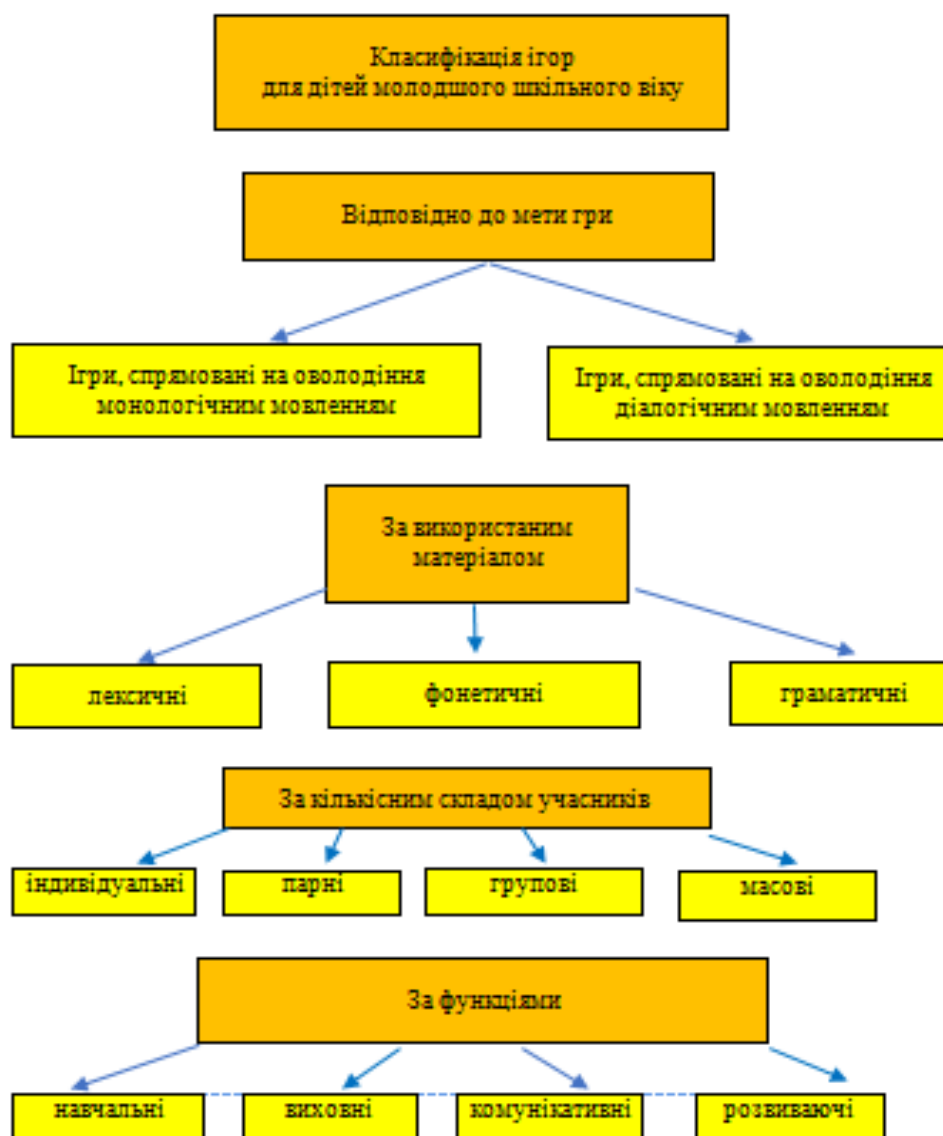
Гра є ефективним засобом навчання, тому що охоплює різні види мовленнєвої діяльності.

Розпочинаючи вивчення англійської мови, учні початкової школи ще не достатньо володіють лінгвістичними поняттями рідної мови. Тому граматичні структури засвоюються шляхом сприймання мовленнєвих зразків у комунікативних ситуаціях. Саме ігрові завдання спрямовують увагу дітей, розвивають їх мовні навички, привчають дотримуватися правил, вчать будувати взаємини з однолітками- і все це через англійську мову.

Гра-явище багатофункціональне. У процесі вивчення англійської мови вона виконує такі функції:

- навчальну та інформаційну,
- мотиваційну і стимулюючу,
- моделюючу та формуючу,
- виховну.

Ігри є надзвичайно різноманітні за змістом, характером, організацією. Вони розрізняються за пізнавальною діяльністю учнів, ігровими діями та правилами, взаємостосункам дітей, роллю вчителя тощо. Перераховані ознаки властиві всім іграм, проте в одних виразніше виступають одні ознаки, а в інших – інші.



Особливе значення в навчанні учнів початкової школи відіграють **дидактичні та рольові ігри**, які дозволяють відійти від традиційної, переважно репродуктивної методики до методики стимулювання зацікавленості, інтересу, творчості.

Під час **формування лексичної компетентності** використовую так звані лексичні ігри.

З метою **розширення словникового запасу** я застосовую ігрову технологію **Chant**, наприклад: «Every day, every day, Little children, like to play, Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday Friday, Saturday».

При вивченні нової теми в учнів виникає проблема запом'ятовування нових слів, виразів. Тут я проводжу гру-загадку «Так чи не так?» .

Зміст гри.

Вчитель (або ведучий) показує карточки з малюнками предметів з будь якої теми: кольори, сім'я, тварини тощо, і запитує: “Is this a cat?” (Чи це кіт?). Якщо на карточці зображено кота, то учень відповідає: “Yes, it is” (Це так!). Якщо ж на карточці щось(або хтось) інший, учень відповідає: “No, it isn't!” (Ні, це не так). Учні дозволяють поставити не більше трьох запитань. Якщо після третього запитання він не відгадав предмет, діти називають його хором.

Під час формування **лексичної компетентності** бажано кожне нове слово поєднувати з конкретним образом. Тому я впроваджую вивчення лексики за допомогою рухових ігор:

Гра «Under» («Прийменник місця»)

Зміст гри.

Вчитель дає команду “Take a pencil/a pen/a ruler/ etc... Put it on the hand! Under the hand! Above the hand! In front of the hand, etc...” Виконуємо разом швидко, весело, і результат — через 5 хвилин учні засвоюють до 10 одиниць цієї частини мови.

Гра «Meefing» («Знайомство»)

Зміст гри.

Учні стають у коло. Вчитель кидає м'яча одному з учнів і запитує: “What is your name?” (Як тебе звати?).

Учень, який отримав м'яча, відповідає:

“My name is...” (Мене звати...) і кидає м'яч іншому учневі, запитуючи те саме.

Вивчення лексичної конструкції: **His name is...** (його ім'я...). **Her name is..** (її ім'я...) також я провожу за допомогою такої гри.

Гра «Guess» («Вгадай задуманий предмет»)

Зміст гри.

Учень виходить із класу. Діти задумують предмет. Учень входить і запитує: “Is it a book? ” (Це книга?). Клас хором відповідає: “Yes, it is. It's a book. / No, it isn't. It isn't a book.” Учні дозволяється поставити не більше трьох запитань. Якщо після третього запитання він не вгадав предмет, діти називають хором.



Гра «Animals» («Тварини»)

Зміст гри.

“Перетворюємося” на різних тварин за допомогою “чарівних” слів “I want to be a bird/I am a bird. I can fly . Let's fly!”. Щоб “перетворитися” на людину, слід сказати: “I don't want to be a bird. / I am not a bird”.

Гра «My Steps» («Кроки»)

Зміст гри.

Ця гра допомагає створити розповідь на будь-яку тему. Учень робить крок, якщо він правильно відповів на поставлене запитання. Виграє той, хто зробив більшу кількість кроків. Крокувати можна в парі. Один говорить про себе, інший крокує поряд, розповідаючи про партнера.

Наприклад, “I am Mike” - “He is Mike”. “I am seven” - “He is seven”. etc.



Подібні способи допомагають весело й активно вивчати мову з маленькими дітьми, а результати виявляються дуже ефективними.

Фізична активність загострює всі види пам'яті: тактильну, рухову, зорову,

образну й слухову. Дитина ніколи не переплутає дієслова *run, jump, sit, fly*, якщо при цьому бігатиме, стрибатиме або “літатиме”. Фізична активність на уроці не тільки дозволяє зробити процес багатократного повторення й заучування навчального матеріалу більш цікавим і різноманітним, але й просто допомагає зняти напругу, дати можливість зайвий раз встати із-за парти, що так необхідно маленьким учням.

У 1 класі, на початковому етапі навчання англійської мови, залежно від видів мовленнєвої діяльності, використовую ігри за наступними напрямками:

➤ **Ігри для розвитку навичок читання;**

Гра «CHANGE» («Поміняй приголосний»). У цій грі незмінним залишаються голосні, а приголосні міняються. Наприклад: на дошці літери на магнітах **-at**. А окремо справа на дошці поміщаю літери: **c/ f/ b/ h/m**. Підставляємо першу літеру і читаємо хором: **cat**. Міняємо першу літеру на **f** і читаємо: **fat**. Продовжуємо гру, поки не підставимо всі букви. Повторюємо декілька разів. Діти підходять до дошки і індивідуально складають і читають слова.

➤ **Ігри для розвитку мовленнєвих навичок;**

Гра «WHO HAS A PEN?» («У кого ручка?»). Одного учня вибираємо ведучим. Він на хвилинку виходить з класу. Ховаємо ручку під парту одного з учнів. Ведучий заходить і питає 5-6 учнів: **Have you a pen, (Sasha)?** Якщо ведучий не відгадує, він говорить: **I'm tired. Who has a pen?** Учень, у якого ручка, каже: **Look! I have a pen**. Тепер він ведучий.

➤ **Ігри на формування та розвиток навичок письма;**

Гра «YOUR LETTER» («Допиши літеру»). Перемагає у цій грі той, хто найшвидше допише літеру, від якої пропоную лише якийсь один елемент. Якщо цей елемент використовується у написанні декількох літер, то виграє той, хто найшвидше напише усі можливі літери з цим елементом. Наприклад: **o**, а діти пишуть: **a, d, g, o, q**.

➤ **Ігри на формування навичок аудіювання;**

Гра «DO IT!» («Виконай!»). Діти стають у коло. Один учень ведучий(спочатку вчитель, потім учні по чергово) читає вірш і дає розпорядження.

А діти правильно виконують.

Nick and Andy,	Nick and Andy,
Sugar and candy,	Sugar and candy,
I say hands up!	I say swim!

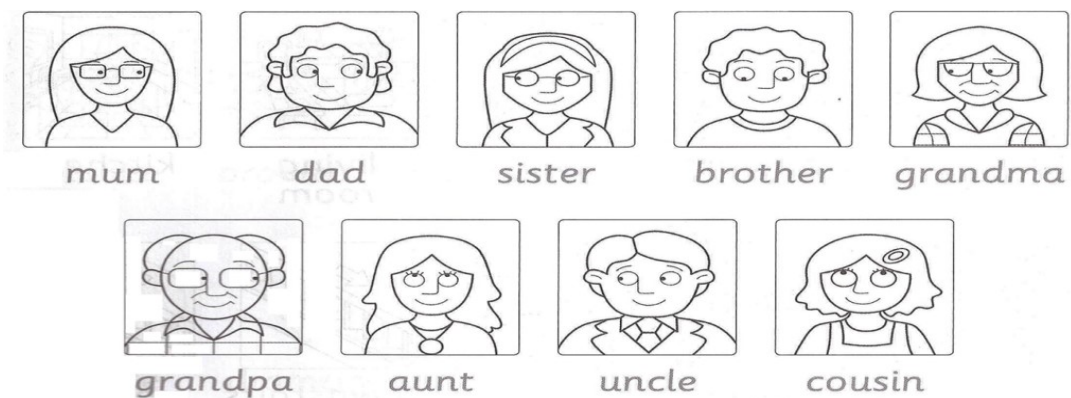
Формування знань та вмінь із засвоєння лексичних одиниць я здійснюю на конкретному мовленнєвому матеріалі.

Ігрові прийоми на різних етапах уроку використовую за певним планом-алгоритмом:

- Введення нової лексики (Додаток 1).
- Тренування вживання тематичної лексики в усному мовленні.
- Закріплення знань лексичного матеріалу відповідно до тематичної ситуації (Додаток 2).
- Формування навичок комунікативної компетенції (Додаток 3).
- Контроль мовленнєвих навичок та вмінь (Додаток 4).

При цьому **введення нової лексики** з кожної теми подаю у формі гри «**Parrots**» та ритмічного «**Chant**», що сприяють кращому запам'ятовуванню.

Наприклад, тема «**MY FAMILY**» («**МОЯ СІМ'Я**»)



Гра «PARROTS» («Папуга»)

Зміст гри.

Вчитель піднімає FLASHCARDS по черзі і називає (mum, dad, a sister, a brother). Діти повторюють за вчителем. Слухаємо аудіо запис (або вчителя) і показуємо правильний малюнок і слово. Слухаємо, показуємо і повторюємо кожне слово.

Розміщую FLASHCARDS на дошці. Учні по черзі промовляють «CHANT». В ритмі указуємо і промовляємо за вчителем (записом) по три рази кожне слово:

mum, mum, mum,

dad, dad, dad,

a sister, , a sister, a sister,

a brother, a brother, a brother.

Тренування вживання нової лексики в усному мовленні відбувається за допомогою гри «I'M MUM», яка базується на візуальному, аудіо- та ідеомоторному матеріалі.

Гра «I'M MUM»

Зміст гри.

Вчитель роздає картки mum, dad, a sister, a brother чотирьом учням. Промовляємо всі разом CHANT. Дитина чує своє слово і піднімає картку перед собою. Повторюємо, поки всі діти не приймуть участь у грі.

Об'єднати всіх дітей у групи grandmas, grandpas, aunts, uncles, cousins. Діти сидять за партами. Я пишу на дошці **grandma** і показую картки одну за одною.



Якщо слово таке саме, як і на картці, діти-**grandmas** встають і говорять його. Якщо ні – залишаються за партами і мовчать. Щоб зробити гру складніше, я

показую картки швидше і швидше. Повторюємо, доки всі слова по темі не будуть використані.

Закріплення знань лексичного матеріалу відповідно до тематичної ситуації пропоную провести за допомогою музичної гри «**MUMMY,DADDY**».

Співаємо разом пісню і я показую картки:



Потім я міняю картки-family (**mum, dad- a sister, a brother**)



Повторюємо пісню, поки всі необхідні слова не будуть повторені.



Формування навичок комунікативної компетенції по темі «**MY FAMILY**» («**МОЯ СІМ'Я**»), здійснюємо у грі «**SNOWBALL**».

Гра «**SNOWBALL**»

Зміст гри.

Учні сідають у коло, в центрі якого – картки з лексикою по даній темі. Один з учнів бере картку, показує її та вживає дане слово у реченні **I've got mum**. Другий учень бере іншу картку та придумує своє речення, яке логічно продовжує

попереднє. Продовжуємо гру, доки всі картки не будуть використані. В кінці виходить розповідь по темі «**MY FAMILY**».

Контроль мовленнєвих навичок та вмінь по темі «Сім'я» провожу з використанням гри «**GUESS**».

Гра «**GUESS**» («Відгадай»)

Зміст гри.

Вчитель пише на дошці шість літер у кружечках. Кожна літера – це перша літера слова.

Наприклад:



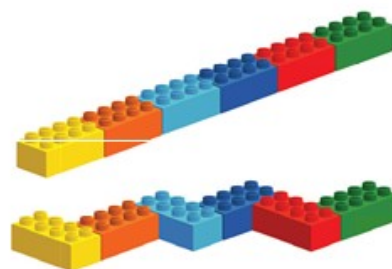
Кожен учень називає слова (D- Dad, M- Mum, S- sister, G- grandma/ grandpa, B -brother, C- cousin). Перемагає той, хто назве всі слова.

Використовую також методику « **Шість цеглинок**» як засіб, який дає змогу реалізувати ігрові та діяльнісні методи навчання у початковій школі

Тема «AT SCHOOL». Гра «MY TRAIN» («Потяг»).

Зміст гри.

На столі 6 цеглинок і 6 карток на кольоровому папері: a ruler, a rubber, a pen, a pencil, a book, a bag на дошці. Вчитель піднімає червону цеглинку і називає **a pen**, показує на дошці картку **a pen**, на червоному папері. Діти повторюють **a pen** і розташовують червону цеглинку на парті. Показую помаранчеву цеглинку і розташовую на столі біля червоної цеглинки, «будуючи MY TRAIN» і показую на дошці картку **a pencil** на помаранчевому папері. Діти повторюють за мною. Так з усіма цеглинками, поки не вибудуємо наш «Потяг» із 6 цеглинок, називаючи слова в правильному порядку.



Тема «TOYS». Гра «GUESS» («Відгадай!»).

Зміст гри.

На дошці на кольоровому папері 6 карток: a kite, a doll, a ball, a car, a train, a teddy. Піднімаємо цеглинку такого самого кольору як і колір паперу на якій прикріплена картка та повторюємо хором за вчителем **a kite**. Називаємо декілька разів всі картки і піднімаємо цеглинки такого самого кольору.

Вчитель піднімає синю цеглинку і питає: **Is it a ball?** Діти відповідають: **No, it isn't.** Вчитель знову питає: **Is it a kite?** Діти відповідають: **Yes, it is.** Спочатку хором, а потім індивідуально, в парах.

Тема «MY BODY». Гра «MY NOSE» («Покажи!»).

Зміст гри.

На дошці на кольоровому папері 6 карток: a leg, a hand, a nose, eyes, ears, fingers. Вчитель піднімає червону цеглинку і питає: **Is it a nose?** Якщо учні відгадали, вони відповідають: **Yes, it is.** І показують цеглинку вірного кольору. Потім індивідуально учні показують цеглинку розказують про себе. Якщо картка-нозик на зеленому папері, то учень піднімає зелену цеглинку і каже: **This is my nose.**

Тема «MY FAMILY». Гра «TOWEL» («Вежа»).

Зміст гри.

На дошці на кольоровому папері 6 карток: **mum, dad, a sister, a brother, a grandma, a grandpa.** Будуємо вежу із 6 цеглинок і розказуємо про свою сім'ю. **This is my mum.**

(Червона цеглинка, бо картка **mum**, на червоному кольорі.) Кажемо: **This is my dad.** Зверху на червону цеглинку ставимо синю цеглинку (картка **dad** на синьому папері) та проговорюємо і добудовуємо вежу. А потім розказуємо про свою сім'ю.

Тема «MY LUNCH BOX». Гра «WHAT IS MISSING?» («Відгадай!»).

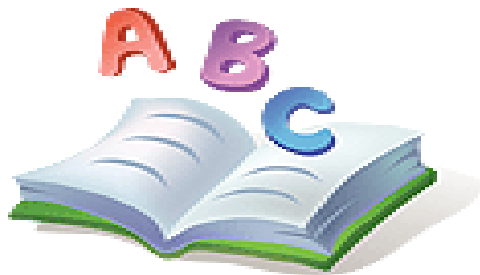


Зміст гри.

На дошці 6 карток по темі: **an apple, a banana, a tomato, an orange, a sandwich, a drink** на кольоровому папері. Будуємо вежу із цеглинок і проговорюємо п'ять разів слова на картках та показуємо на свою вежу. Прошу учнів заплющити оченята, або відвернутися. Вилучаю одну картку. А учні повинні відповісти **What is missing?** (Чого не вистачає.) і показати кольорову цеглинку, називаючи слово. Яблуко, **an apple**, на червоному папер, діти піднімають червону цеглинку і говорять **an apple**. Потім називаємо весь ряд продуктів. Знову просимо учнів не підглядати і вилучаємо іншу картку з дошки. Діти дивляться на свою вежу з цеглинок і називають вилучене слово і весь ряд. (Всі шість слів.) Так відгадуємо, доки не залишиться ні однієї картки на дошці. А наша кольорова вежа нам допоможе.

Використання даної методики спрямоване на розвиток мовлення, уваги, оперативної пам'яті, самоконтролю.

Місце гри на уроці і відведений їй час багато в чому залежить від ряду факторів: рівня підготовки учнів, матеріалу, що вивчається, цілей уроку. Наприклад, якщо ми «граючись» вводимо новий лексичний матеріал в обсязі від 5 до 6 лексичних одиниць, грі можна відвести 7-10 хвилин уроку, включивши її в основний етап проведення заняття. Згодом цю ж гру можна використовувати як спосіб повторення та закріплення матеріалу, і в цьому випадку досить буде присвятити їй 3-5 хв уроку в той же період або на початку уроку, організувавши з її допомогою мовленнєву зарядку.



Список використаної літератури

1. Концепція Нової української школи.
2. Державний стандарт початкової освіти.
3. Батраченко, К.Г.Розвивальні ігри та інтерактивні вправи на уроках англійської мови у початкових класах / К. Г. Батраченко // Англ. мова в почат. шк. : [наук.-метод. журн.]. - 2015. - №10.
4. Букичева, О. А. Дидактические игры на уроках английского языка в начальной школе / О. А. Букичева // Иностранные языки в школе : науч.-метод. журн. - 2011. - № 6
5. Гис В.Й. Методика проведення гри як засобу активної пізнавальної діяльності. /В.Й.Гис// Науково – методичний журнал «Англійська мова та література. – 2010.- № 6.
6. Каруцяк С.М. Формування предметних компетентностей в учнів 1-2 класів. Газета-Журнал English. Початкова школа. Шкільний світ. 2015. № 10 та № 12
7. Козак А. М. Використання гри на уроках іноземної мови //Англійська мова та література. – 2011. – № 14. – с. 4-6.
8. Мицик О. М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учні початкової школи //Англійська мова та література. – 2013. – № 22/23. – с. 40-49
9. Рома О. «ШІСТЬ ЦЕГЛИНОК в освітньому просторі школи». Методичний посібник / Упорядник О.Рома – The LEGO® Foundation, 2018
- 10.Самовник В. В. Значення та роль гри як інтерактивної технології навчання //Англійська мова та література. – 2012. – № 27.
- 11.<https://mov.gov.ua> – офіційний сайт Міністерства освіти і науки України.
- 12.<https://vseosvita.ua> – освітній портал «Всеосвіта».
- 13.<https://naurok.com.ua> – освітній портал «На урок».