

*Рагузова А. И.*

(ГГУ, Гомель)

Научный руководитель – Сажина Е. В., канд. филол. наук

## ТВОРЧЕСТВО НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Аннотация.** В данной статье раскрывается содержание понятий «игровой метод обучения», «игровые приёмы», «речевой навык», а также приводятся примеры обучающих и развивающих игр на английском языке. Проанализирован материал для развития общеучебных и речевых навыков, отобранный с учётом психологических и возрастных особенностей детей. Исследование проведено на языковом материале по темам «Animals», «Let's have fun (activities)», «Hobbies».

**Ключевые слова:** игровой метод, приём, речевой навык, поделка, игра, творчество.

*Raguzova A. I.*

(Gomel)

Academic supervisor – E. V. Sazhyna, Ph.D. in Philology

## CREATIVITY IN THE ENGLISH CLASS

**Abstract.** This article deals with the concepts such as «role playing», «role playing techniques», «speech skill» as well as examples of training and developing games in English. The material for development of all-educational and speech skills, taking into account psychological and age features of children, has been analysed. The research has been conducted on language material on the subjects «Animals», «Let's have fun (activities)», «Hobbies».

**Key words:** role-playing method, technique, speech skill, craft, game, creativity.

Известно, что обучение иностранному языку – это сложный процесс, который включает в себя множество аспектов и понятий, в том числе развитие речевых навыков. Речевой навык – это компонент сознательно выполняемой деятельности; речевое действие, достигшее в результате выполнения упражнений (подготовительных, тренировочных) степени автоматизма [2]. Так, игровой метод в совокупности своих приёмов является одним из наиболее эффективных методов при организации обучения английскому языку, поскольку в современном обществе набирает популярность термин эдьютеймент (edutainment = education + entertainment) – образование без принуждения, образование посредством развлечения. Игровой метод обучения – это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта

во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности [2].

Играя, можно научиться расспрашивать одноклассников о любимых предметах и занятиях, оценивать свои успехи, читать текст и находить в нём необходимую информацию. Учитель объясняет детям, как сделать игрушку, дети слушают его и выполняют указания. Но следует учесть, что общение при этом осуществляется на английском языке. Далее дети используют поделки в играх и упражнениях. Кроме того, они учатся общаться, работать в команде. Так, например, вырезав животное, раскрасив его и заполнив «визитную карточку», обучающиеся показывают своё творение друг другу и рассказывают о понравившемся животном, его внешности, месте обитания и т. д. Образец игрушки-визитки показан на рисунке 1 [1, с. 56].

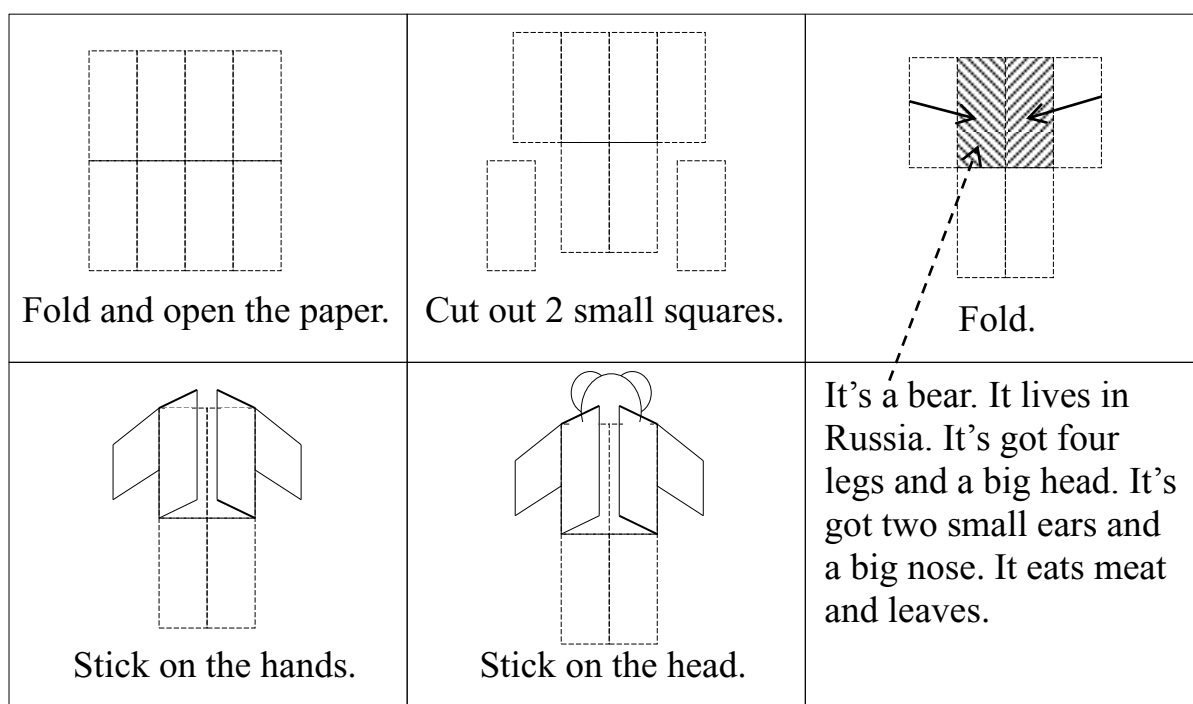


Рисунок 1. Макет животного по теме «Animals»

С помощью такой игрушки учащиеся смогут развивать не только речевые навыки, но и свои творческие способности, включаясь в игру с использованием английского языка. Более того, учащиеся обогащают свои знания и в других сферах: узнают, где обитают различные животные, что они едят, к какому классу относятся, какими характеристиками обладают:

*The tiger has stripes. – У тигра есть полосы.*

*Penguins can't fly. – Пингвины не умеют летать.*

*Lions eat meat. – Львы едят мясо.*

*Zebras eat grass. – Зебры едят траву.*

*Cats are pets. – Коты – домашние животные.*

*Kangaroo lives in Australia. – Кенгуру живет в Австралии.*

Исследования показывают, что выбор и постановка временных форм в английском языке вызывают затруднение на всех этапах его изучения. Для того чтобы учащимся легче было запомнить как саму форму, так и условия её употребления, на начальном этапе изучения английского языка целесообразно использовать игровой экран, приведённый на рисунке 2 [1, с. 21].

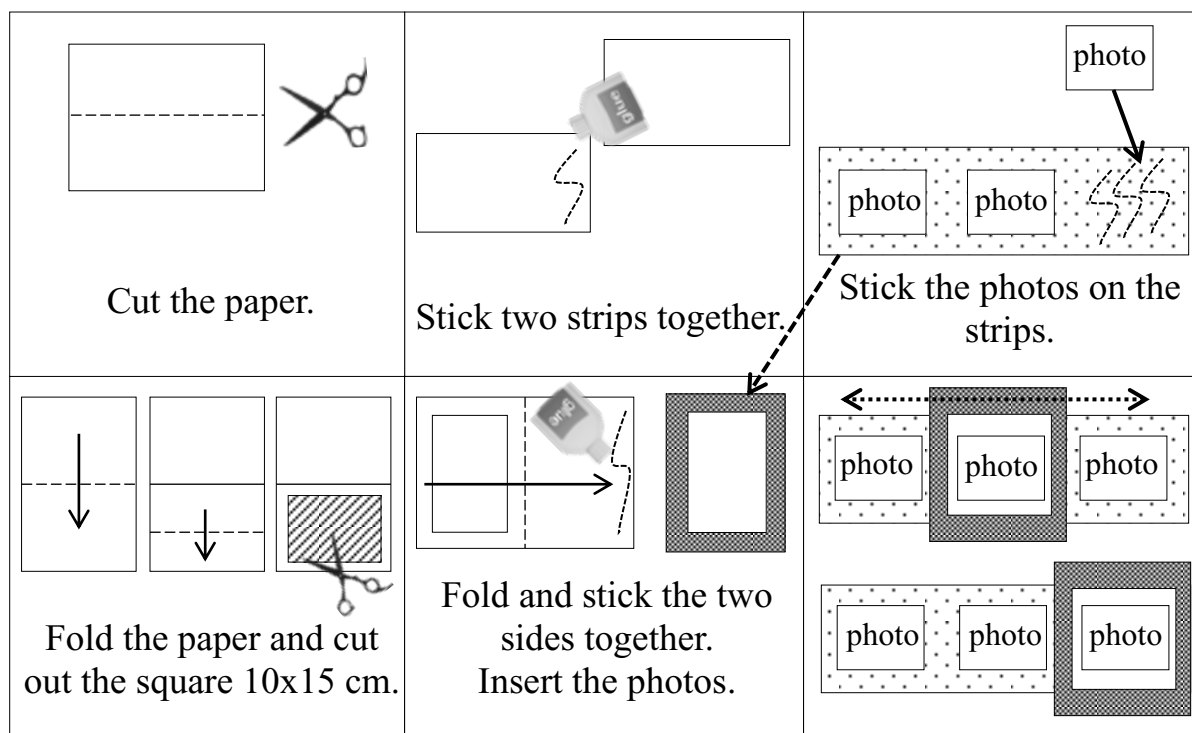


Рисунок 2. Экран по теме «Activities»

Так, например, для отработки форм времени The Present Continuous Tense (*am/is/are + Ving*) можно попросить учащихся, опираясь на фотографии с экрана, описать, чем они занимались в тот момент:

*I **am taking** photos. – Я фотографирую.*

*My mother **is swimming**. – Моя мама плавает.*

*We **are smiling**. – Мы улыбаемся.*

Кроме того, другие учащиеся могут задавать вопросы рассказчику, тем самым тренируя порядок слов в вопросительном предложении:

*What **are** you **doing**? – Что ты делаешь?*

*Are you **singing**? – Ты поешь?*

*Where **are** you **going**? – Куда ты идешь?*

*What **is** your mother **doing**? – Что делает твоя мама?*

Если же дать учащимся задание описать их прошлые выходные, этот же экран может послужить визуальной опорой для тренировки времени The Past Continuous Tense (*was/were + Ving*):

*I was taking photos last Sunday.* – Я фотографировал в прошлое воскресенье.

*We were fishing a week ago.* – Мы рыбачили неделю назад.

*Where were you travelling last week?* – Куда вы ехали на прошлой неделе?

В нашей практике мы пришли к выводу, что использование игрового метода в совокупности его приёмов эффективно для усвоения разнообразных конструкций, поскольку через игру учащиеся, не прилагая особого труда, запоминают употребление оборотов в речи. Например, при изучении герундиального оборота для выражения предпочтений (*I like/dislike/love/hate doing something*) дети могут сделать поделку по макету, представленному на рисунке 3 [1, с. 42], и с помощью специальных значков, приведённых ниже, пометить, что любит делать их Робот.

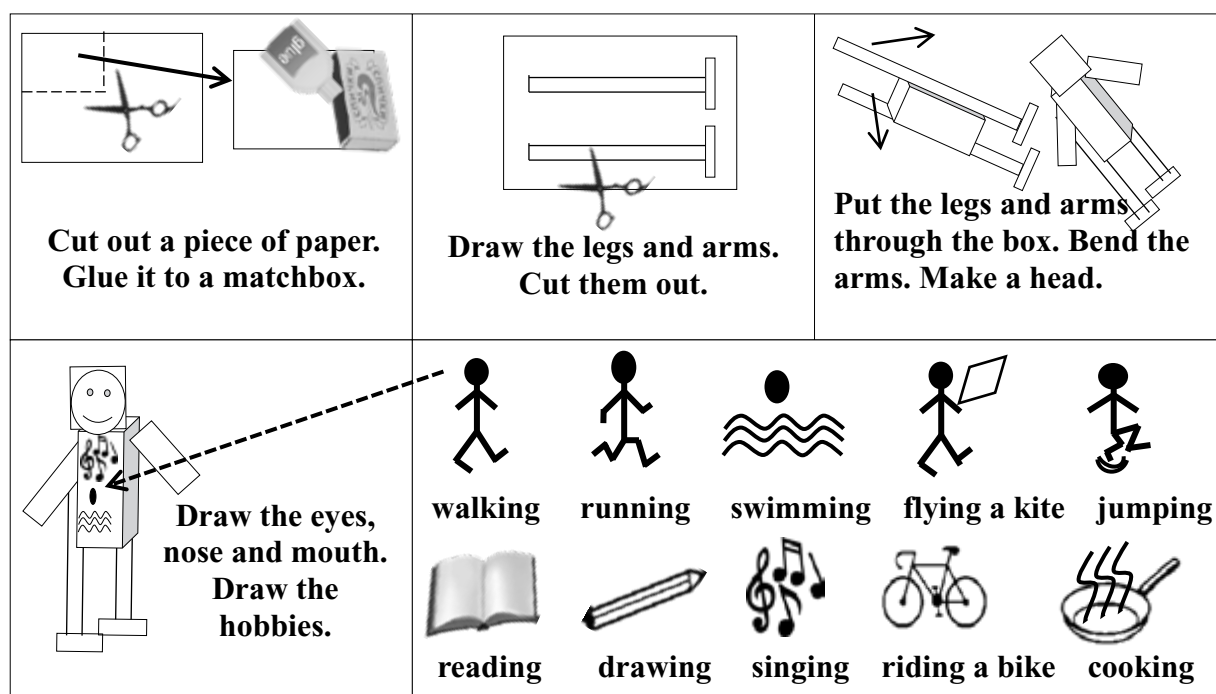


Рисунок 3. Макет робота по теме «Hobbies»

Далее учащиеся используют поделку в работе на уроке. Можно организовать занятие следующим образом: все роботы складываются на первой парте, дети садятся вокруг. Одному из учащихся задаются вопросы (тип вопроса может быть выбран учителем в зависимости от темы, которую нужно повторить):

*Does your robot like swimming?*

– Yes, he does.

– No, he doesn't.

*What does your robot like doing?*

– My robot likes drawing, cooking and jumping.

*Твой робот любит плавать?*

– *Да, любит.*

– *Нет, не любит.*

*Что твой робот любит делать?*

– *Мой робот любит рисовать, готовить, прыгать.*

С помощью такого робота можно повторить и другие темы: части тела человека, прилагательные для описания внешности, цвета и т. д.:

*Does your robot have a **nose**? - У твоего робота есть нос?*

*Does he have **long** arms? – У него длинные руки?*

*Does your robot have **blue** eyes? – У твоего робота голубые глаза?*

Нередко у родителей возникают вопросы: «Дети на уроках только играют! Когда же они будут что-нибудь учить?» «Зачем детям клеить, вырезать и рисовать на уроках английского? Какой в этом смысл?» Важно понимать, что учащиеся начальной школы любят играть. Именно в такой форме незаметно для детей мы учим их учиться. Безусловно, изучение английского языка не должно ограничиваться уроком. Активное участие родителей в образовательном процессе является одним из важных условий успешного освоения учащимися нового языка. Ведь именно родители, зная своего ребёнка, могут ему помочь. Если у ребёнка развита зрительная память, можно разместить дидактический материал со словами на английском языке на стенах в комнате. Если ему нравится играть, то следует подобрать игры на английском языке. Попросите ребёнка примерить на себя роль педагога и научить новым словам члена вашей семьи.

Во всех случаях в основе успешной реализации целей урока лежит комбинирование различных приёмов и методов обучения английскому языку на занятиях с учащимися младшей школы.

### **Литература**

1. Азарова С.И. и др. Английский язык нового тысячелетия: Учебник англ. яз. для 3 кл. общеобраз. учрежд. – Обнинск: Титул, 2007. – 128 с.
2. Словари и энциклопедии: электрон. словарь профессиональных терминов [Электронный ресурс]. 2000–2020 : [сайт]. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/24387> (дата обращения: 08.01.2020).