

Pinocchio: No!

Stromboli: Yes! We start today! You 5. \_\_\_\_\_  
and when you're growing too old will make good firewood.

Ученики смотрят эпизод с паузами и заполняют пропуски в диалоге, затем читают диалог вслух, разыгрывают его. На этом работа с видеофрагментом не заканчивается, ученики выполняют ряд упражнений, приводящих с продуктивному монологическому высказыванию по теме просмотренного эпизода.

Разработанные нами курс решает не только образовательные, но и воспитательные задачи, так как темы выбранных мультфильмов помогают не только в воспитании творчески активной и самостоятельной личности с нравственной позицией и нравственным самопознанием, но и воспитывают в детях уважение к себе и к другим, трудолюбие, бережное отношение к труду других людей, а также доброе отношение к своим близким и родным, окружающем детям, взрослым, любовь к знанию истории культуры своей страны, расширяют кругозор, воспитывают чистоту нравственных отношений человека к человеку.

Список литературы:

1. Дубровин, М.И. Учебное кино в обучении английскому языку в средней школе. Пособие для учителей средней школы. (5-8 классы) [Текст] / М.И. Дубровин. – Москва: Просвещение, 1979. – 143 с.
2. Щукин, А.И. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: Учебное пособие для преподавателей и студентов [Текст] / А.И. Щукин – М.: Филоматис, 2006. – 480 с.
3. Барменкова, О.И. Видеозанятия в системе обучения иностранной речи [Текст] / О.И. Барменкова // ИЯШ, 1999, №3. – С.20.
4. Верисокин, Ю.И. Видеофильм как средство мотивации школьников при обучении иностранному языку [Текст] / Ю.И. Верисокин // ИЯШ, 2003, №5. – С.31.
5. Соловова, Е. Н. Использование видео на уроках иностранного языка / Е. Н. Соловова // ELT NEWS & VIEWS. – 2003. – №1. – С.2-5.

Е.В. Саух (*г. Иркутск*), Н.С. Слонкина (*г. Иркутск*)

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКИХ ИГР НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

В настоящее время проблема изучения грамматики в рамках средней школы рассматривается очень широко. Младшим школьникам трудно запомнить грамматические явления и закрепить полученные знания. Задача

учителя состоит в том, чтобы устранить трудности в понимании грамматических явлений и преподнести материал наиболее легким способом.

Формирование грамматических навыков начинается уже на начальном этапе обучения иностранному языку. Обратимся к работам методистов и опыту практикующих учителей. Так, по мнению учителя английского языка Санкт-Петербургской школы М.В. Жернаковой, в начальной школе ребята знакомятся с элементарными правилами грамматики, начинают изучение грамматических времён, которые можно соотнести с временами в русском языке, например, Present Simple — настоящее время и Past Simple — прошедшее время. На начальном этапе обучающиеся получают сведения об артиклях и их использовании, в этот период они узнают о том, как построить предложения в утвердительной и отрицательной форме и как перестраивается предложение, если нужно задать вопрос. Обучение является комплексным. Одновременно формируются и совершенствуются лексико-грамматические и фонетические, навыки чтения, аудирования, письма и говорения. Все эти аспекты взаимосвязаны между собой. У школьников 7–10 лет одним из ведущих видов деятельности является игровая. Именно на это следует опираться педагогу. Важно заинтересовать детей, вовлечь их в процесс обучения, используя игровые методы обучения [Жернакова 2015: 191].

Как утверждает Л.Н. Артамонова, использование на уроках игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значения. Игра может помочь ученику вспомнить пройденное, а также пополнить свои знания [Артамонова 2008: 36].

В свою очередь, М.Ю. Курбатова выделяет грамматические навыки, которые позволяют автоматизировано вызывать из долговременной памяти грамматические средства, необходимые для речевого общения.

Под продуктивным грамматическим навыком, по её мнению, понимается «способность говорящего выбрать модель, адекватную речевой задаче, и оформить ее соответственно нормам данного языка». Под рецептивным грамматическим навыком следует понимать способность читающего или слушающего узнавать грамматические формы изучаемого языка и соотносить с их значением [Курбатова 2006: 31].

Как считает А.А. Леонтьев, обучать грамматике иностранного языка – значит формировать специфические для этого языка механизмы, причем так, чтобы у учащихся одновременно складывались определенные грамматические знания, чтобы они были «в рабочем состоянии», т.е. обучать так, чтобы это была грамматика «в голове» [Леонтьев 1990: 22].

По мнению М.Ф. Стронина, игры помогают решать такие методические задачи, как формирование готовности учащегося к общению на иностранном языке, то есть обеспечение естественных условий для многократного воспроизведения языкового и речевого материала и тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи [Стронин 1984: 56].

В приведенной выше работе М.В. Жернаковой отмечено также, что деятельность младшего школьника в процессе обучения не должна ограничиваться только вовлечением его в игровую деятельность. Ребята, находясь в школе, включаются в учебную деятельность по овладению знаниями и умениями. Школьников нужно вовлекать в учебную деятельность, потому что цель освоения грамматики английского языка – это не просто овладеть набором грамматических структур, а выработать умение передавать при помощи средств изучаемого языка необходимое содержание. Другими словами, деятельность обучающегося заключается в активном овладении грамматическими конструкциями, умением их преобразовывать. Начальный этап обучения является самым важным, потому что именно в младшем школьном возрасте могут быть сформированы потребность в учении и умение учиться [Жернакова 2015: 193].

А.А. Леонтьев полагает, что игра не только учит, изменяет, воспитывает, но и ведет за собой развитие. Где игра – там эмоции, а где эмоции, там активность, внимание, воображение и, конечно, работает мышление. [Леонтьев 1990: 30].

Немаловажно знать, что игра должна быть хорошо организована. Перед учащимися должна быть поставлена игровая цель, объяснены условия игры. Как утверждает С.А. Лысиче, специфика игры состоит в том, что учебные задачи маскируются. Ребенок учится в результате игры. В игре проявляются особенности ребенка. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Дети, как правило, над этим не задумываются, для них игра, прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей. Преимущества игры заключается еще и в том, что в ней все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Атмосфера увлеченности, чувство равенства – все это дает возможность детям преодолеть стеснительность, скованность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка. Языковой материал незаметно усваивается, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения [Лысиче 2005: 54].

Игровой метод изучения грамматики несет огромную пользу в формировании грамматических навыков английского языка, насыщает урок

положительным настроем на усвоение материала и вызывает у учащихся интерес и мотивацию к изучению английского языка.

Проанализировав работы методистов, лингвистов и преподавателей, мы пришли к выводу, что на начальном этапе обучения английскому языку грамматика выполняет функцию строительного материала устной и письменной речи, а использование игр на уроках английского языка – это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку.

В процессе работы над рассматриваемой темой нами разработана серия игр для отработки навыков и закрепления знаний грамматических явлений на уроках английского языка в 3 классе на основе учебника Spotlight [Быкова 2012]. Как показал анализ данного УМК, в этом учебнике вводятся лишь короткие описания грамматических правил, сопровождающиеся одной игрой на каждый модуль. Нашей задачей является разработка грамматических игр с более широким содержанием обучающих приемов на закрепление и отработку полученных знаний и навыков по пройденному материалу, более эффективному овладению грамматическими структурами и усовершенствованию лексико-грамматических навыков.

Далее приводятся некоторые из разработанных нами игр:

Игра “Where are we?”

Цели: научить учащихся употреблению форм глагола “to be” с лексическими единицами на тему “Family members”; развить речевую и творческую активность учащихся.

Оборудование: карта-план дома с названиями комнат: bedroom, living room, bathroom, kitchen, garden, вырезанные фигуры членов семьи: big brother, little sister, grandma, grandpa, mum, dad.

Каждому ученику выдается карта-план дома (рис.1) и вырезанные из бумаги фигуры членов семьи. Задача учеников – поместить каждого члена семьи в жилых комнатах, кухне, ванной комнате и саду, затем составить предложения и рассказать, где они находятся.

Рис. 1

Пример ответов: My big brother is in his living room; my mum is in the kitchen; my little sisters are in their living room; my dad is in the bedroom; my grandma and grandpa are in the garden; I am in the bathroom.

Вариант игры: один ученик выходит с расставленными по комнате фигурами, не показывает картинку, одноклассники задают общие вопросы, например “Is your little brother in the kitchen?”, учащийся дает короткие ответы на вопросы одноклассников, пока не обнаружатся все члены семьи.

Творческая игра “What food I like”



Цели: отработать глагол “like” в Present Simple, научить учащихся беседовать о еде и напитках, говорить о том, что им нравится, развивать творческие способности, воспитать коллективизм.

Рис.2

Оборудование: фломастеры или цветные карандаши, листы формата А3, словари.

Ученики объединяются в группы или команды. Их задача –самостоятельно работая со словарем, создать коллективный коллаж о любимой еде или напитках с картинками и подписями и презентовать его, используя лексические структуры пройденного модуля. На Рис. 2 представлен возможный пример коллажа.



Игра в командах “What do they do?”

Цели: научить учащихся говорить о расписании дня, используя лексику по теме «Время» и «Время суток», воспитать коллективизм, развивать умение сопоставлять.

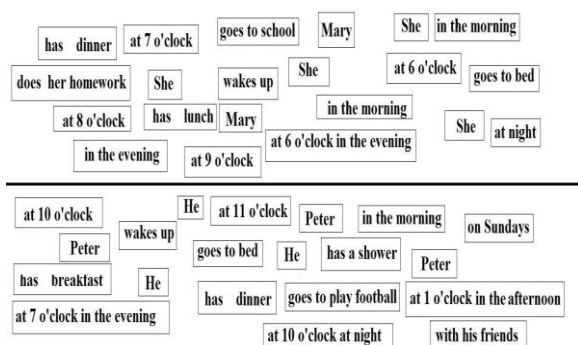
Оборудование: связный текст о действиях по расписанию в Present Simple, разбитый по частям.

Класс делится на две команды, каждой команде выдается набор из частей предложений. Задача команды – как можно быстрее и правильно составить предложения о распорядке дня данного им персонажа и зачитать их по порядку. Для более сильных учеников можно добавить дополнительное задание – составить вопросительные предложения из составленных ими утвердительных. За каждое правильно составленное предложение команде присваивается 1 балл, после подведения итогов победители поощряются.

Ниже представлен пример задания – составных частей предложений для данного упражнения (Рис.3) и пример результата игры (Рис.4):

Рис.3

Рис.4



Б  
П  
Л  
А  
Г  
а  
е  
М,  
Ч  
Т  
О  
П  
р

Mary	wakes up	at 6 o'clock	in the morning
She	goes to school	at 7 o'clock	in the morning
She	has lunch	at 3 o'clock	in the afternoon
Mary	does her homework	at 6 o'clock	in the evening
She	has dinner	at 8 o'clock	in the evening
She	goes to bed	at 9 o'clock	at night
Peter	wakes up	at 10 o'clock	in the morning on Sundays
He	has breakfast	at 11 o'clock	
He	goes to play football	with his friends	at 1 o'clock in the afternoon
Peter	has dinner	at 7 o'clock	in the evening
Peter	has a shower	at 8 o'clock	in the evening
He	goes to bed	at 10 o'clock	at night

Предложенные грамматические игры помогут учащимся в преодолении трудностей в употреблении притяжательных местоимений, форм глагола “to be” в Present Simple, запоминанием названий дней недели и лексических

единиц по теме “Food”, а также закрепить и отработать полученные знания и навыки по пройденному материалу.

Список литературы:

1. Жернакова, М.В. Обучение грамматике английского языка на начальном этапе [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы VII междунар. науч. конф — СПб.: Свое издательство, 2015. – С.191-193.
2. Артамонова, Л.Н. Игры на уроке Английского языка и во внеклассной работы [Текст] // English. – 2008, № 4. – С.36.
3. Курбатова, М.Ю. Игровые приёмы обучения грамматике английского языка на начальном этапе [Текст] // ИЯШ, 2006, №3. – С.31.
4. Леонтьев, А.А. Некоторые вопросы обучения речи на иностранном языке [Текст] // Психолингвистика и обучение русскому языку нерусских. М., 1990. – 89 с.
5. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: (из опыта работы): пособие для учителя [Текст] // М.Ф. Стронин. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
6. Лысиче, С.А. Лексико-грамматические игры на уроке английского языка в младших классах [Текст] // ИЯШ, 2005, №8. – С.54.
7. Быкова, Н.И., Spotlight: УМК английского языка для 3 класса: учебник, рабочая тетрадь, тесты [Текст] // Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д. и др. – М. Просвещение, 2012.

*А.В. Федорюк , Ю.Агеева(г.Иркутск)*

### **ЛИНГВОПРАГМАТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ АЛИСЫ, ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ СКАЗКИ Л.КЭРРОЛЛА “ALICE’S ADVENTURES IN WONDERLAND”**

Под языковой личностью мы, вслед за Ю.Н. Карауловым понимаем личность, выраженную в языке (текстах) и через язык, личность, реконструируемую в основных своих чертах на базе языковых средств [Караулов 1987]. В структурной модели языковой личности Ю.Н. Караулов выделяет три уровня:

- Вербально - семантический (лексикон человека);
- Лингвокогнитивный;
- мотивационный (прагматический).

На вербально-семантическом уровне учитывается как количество лексических единиц, так и умение правильно использовать вербальные