

Внедрение ИКТ способствует достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, увеличению доступности образования, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой.

Использование информационно-коммуникационных технологий на уроках английского языка способствует повышению мотивации учащихся и активизации их речемыслительной деятельности, эффективному усвоению учебного материала, формированию целостной системы знаний, позволяет увеличить темп работы на уроке без ущерба для усвоения знаний учащимися, повышается эффективность понимания иностранной речи с помощью новейшей техники, интерес в области зарубежной культуры.

Эти технологии открывают широкие возможности преподавателям, которые ищут в данных технологиях дополнительные средства для решения своих профессиональных задач. Новейшие информационные технологии в обучении позволяют активнее использовать научный и образовательный потенциал ведущих университетов и институтов, привлекать лучших преподавателей к созданию курсов дистанционного обучения, расширять аудиторию обучаемых.

Проанализировав опыт применения ИКТ на уроках иностранного языка и во внеурочное время, можно сделать вывод:

- мультимедийные технологии ускоряют процесс обучения;
- способствуют резкому росту интереса учащихся к предмету;
- улучшают качество усвоения материала;
- позволяют индивидуализировать процесс обучения;
- дают возможность избежать субъективности оценки.

Таким образом, внедрение компьютерных технологий создает предпосылки для интенсификации образовательного процесса. Они позволяют на практике использовать психолого-педагогические разработки, обеспечивающие переход от механического усвоения знаний к овладению умением самостоятельно приобретать новые знания. Компьютерные технологии способствуют раскрытию, сохранению и развитию личностных качеств обучаемых.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

Арефьева Л.О.
ГУ «Гимназия № 2»

Многие учителя-практики, начинающие и с большим стажем работы, отмечают, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, быстро утомляет школьников своим однообразием, а затрачиваемые усилия часто не приносят удовлетворения ни учителю, ни обучаемым.

Если спросить у учащихся, что им не нравится на уроках английского языка, то, скорее всего, услышим ответ: учить английскую грамматику, особенно разветвленную систему времён. Можно ли сделать процесс овладения грамматической стороной речи интересным, продуктивным и творческим, Да, это возможно, если грамматика будет иметь коммуникативную и функциональную направленность. Этому помогают приемы работы над грамматическим материалом, позволяющие избежать однообразной, механической тренировки на уроке. Один из таких приемов – игра.

Применение игровых методов обучения может помочь избежать монотонности и однообразия в работе над грамматическим материалом и сделать скучную работу более интересной и увлекательной. В последнее десятилетие игровые методы стали неотъемлемой частью учебного процесса, в некоторой степени «модной» системой обучения, как в отечественной, так и в зарубежной методике преподавания. Они широко используются при введении нового языкового материала, его закреплении и контроле знаний.

Игровые технологии не только вносят разнообразие в учебный процесс, но и формируют положительное отношение обучаемых к учебному предмету, активизируют умственную деятельность школьников, поскольку зачастую развивают их способность анализировать, сравнивать и обобщать.

Игра – универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как в ней про-

являются не только знания, но и находчивость и сообразительность. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь порой оказываются более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой и грамматический материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я тоже могу говорить наравне со всеми». Игра универсальна еще и в том смысле, что ее (в разных видах и формах) можно применять на любом этапе обучения (как с начинающими, так и с владеющими материалом на достаточно высоком уровне) и с любыми возрастными категориями учащихся.

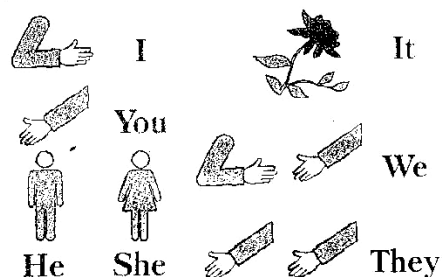
Игру можно и нужно вводить в процесс обучения иностранному языку с первых уроков. Например, при обучении счету можно использовать различные «считалки», не просто выучивая их наизусть, а используя для распределения ролей в последующей подвижной игре, применяемой в качестве физкультминутки, так необходимой маленьким детям для снятия усталости, накапливающейся в процессе урока.

За два года своей педагогической деятельности, я работала с разновозрастными учащимися, начальная школа (1-4 классы) и средняя (5-7 классы), и убедилась в том, что игра одинаково любима и интересна учащимся всех возрастов.

В младшем школьном возрасте дети очень эмоциональны и подвижны, их внимание отличается произвольностью и неустойчивостью. Важно учитывать в процессе обучения психологические особенности детей этого возраста. Как правило, младшие школьники обращают внимание в первую очередь на то, что вызывает их непосредственный интерес. Учитывая это, я использую на своих уроках разнообразные игры, соревнования, наглядный материал.

В качестве примера хочу предложить краткое изложение используемых приемов при изучении тем «Личные и притяжательные местоимения» и «Употребление глагола *to be* в настоящем времени».

Так как у учащихся начальных классов преобладает наглядно-образное, конкретно-действенное мышление, я знакомлю их с личными местоимениями с помощью различных предметов и жестов, которые мы обычно используем в общении.



Внимание учащихся становится более устойчивым, а процесс запоминания более эффективным, если одновременно с восприятием речевых образцов они выполняют определенные действия.

«Лесенка». Личные и притяжательные местоимения учим парами I – My, You – Your, He – his, She – Her, It – Its, We – Our, They – Their. При этом используем определенные жесты: поднимаем одну руку (ладонью вниз) и произносим “I”, затем поднимаем другую руку до уровня первой и произносим “My”. Постепенно «продвигаемся» по ступенькам лестницы.



Главная задача – «пробежать по лесенке, не упав», т.е. без ошибок. Если «падение» произошло, то начинаем новый «подъем».

«Пары». Группа делится на две команды. Команды получают карточки, на которых написаны личные и притяжательные местоимения. Затем начинаем соревнование. Задача – быстро сложить парами карточки с местоимениями.

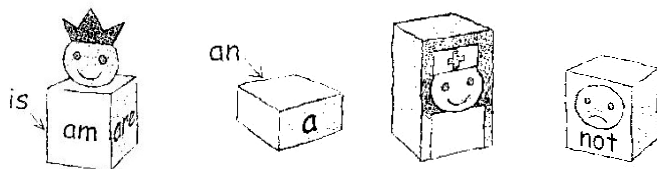
I	My	It	Its
You	Your	We	Our
He	His	They	Their
She	Her		

Побеждает команда, которая выполнит это задание быстрее и без ошибок. Игра активизирует зрительную память и помогает запомнить орфографию этих слов.

При работе с глаголом применяю те же игры и соревнования, что и в работе с местоимениями, только использую в паре с личными местоимениями формы глагола *to be*: *am, is, are*.

Другая трудность, которая возникает перед учащимися, – употребление глагола *to be* в утвердительных, вопросительных и отрицательных предложениях. Так как в русском языке утвердительное и вопросительное предложения отличается только интонация, то учащиеся автоматически используют это правило и в английском языке.

Необходимо учитывать, что мышление детей младшего возраста – конкретное, и опирается оно на наглядные образы и представления. Для понимания скучных грамматических правил им нужен реальный предмет или его изображение – это помогает сделать процесс усвоения знаний более интересным и эмоционально окрашенным. Для этого я использую прием «игра в шахматы» – перестановка фигур. Все члены предложения превращаются в фигурки, сделанные из картонных коробочек.



Я сообщаю ребятам о том, что они смогут не только прочесть, написать, но и «потрогать» предложение руками. Это звучит очень интригующе.

Глагол *to be* – это король, так как сам может сделать предложение утвердительным и вопросительным.

Артикль *a/an* – служебное слово, на одной стороне коробочки написано «a», а на другой «an».

Дополнение – коробочка с картинкой по теме «Профессии»: доктор, учитель, водитель, рабочий и т.д.

Отрицательная частица «not».

Ребята начинают выстраивать с помощью фигурок предложения из стихотворения «I Am a Pupil», затем прочитывают его вслух и записывают в тетрадь.

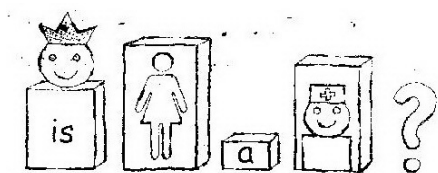
I am a pupil,	Is he a worker?
He is a pupil,	Is she a doctor, too?
She is a pupil, too.	She is not a doctor, too?
I am not a teacher,	She is not a doctor,
I am a pupil	She is a teacher
And I like you.	And she likes you.
Is she a driver?	

Составим утвердительное предложение.



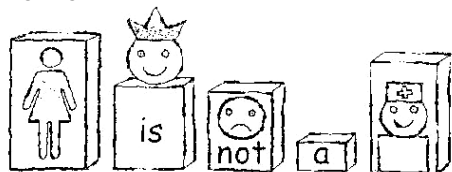
She is a doctor.

Потом, поменяв местами, подлежащее и сказуемое, получаем вопросительное предложение.



Is she a doctor?

Добавив к утвердительному предложению частицу “not”, получаем отрицательное предложение.



She is not a doctor.

Так строчка за строчкой учащиеся разыгрывают все стихотворение.

Поскольку в последних строчках обеих частей стихотворения используется грамматическое правило, которое учащиеся еще не изучали, то я помогаю составить эти предложения.

Предлагаемый игровой метод можно успешно использовать и при изучении глагола “to have”, изобразив его соответствующим образом.

Эта игра в предложения вызывает огромный интерес у школьников. Она доступна для детей с разными способностями, помогает легко и быстро усвоить грамматические правила, порядок слов в различных видах предложений.

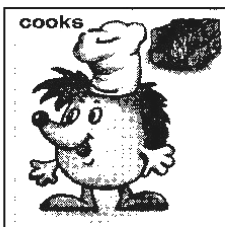
Что касается учащихся среднего школьного возраста, приведу пример игры на дифференциацию английских времен “Present Continuous” и “Present Simple”. Обучение грамматике реализуется с использованием набора условно-парных картинок под названием “Twins” – «Двойники». Картинки, различающиеся по сюжету, собираются в пары. Условие парности задается правилами игры. Способ обучения построен на поиске пар картинок.

Игра “Usually and now” – «Обычно и сейчас»

Эта игра поможет учащимся уяснить разницу между Present Simple и Present Continuous.

Сравните русские и английские предложения под двумя картинками.

Пример.



He cooks dinner every day.

Он готовит обед каждый день.

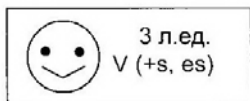
ГОТОВИТ



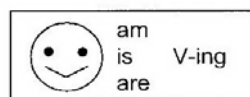
He is cooking dinner now.

Он готовит обед сейчас.

В русских предложениях форма одна – готовит. В английских предложениях характер действия передается разными формами глагола (вообще – cooks, сейчас – is cooking).



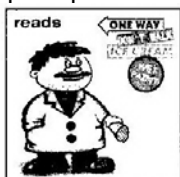
Present Simple Tense



Present Continuous Tense

Игрок, делая ход, берет из стопки картинку, сопровождая свое действие соответствующим высказыванием.

Пример: The man usually reads signs.



Если у игрока есть картинка с таким же персонажем, он составляет по ней соответствующее высказывание.

Пример: But now the man is reading a book.



Картинки, составившие пару, выходят из игры.

Если картинке не нашлась пара, то ее следует вернуть обратно в стопку.

Выигрывает тот, кто первым закончит игру.

Применение этого набора картинок эффективно для запоминания и отработки лексико-грамматического материала.

Использование данного приема дает учащимся следующие преимущества:

- Обучение в процессе игры;
- Быстрое запоминание новых слов без специального заучивания и зубрежки;
- Доступность английской грамматики благодаря наглядности и простоте подачи учебного материала;
- Многократное повторение учебного материала без утомления и скуки;
- Развитие памяти, внимания, умения анализировать, сопоставлять, систематизировать и классифицировать;
- Овладение автоматизацией навыка употребления грамматических структур с наименьшими затратами сил и времени

Наглядность игровых материалов обеспечивает понимание значения лексической единицы и грамматического явления. Лексика и грамматические операции отрабатываются в процессе разнообразных игр при постоянном, обучающем контроле учителя.

Учитель, участвуя в игре как полноправный игрок, одновременно осуществляет обратную связь с учениками. По мере усвоения учебного материала учащимися, роль учителя ослабевает и сходит на нет, уступая место самостоятельным высказываниям игроков.

Общая увлеченность, посильность заданий, желание победить создают благоприятные условия для эффективного усвоения учебного материала.

Символические призы для поощрения лучших игроков или накопительная система баллов для подведения итогов придадут учебным играм, построенным на соревновании, естественную завершенность.

В то же время важно заметить, что урок не может состоять из одних игр. При всей привлекательности игры как формы обучения место и время ее проведения на уроке зависят от многих факторов: подготовки учащихся, сложности изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и даже настроения каждой конкретной группы учеников на каждом конкретном уроке

ПРИМЕНЕНИЕ НОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Арсеева С.Б.

Костанайский государственный педагогический институт

Сущность развивающего обучения как раз в том и состоит, что оно ускоряет развитие интеллектуально-волевых качеств школьника. Учитель должен быть озабочен не только развитием интеллектуальной сферы каждого ученика, но и развитием личностных качеств ребенка, составляющих основу его отношения к учебе и способности к самореализации. Поэтому основную свою задачу учитель должен видеть не в принуждении учащихся к учебе, а в развитии у них побуждений в виде познавательных интересов и потребностей, а также волевого стремления преодолеть трудности учебной работы. Кроме того, учитель должен стремиться помочь учащимся овладеть собственным поведением и сформировать у них навыки самоконтроля, самопроверки, самооценки, стремится так организовать деятельность учащихся на уроках, чтобы дети испытывали чувство удовлетворения от проделанной работы, от сознания своих успехов.