

ОБУЧАЕМ И ТВОРЧЕСКИ РАЗВИВАЕМ МАЛЫШЕЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

В настоящее время в дошкольной педагогике детство рассматривается как творческий процесс, в ходе которого у ребенка закладываются, развиваются и проявляются важнейшие созидательные способности - продуктивное воображение, произвольность, ориентация на позицию другого человека, элементы рефлексии и др. Это подтверждают проведенные в последнее время исследования, направленные на поиск условий творческого развития личности ребенка в рамках не только исконно «детских» видов деятельности - игровой, изобразительной, музыкальной, конструирования (А.В. Запорожец), но и иноязычного образования (Н.А. Горлова, В.Н. Карташова, З.Н. Никитенко). Иноязычное дошкольное образование имеет целью развитие личности, способной к самореализации, общению, подготавливает ребенка к выполнению социально-культурных функций в поликультурном обществе.

Уже несколько лет на базе ЕГУ им. И.А. Бунина действует детская студия «Радуга». Методисты кафедры иностранных языков педагогического профиля совместно с преподавателями музыки и искусствоведения разработали программу, творчески развивающую ребенка 5-6 лет. В основу программы заложена идея развивающего образования и развитого детства (В.Т. Кудрявцев). Занятия детской студии «Радуга» направлены на развитие личности ребенка с его возрастными особенностями и индивидуальными возможностями, воспитание в духе общечеловеческих ценностей.

Занятия делятся на четыре основных блока: лингвистический (изучение английского языка), ритмический (танцы, ритмопластика), изотворческий (создание поделок, рисование), музыкальный (песни, подвижные игры, подготовка мини-спектаклей).

Нам хотелось поделиться опытом работы по обучению дошкольников английскому языку. Задачами программы по иностранному языку являются: формирование положительной познавательной мотивации, творческое развитие ребенка, воспитание нравственного человека, а также сообщение детям и усвоение ими определенного (базового) объема знаний социального, лингвистического содержания. Именно этими задачами определяются и содержание, и сюжет каждого занятия.

Мы посчитали необходимым ввести игру в процесс творческого развития в качестве «интеллектуального импульса», побуждающего к речемыслительной деятельности на иностранном языке. Наши занятия включают игры, направленные на развитие познавательной активности ребенка, его внимания, восприятия, памяти, воображения, мышления, общих лингвистических способностей, языкового чутья, артистизма. Приведем примеры.

Игры, направленные на развитие языкового чутья

Учитель напоминает детям, что слова, окончания которых звучат одинаково, называются рифмующимися, и приводит примеры рифмы: *лягушка - подушка, мышка - шишка, печка - речка*. Дошкольники понимают, что рифма - это созвучие окончаний стихотворных строк. Далее учитель иллюстрирует этот факт примерами на английском языке. Он называет английские слова, а дети подбирают к ним рифмы. Например, по теме "Animals" можно срифмовать следующие слова: *cat - rat, dog - frog, bear - hare, pig - chick, mouse - house, fox - box*,

cat - bat, lake - snake. По теме "Toys" стимульными словами являются следующие: ball - doll, car - star, chair - hare, bag - flag.

Естественно, что вначале подобные игры мы начинаем проводить с наглядностью. Для этого используются игрушки, картинки с изображением животных или предметов, названия которых рифмуются. Разложив их на столе, мы вызываем по очереди детей и предлагаем ребенку взять любую картинку справа и подобрать рифму из картинок слева. Затем следует показать их остальным детям и озвучить: *This is a big brown bag, this is a big blue flag.* Такая работа с картинками позволяет развивать умение сравнивать.

Игры, направленные на развитие воображения, фантазирования

Игра «Необычное животное».

Учитель прикрепляет к наборному полотну карточки с контурными изображениями птицы, рыбы, кошки, зайца (кролика), медведя, лисы, волка и т.д. и просит детей представить необычное животное, которое обладает некоторыми особенностями внешнего вида и способностями, присущими животным, изображенным на картинках. Например, если даются карточки с изображением птицы и рыбы, то животное может напоминать по внешнему виду птицу, но иметь при этом усы и обладать способностью долго находиться в воде, плавать. (Следует отметить, что вначале для игры используются две карточки, затем добавляется третье изображение.) Учитель предлагает детям придумать название необычному животному и составить о нем рассказ. Пример: *I am big. I can fly and swim. I have two legs. I have a short tail. I live in the river.*

Эту игру можно использовать на интегрированном занятии, предложив детям нарисовать и описать странных животных, которых предварительно рисуют сами дети. *This animal has one eye, a mouth, twenty teeth. It has no nose. It has six legs, etc.*

В игре **"Complete the Picture"** один ребенок рисует на доске незаконченный рисунок, например, четыре лапы и хвост, остальные с помощью вопроса "Is it a cat?", должны отгадать, кто это.

Игра "A Magic Stick". С помощью «волшебной палочки» одни звери превращаются в других. Дети должны придумать, в кого: *This is a cat. And now it is a lion. This is a frog. And now it is a crocodile.*

Игру «Сказочный город» можно провести, предварительно изучив лексику по темам: «Времена года», «Цвета».

Учитель говорит детям: «Представьте, что вы попали в сказочный зимний (осенний) город. Расскажите о нем». Дети поочередно рассказывают о своих фантазиях. Выигрывает ребенок, который создал наиболее выразительный и оригинальный образ сказочного города.

Игра "At a Fancy-Ball".

Представив, что они на балу, дети выбирают маску. Игра проводится по цепочке, по типу «снежный ком»:

- *I am a tiger. And you?*
- *You are a tiger and I am a cat. And you?*
- *Nina is a tiger, Olga is a cat and I am a bear. And you?*

Игра "We sing" предполагает знание лексики по теме «Цвета». Учитель показывает цветные карандаши и предлагает каждому ребенку придумать и спеть песенку о цветных карандашах на мотив какой-либо известной песни:

*Brown, and green, and blue, and white
blue, and white
blue, and white.
Brown, and green, and blue, and white
Red and black and yellow.*

Игра "We draw".

Учитель предлагает каждому ребенку нарисовать картинку моря к следующему стихотворению:

*Blue is the sea,
Green is the grass,
White are the clouds
As they slowly pass.
Black are the crows.
Brown are the trees.
Red are the sails
Of a ship in the breeze.*

Цель **игры "In the Circus"** - развитие коммуникативных навыков, умения вступать в диалог. Дети должны составить рассказ о дрессированных зверях.

Teacher: *Say, what animals in the circus can do.*

Pupils: The bears can cycle. The tigers can jump through the hoop. The cats can dance. The hares can sing. The horses can gallop.

Второй вариант. Дети, вообразив себя тем или иным дрессированным животным, отвечают на вопросы, которые им будет задавать учитель. Учитель просит ребенка представиться, рассказать о том, как он выглядит и что умеет делать и т.д.

Игры, направленные на развитие внимания, артистизма

В **игре «Не попадись в ловушку»** учитель в быстром темпе произносит вопросы, реакция детей должна быть мгновенной.

Teacher: *Do you eat porridge?*

Children: *Yes, I do.*

Teacher: *Do you eat fish?*

Children: *Yes, I do.*

Teacher: *Do you eat cheese?*

Children: *Yes, I do.*

Teacher: *Do you eat chess? ...*

Игра «Что забыл купить Петя?» развивает слуховую память.

Teacher: *Peter had to buy bread, butter, milk, sausage and fruit. He bought milk, bread, butter and sausage. What: didn't he buy?*

Children: *Fruit.*

Игра "Please". Учитель отдает распоряжения, но дети выполняют только те из них, которые сопровождаются словом "please". Если преподаватель не произносит данное слово, то дети не должны выполнять указанное действие. Те, кто ошибается, выбывают из игры.

Teacher: *You must obey only those commands which have the word "please".*

Stand up (please)!

Clap your hands!

Игра «Угадай» направлена на развитие зрительной памяти.

Учитель раскладывает на столе игрушки, затем прячет за спину одну игрушку, дети должны угадать, кто это.

Is it a lion? Is it a tiger? Is it a hare?

Игра "What Animal Is It?". Каждый ребенок получает картинку с изображением животного, затем один встает, и остальные дети пытаются у него узнать с помощью пяти вопросов, кто из животных изображен на картинке.

What colour is it? What does it have? Is it big? Where does it live? What does it like?

Игра "Snowball". Один ребенок начинает предложение, остальные по очереди должны повторить все, что сказал предыдущий, и дополнить своим высказыванием, например:

- *I am going to travel. I put on my jeans.*

- *I put on my jeans and a sweater.*

- *I put on my jeans, a sweater and a jacket.*
- *I put on my jeans, a sweater, a jacket and a cap.*

Игра "A Magic Planet". Дегям предлагается описать волшебную планету, на которой обитают невиданные животные с двумя хвостами или разноцветной окраской.

- *Imagine, you are on a magic planet. Describe the animals who live there.*
- *The magic dog has two heads. It has four eyes and three ears.*

Игра "Mirror" награвлена на развитие наблюдательности и коммуникативных навыков. Учитель становится в центре, показывая любые движения, дети обступают его полукругом и должны повторить за ним все движения с комментарием.

"Pantomime Games". Цель: развитие коммуникативных способностей, умения распознавать язык мимики и жестов; снятие телесных зажимов.

- **Игра "Comment on my movements"**. Учитель, исполняя паптомиму, комментирует свои действия. Группа дегя повторяет его действия и тоже комментирует:

I wash my face and hands. - We wash outfaces and hands.

I play ball. - We play ball.

- Командная **игра «В зоопарке»**. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда - зрители - гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают, кто это. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями. В процессе игры происходит снятие негативных переживаний и телесных зажимов.

Следует отметить, что физкультурные упражнения способствуют развитию умения концентрации внимания и сосредоточенности, обеспечивают развитие навыков волевой регуляции, управления движениями тела и контроля своего поведения, позволяют регулировать эмоциональное напряжение учащихся.

На занятиях по английскому языку мы активно практикуем двигательнo-речевые упражнения, когда дети читают небольшие веселые стихи и выполняют в соответствии с текстом движения ("Go, my little pony, go!", "Can you swim like a fish?"). Замечено, что такие упражнения способствуют эмоциональному подъему детей, развитию выразительности в движениях. Кроме этого они еще и позволяют поддерживать мотивацию к изучению иностранного языка.

Применение игровой методики позволяет превратить занятия английским языком в увлекательный, активный, творческий процесс, приносящий не только огромное удовольствие детям и их родителям, но и хорошие практические умения и навыки использования английского языка.

Литература

1. *Карташова В.Н.* Learn and Teach English Playing: Учебное пособие. - М.: Прометей, 2002. - 54 с.
2. *Карташова В.Н., Литвякова Е.Н.* Игра на занятиях по английскому языку: Уч. пособие. - Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2003. - 87 с.

В.Н. Карташова, Е.А. Исаев

Сведения об авторе: *Карташова Валентина Николаевна*, докт. пед. наук, зав. кафедрой иностранных языков педагогического профиля, Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина.

E-mail: kartashova_vn@mail1.ru;

Исаев Евгений Аиатольевич, канд. пед. наук, доц. кафедры иностранных языков, Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина.



