

Министерство образования Новосибирской
области

ГАПОУ НСО «Новосибирский педагогический
колледж №2»

**Методическое пособие на тему: «Приемы
коммуникативной грамматики на уроках
иностранного языка в начальной школе»**

Разработчики:

Куряева Софья Дмитриевна
Студентка 4 курса, 403 группы

Руководитель:

Старнак Анна Александровна

Новосибирск, 2020

Содержание

Введение	
.....	3
Приемы коммуникативной грамматики	
.....	4
Communication games (коммуникативные игры)	
.....	4
Communicative stimulations in role-plays and problem-solving (коммуникативные стимуляции)	
.....	5
Socialization (свободное общение)	
.....	6
Mind-Map (карта памяти)	
.....	
7	

Эмпатия (вживание)

.....

.....8

Puzzle stories.....

.....9

Интервью.....

.....9

Приемы сингапурской

методики.....

10

Список

литературы.....

.....12

Введение

Многие годы изучение грамматики в школе велось по принципу монотонного выполнения однообразных упражнений, многократного их повторения, что быстро утомляло, но так и не приносило каких-либо удовлетворительных результатов ни ученикам, ни учителю. Даже наоборот – часто вызывало чувство отторжения и потерю интереса к занятиям. Так можно ли сделать процесс овладения грамматической стороной речи интересным, продуктивным и творческим?

Методическим стандартом сегодня, безусловно, является коммуникативно направленное обучение, которое готовит учащихся к практическому общению на иностранном языке. Не стоит думать, что при таком подходе все дело сводится к общению на английском языке. Слово «коммуникативный»

вовсе не означает «разговорный». Оно скорее подчеркивает активное взаимодействие, «коммуникацию», и во многих случаях действительно подразумевает активное общение. Однако в общем случае, коммуникация между людьми может происходить и посредством текста, через видео и аудио материалы: при чтении книг, написании писем, прослушивании музыки или просто в ходе выполнения упражнений, когда кажется, что между автором и читателем как бы проходит незримая связующая нить. Важна не форма коммуникации, а наличие заинтересованности и обратной связи.

Это методическое пособие познакомит учителей английского языка с приемами коммуникативной грамматики.

Приемы коммуникативной грамматики на уроках иностранного языка в начальной школе

Communication games (коммуникативные игры)

- **picture gap (matching tasks)** - у обучающихся имеются почти одинаковые картинки, некоторые изображения отличаются, и различия нужно обнаружить при помощи вопросов, не видя картинки партнера.

- **ext gap (jig-sawreading)** - у школьников имеются аналогичные тексты или фрагменты одного и того же текста одного ученика, отсутствуют в тексте другого ученика, и недостаток информации нужно восполнить.

- **knowledge gap (complete-the-tabletasks)** - у одного ученика имеется информация, которой нет у другого, и ее нужно восполнить

- **beliefgap** - у обучаемых имеются разные убеждения, а нужно выработать единое мнение.

- **reasoninggap** - у школьников имеются разные доказательства, которые важно собрать вместе и сопоставить.

Communicative stimulations in role-plays and problem-solving (коммуникативные стимуляции)

- **Р о л е в ы е и г р ы** - предполагает наличие определенного количества персонажей, а также игровой проблемной ситуации, в которой участники игры действуют. Каждый участник в ходе игры организует свое поведение в зависимости от поведения партнеров и своей коммуникативной цели. Итогом игры должно стать разрешение конфликта.

- **Диспуты** - представляет собой одну из форм спора как словесного состязания. Это обмен мнениями в отношении какого-либо предмета с целью достижения единства взглядов на этот предмет. Обязательным условием дискуссии является наличие какого-либо спорного вопроса. Окончательное решение этого вопроса и вырабатывается в ходе дискуссии. Для успешного ее ведения участники

должны обладать знаниями о предмете обсуждения, иметь собственное мнение по данному вопросу.

- **Круглые столы** - представляет собой обмен мнениями по какому-либо вопросу, проблеме, интересующей участников общения. Участвуя в круглом столе, обучаемый высказывается от своего лица. Проблемы, обсуждаемые за «круглым столом», могут быть весьма разнообразными: социальными, страноведческими, морально-этическими. Участие в круглом столе требует от учащихся достаточно высокого уровня владения языком и наличия определенных знаний по проблеме.

- **Скетчи** - это короткая сцена, разыгрываемая по заданной проблемной ситуации с указанием действующих лиц, их социального статуса, ролевого поведения. В виде скетчей могут быть разыграны небольшие сцены, относящиеся к социально-бытовым сферам по темам «Питание», «Покупки», «Город и его достопримечательности».

Socialization (свободное общение)

- **Line-up** - учащиеся стараются как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенным признаком.
- **Strip-story** - каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в «рассказе».
- **Smile** - учащиеся подходят друг к другу и с обязательной улыбкой обмениваются репликами.
- **Merry-go-round** - школьники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами.

- **Contact** - участники подходят друг к другу и начинают беседу.
- **Kind words** - учащиеся говорят любые приятные слова в адрес собеседника.
- **Reflection** - участники пытаются представить, что думают о них другие школьники.
- **Listening** - учащиеся внимательно слушают партнера, кивая в знак согласия и выражая согласие с ним.

Mind-Map(карта памяти)

Является простой технологией записи мыслей, идей, разговоров. Запись происходит быстро, ассоциативно. Тема - в центре. Сначала возникает слово, идея, мысль. Идёт поток идей, их количество неограниченно, они все фиксируются, начинаем их записывать сверху слева и заканчиваем справа внизу.

Возможности использования “Mind-Map”:

При систематизации, повторении материала;

При работе с текстом;

При повторении в начале урока;

При введении в тему;

При сборе необходимого языкового материала;

При контроле.

Эмпатия (вживание)

Означает ощущение человека состояния другого объекта, «вселения» учеников в изучаемые

объекты окружающего мира, попытка почувствовать и познать его изнутри.

Например, вжиться в сущность дерева, кошки, облака и других образовательных предметов. В момент вживания ученик задаёт вопросы объекту – себе, пытаясь на чувственном уровне воспринять, понять, увидеть ответы. Рождающиеся при этом мысли, чувства, ощущения и есть образовательный продукт ученика, который может затем быть им выражен в устной, письменной, рисуночной форме.

Example:

Teacher: Imagine yourself that you are ‘Tornado’. How can you describe yourself, what are your feelings? Name your adjectives, verbs, your favourite season, places you occur, your weather.

Student: — I am Tornado. I am the most terrible of all storms. I am dangerous, violent, strong, cruel, noisy and destructive. I destroy houses, carry away cars and telephone boxes. I occur in the springs, throughout

the world, but mostly in the United States, especially in the central states. I occur in the afternoon or in the early evening in a hot day. Large clouds appear in the sky. They become darker and darker. The sounds of thunder, bright flashes of lighting! I form a funnel and begin to twist. My funnel touches the ground, it picks up everything it can.

Puzzle stories

Обучающимся предлагается послушать короткое сообщение/факт и выяснить подробности у одного из участников общения, которому эти подробности известны. При этом следует задавать только общие вопросы, чтобы повысить речевую активность участников игры.

Интервью

Общим признаком этой группы приемов является задача опросить как можно больше участников с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы.

Проведению интервью предшествует составление вопросника, возможно, в виде таблицы (схемы), в которой фиксируются ответы опрашиваемых.

Подготовка к интервью предполагает соблюдение следующих правил:

1. Прежде всего необходимо уточнить все возможные данные о человеке, у которого берется интервью.
2. Планируются вопросы, включая: кто? что? где? когда? почему? как? Обычно не задают вопросы, требующие ответа «да» или «нет». Если в этом есть необходимость, то они дополняются вопросами, ответы на которые уточняют подробности.
3. Обычно стараются задавать оригинальные вопросы, но на которые интервьюируемый может ответить. При этом учитываются потребности аудитории.

4. Обычно спрашивающий не должен проявлять особой внешней заинтересованности и не выражать своего отношения, за исключением тех случаев, когда отвечающий не искренен.
5. Если интервьюируемый не понимает вопроса, его следует задать еще раз, переформулируя и уточняя некоторые детали в зависимости от сложившейся ситуации.
6. Последний вопрос должен носить подытоживающий характер, т. е. следует выделить наиболее важные положения, поинтересоваться будущим данного вопроса, спросить у интервьюируемого, что он хочет сказать слушателям.

Приемы сингапурской методики

Jot Thoughts

Учитель задает общую тему. Задача учеников быстро записать по 4 слова на данную тематику, используя подготовленные заранее листочки. На 1 листе – только 1 слово. Очередность не соблюдается, каждый записывает и проговаривает слова в своем темпе работы. Таким образом, у каждой команды должен получиться список из 16 слов.

Mix-Freeze-Group

Упражнение проводится под музыку. Все учащиеся, танцуя, перемешиваются.

Далее дается задание, ответ на которое выражен в числовой форме. Задача учеников – собраться в группу, насчитывающую столько человек.

Tic-Tac-Toe

Метод формирует критическое мышление и креативность.

Из подготовленной схемы ребята должны взять 3 слова и составить с ними предложения. При этом, все слова должны находиться в одном ряду по горизонтали, вертикали или диагонали.

Take off — Touch down

Проверка «согласия-несогласия» учащихся с озвученным утверждением.

Кто согласен – встает, кто не согласен – садится.

Метод можно использовать абсолютно для любых задач: выяснять, кто ответил, а кто нет, кто использовал один способ решения, а кто другой и т.д.

Quiz-Quiz-Trade

Раздаются [карточки](#) с подготовленными вопросами и ответами к ним. Учащиеся должны проверить знания друг друга, пояснить непонятые моменты и поменяться карточками.

Stir the Class

Учеба в движении.

Учитель задает вопрос, команды записывают несколько ответов. Далее все встают из-за парт и задвигают стулья. Учитель засекает время, за которое учащиеся должны поменяться ответом с участником из другой команды. Если данный ответ, уже присутствует в списке команды, то он помечается галочкой. Если такого варианта не было – его просто дописывают ниже.

Clock buddies

Соратники по часам.

Каждый ученик на листочках указывает время и человека, с которым он хотел бы пообщаться в данный момент. Так формируются пары, которые по команде учителя, встречаются и обсуждают определенные вопросы.

Timed-Pair-Share

Работа в парах.

Ученики подробно делятся друг с другом своими мыслями и суждениями по указанным вопросам.

Таким способом формируется развернутое мнение ученика по данной проблеме.

Round Table

Выполнение письменной работы на листе бумаги.

В данном случае вся команда работает по очереди на 1 листе.

Simultaneous Round Table

Письменная работа выполняется одновременно.

При этом у каждого участника команды свой лист, которым, по окончании задания, он обменивается с соседом.

Список литературы

1. Лилия Мухамедшина «Апгрейд 45 минут или как развивать в учениках навыки и компетенции 21 века».
2. Пассов, Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению — М.: Просвещение.
3. Павловская И. Ю. Методика преподавания иностранных языков: Обзор современных методик преподавания — 2-е изд., исп. и доп. — СПб.: Изд-во С.-Петербур. Ун-та, 2003.