

## Эффективные приемы работы для развития устной речи младших школьников на уроках английского языка

Учителя: Закировой Лилии Ибрагимовны.

Лучшими приемами активизации устной речи учащихся, на мой взгляд, являются приемы взаимодействия человека с человеком, т.е. интерактивные приемы. Слово «интерактив» произошло от английского слова «interact», что значит «interact»- «взаимный», «act»- действовать. Данные приемы предполагают взаимодействие субъектов образовательного процесса на уровне «равный - равному», где учитель и участник занятия - часть одной команды, они работают для достижения одной цели. Интерактивные приемы способствуют организации комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Их использование предполагает моделирование жизненных ситуаций, ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации.

Восприятие младших школьников отличается тем, что дети упускают главное, концентрируясь на чем-то ярком, особенном, выделяющемся. Поэтому важно, чтобы учитель использовал яркие наглядные материалы и такие формы работы, которые позволили бы «зацепить» обучающихся. Память также характеризуется произвольностью, ученик запоминает только то, что затрагивает его, вызывает сильные эмоциональные впечатления, необычно. Младшему школьнику легче запомнить то, с чем непосредственно связаны его интересы, то что требует активных действий. Это отчетливо переключается с тем, что утверждала И. А. Зимняя, говоря о трех основных уровнях речевого высказывания, а именно о мотивационно – побуждающем уровне. Однако ребенок, может различать, что нужно запомнить буквально, а где возможно перефразирование.

Психологи выделяют две основных стадии мышления младших школьников: анализ учебного материала производится по преимуществу в наглядно – действенном и наглядно – образном плане. Умозаключения основываются на наглядные предпосылки, а не стоят на основе логических аргументов, поэтому так важно, чтобы школьник наглядно фиксировал свойства предметов и прочее. Этого можно достичь благодаря интерактивным приемам.

В настоящий момент в современной педагогической науке формируется и уточняется понятие «интерактивное обучение» как:

- обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта;
- обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействиях;
- обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог.

Интерактивные технологии можно разделить на 2 основные группы: неимитационные и имитационные. К первым относятся, проблемная лекция, практическое занятие, дискуссия, олимпиада, конференция. Второй вид представляет больший интерес. В него входит «Мозговой штурм», семантическая карта, решение проблемных задач, различные игровые технологии, проектная методика, использование общественных ресурсов, даже рефлексия, обратная связь.

Малкина Н. А. утверждает, что основная цель игровых ситуаций – создание коммуникативных потребностей в использовании предлагаемых учителем речевых средств – слов и выражений. По сути это речевые упражнения, задача которых состоит в употреблении конкретных слов и речевых образцов. А игровая мотивация только стимулирует коммуникативную потребность.

Например: сегодня персонаж, который всегда путешествует с ребятами в ходе изучения иностранного языка, простыл и разговаривает только жестами. Задача детей понять, что он говорит и затем пересказать, описать. При этом важно помнить, что это один и тот же персонаж, но в разных ситуациях он – разный. Если он простыл, то хрипит, если испугался, то заикается, а если хочет спать, то зевает и т.д.

Одной из интересных форм технологии интерактивного обучения является драматизация. В своей книге «Воображение и творчество в детском возрасте» Л.С. Выготский называет основным детское театральное творчество. Получается драматизация близка ребенку исходя из следующих причин: драма основана на действии, которое совершает сам ребенок, с помощью драмы ребенок связывает художественное творчество с личными переживаниями.

Драматизация в школе – это все воспроизведения в лицах – начиная от драматических игр заканчивая подлинным художественным сценическим действием с одной стороны, и импровизацией до разыгрывания готовой пьесы – с другой.

Наибольший интерес вызывает разработка и применение ролевых игр на уроке иностранного языка для создания реальной ситуации общения. К ним относятся задания, когда учащимся нужно прочитать что-то по ролям, инсценировать диалог, такие приемы можно с легкостью встретить и в учебниках иностранного языка. Д. Б. Эльконин утверждал, чем обобщеннее и сокращеннее игровые действия, тем глубже отражен в игре смысл, задача и система отношений воссоздаваемой деятельности; чем конкретнее и развернутее игровые действия, тем больше выступает конкретно – предметное содержание воссоздаваемой деятельности. Л.С. Выготский также говорил, что в ролевой игре «ребенок плачет, как пациент, и радуется, как играющий и что «в игре ежеминутно происходит отказ от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли. Это доказывается тот факт, что ученик в ролевой игре будет чувствовать себя свободно и раскрепощено, для детей младшего школьного возраста ещё близка эта деятельность, поэтому они с радостью и легкостью будут включаться в неё. Существует несколько видов ролевой игры:

1) Контролируемая ролевая игра предполагает получение участниками необходимых реплик. Этот вид достаточно прост и может быть построен на основе диалога или текста. Учащиеся отрабатывают базовый диалог, разбирают его с учителем, а затем трансформируют его, предлагая свой вариант. Однако учителю необходимо заранее позаботиться об опорах. Есть и другой вид проведения контролируемой ролевой игры. Так, например, дети знакомятся с текстом, затем один из учеников играет роль главного персонажа, а остальным предлагается задать ему пару вопросов в формате интервью. Ученики могут выходить за рамки содержания текста.

2) Умеренно контролируемая ролевая игра предполагает получение участниками общего описания сюжета и своих ролей. Главным условием является то, что особенности поведения героя должны быть известны только исполнителю. Задача остальных догадаться, к чему ведет тот или иной герой.

3) Свободная ролевая игра является наиболее сложной из всех видов. Участники заранее договариваются с учителем о том, какую лексику им можно использовать и как будет развиваться действие.

Ролевая игра может использоваться при обучении иностранному языку школьников любого возраста. И поскольку игра остается пока ещё ведущей формой деятельности ребенка, то с ее помощью следует обучать детей иностранному языку. Тем самым повышается мотивация школьников к изучению иностранного языка.

Как уже отмечалось выше, И. А. Зимняя была сторонником использования наглядности при обучении иностранному языку. Для этого необходимо создать некие речевые образцы. Составление опор учителем для учащихся может значительно облегчить формирование и развитие умений и навыков использования лексического материала во всех видах речевой деятельности. Так как в состав речевого умения входит лексический навык, то обучение ему не может проходить оторвано от языковой практики.

При обучении рецептивным и продуктивным видам деятельности могут быть использованы следующие типы опор:

- семантические карты (semantic maps);
- компонентный семантический анализ (semantic feature analysis);
- семантические решетки (grids);
- иерархические диаграммы (hierarchical arrays);
- градиентные построения слов (clines or linear arrays);
- семантические блоки (clusters);
- иллюстративно – лексические таблицы;
- иллюстративно – графические упражнения.

Ещё одним интерактивным приемом является использование сказки. Н. А. Малкина отмечает: «Звучащий текст сказки рассматривается как постоянное взаимодействие элементов языковой, паралингвистической и кинестетической систем, в котором авербальным компонентам принадлежит

важнейшая роль». Учитель может в процессе рассказа сказки попросить учеников выполнять следующие действия:

- выбрать картинку (например, в сказке «Three little ducks» ученикам предлагается выбрать одну из картинок: на первой нарисована 6 котят, на второй 3 котенка, на третьей 3 утенка, на четвертой 3 поросенка);
- в виде фонации после соответствующих слов (например, после того как ученики услышат слово «собака» - «dog», они все должны сказать «bark-bark»);
- посредством движений (в устном рассказе это могут быть движения, которые ученики будут повторять за учителем);

Все это может послужить основой для дальнейшего воспроизведения текста учащимися, как того требует ФГОС. Такое наглядно - действенное кодирование способствует более глубокому осознанию содержания текста и его главной мысли.

Основу для пересказа могут создавать и сами младшие школьники, создавая своеобразные пирамиды (Story Pyramid). Учитель задает наводящие вопросы, чтобы учащиеся смогли заполнить пирамиды. Например, учитель задает следующие вопросы:

Line 1. Name of the main character.

Line 2. Write down two words describing the main character.

Line 3. Write down three words describing the setting.

Line 4. Write down four words describing the problem.

Line 5. Write down five words describing one main event.

Line 6. Write down six words describing the second main event.

Line 7. Write down seven words describing the third main event.

Line 8. Write down eight words describing the solution of the problem.

Конечно, в первый раз учитель совместно с учениками заполняет данную пирамиду, затем предлагается составить пересказ по полученной опоре. Данное задание будет сложным для учеников начальных классов, но можно обучать детей к данному виду упражнения со второго класса, постепенно увеличивая объем вопросов.

Таким образом, интерактивные приемы обучения могут соответствовать индивидуально – ориентированному обучению. Основу составляет теория планомерного – поэтапного формирования умственных действий, которую предложил П. Я. Гальперин. Учитель выбирает ряд сказочных персонажей. Каждый обозначает какой-либо уровень сложности. Их значение объясняется учащимся заранее. Задания выполняются поэтапно от простого к сложному. Так, например, первой ступеньки (задание от Дюймовочки) соответствует выполнение задания по образцу. Ученику нужно прочитать, переписать и выполнить упражнение по образцу. Задание от Красной Шапочки предполагает его выполнение без образца, то есть нужно воспроизвести и написать, задание от Василисы Прекрасной состоит в том, чтобы придумать предложения, рассказ с данными предложениями (словами), пересказ текста своими словами и т.д. Согласно программе обучения проставляются те или иные задания от каждого отдельного персонажа. Благодаря этому решается одна из основных задач, стоящая перед обучением – научить работать самостоятельно. Для младших школьников эти задания, точнее сам формат тоже будет своеобразной игрой, которая будет мотивировать их работать больше и стремиться получать задания от новых персонажей. Игровая методика выполняет функций, которые позволяют оценить её эффективность. Например, обучающая функция позволяет развить память, улучшить концентрацию, восприятие материала, развить общие учебные умения и навыки, которые способствуют успешному овладению иностранного языка. Перед учениками становятся ряд вопросов, которые мотивируют их к обучению. Воспитательная функция дает возможность развить у ребенка гуманное отношение к партнеру по игре. Учащиеся осваивают фразы речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, воспитывая вежливость. Коммуникативная функция реализуется в создании атмосферы иноязычного общения между учащимися. Развлекательная функция отражается на мотивированном и вовлеченном процессе участия всех учеников в деятельности, а благодаря релаксационной функции происходит снятие эмоционального напряжения. Развивающая функция способствует гармоничному развитию личностных качеств. Психологическая функция состоит в корректировке различных поведенческих особенностей личности, то есть слушит своеобразным тренингом.

Можно сказать, что интерактивные приемы обучения устной речи могут эффективно применяться в начальной школе. Доказательством этого служит прежде всего рассмотрение психологических

особенностей младших школьников. Мы знаем, что происходит кризис 7 лет, который связан с изменением ведущей деятельности, мотивация многих детей к обучению может снизиться из-за монотонной деятельности на уроках. Данную ситуацию могут спасти интерактивные приемы обучения, а именно применение различных игровых методик, рассмотренных выше.