

Дидактические возможности флэш-карт и особенности
их использования в процессе обучения иностранному языку.

Феничева Н.И, Исакова И.Ф учителя английского языка
МАОУ «Школа № 3 город Белогорск»

Цель диссеминации опыта использования флешкарт на уроках английского языка: разработка и применения комплекса упражнений, направленного на формирование иноязычных лексических и грамматических навыков младших школьников с помощью флэш-карт.

Практическая значимость представлена разработанным набором флэш-карт по определенным темам к УМК М.З. Биболетовой «Enjoy English 2-4» и комплексом упражнений разных видов с использованием данных флэш-карт, который направлен на формирование лексических и грамматических навыков учащихся младшего звена. Комплекс упражнений может применяться при обучении как учащихся младшего школьного звена, так и для обучения других возрастных групп, так как данный комплект дидактических материалов может послужить моделью для разработки подобных упражнений для УМК других авторов.

Стоит обратить внимание, что одним из главных преимуществ флэш-карт является применение игрового метода. В данном возрасте для детей очень важным является игровой вид деятельности и все что связано с игрой. Это эффективный способ обучения. В игровой форме с помощью флешкарт можно быстро и легко объяснить новый материал, отработать сложные и непонятные моменты, внести новизну в учебный процесс, и, самое главное, заинтересовать учащихся в учебном процессе в целом, и в изучении иностранного языка в частности.

Использование технологии “Flashcards” является эффективной при изучении графической формы слова, при запоминании их лексического значения, при речевом воспроизведении. Известно, что главной целью изучения иностранного языка в школе является формирование иноязычной коммуникативной компетенции. В этом случае использование технологии “Flashcards” является залогом успешного овладения лексическим и грамматическим материалом. Использование флешкарт, способствуют развитию различных умений: самостоятельному приобретению знаний, самостоятельной работе, а так же систематизации полученных знаний и использования их на практике

Лексику мы организовываем тематически, т.к. обучаем речи одновременно с изучением самих грамматических единиц. Без усвоения лексики невозможно выражение или понимание содержания речи, а для того, чтобы усвоить данные лексические единицы, необходима правильно выстроенная, продуманная работа над ними. Главной задачей учителя является полное усвоение представленной лексики учащимися, а так же закрепление активного вокабуляра в памяти обучающихся на младшем этапе обучения.

Флэш-карты представляют собой тематические карточки с изображением предметов или грамматических понятий. Основой системы работы с флэш карточками является принцип интервальных повторений (spaced repetition). Рациональное управление временными интервалами делает флэш карточки мощным инструментом для запоминания информации. Работая с ними обучающиеся увлечены, автономны, эффективность запоминания учебного материала повышается, кроме того осуществляется само и взаимоконтроль. Используем их практически на каждом уроке в младшем звене. Без усвоения лексики невозможно выражение или понимание содержания речи, а для того, чтобы усвоить данные лексические единицы, необходима правильно выстроенная, продуманная работа над ними.

Использование флэш-карт при обучении лексике возможно в любом возрасте, но наиболее эффективным и соответствующим возрастным особенностям их применение видится на начальном этапе, так как велика роль наглядности.

Флэш-карты – отличный пример того, как при правильно организованной обратной связи в процессе обучения, учащиеся тренируют и используют долговременную память.

Несмотря на все достоинства УМК М.З. Биболетовой на практике было замечено, что в разделах учебника не хватает заданий на введение новых лексических единиц и их закрепление, а также способов контроля их усвоения. В связи с этим нами был разработан комплекс упражнений для формирования лексических и грамматических навыков у младших школьников с помощью применения флэш-карт.

Наибольший интерес у учащихся, является тема «Животные» во 2 классе и мы создали набор флэш-карт по этой теме. Рассмотрим некоторые виды игровых заданий.

Упражнение 1 направлено на эффективное введение новых лексических единиц на уроке иностранного языка. После многократного повторения, учащимся раздаются карточки, нужно правильно назвать животных и сгруппировать: домашние и дикие. Флэш-карты «Животные» подойдут и для отработки названий их мест обитания, обозначения действий, которые они могут делать

Упражнение 2 также направлено на запоминание лексики и представляет собой задание, в котором необходимо соединить предложенные изображения с названиями животных. Учащимся необходимо правильно подобрать пары.

Упражнение 3 является игровым и направлено на смену деятельности учащихся. Учащиеся встают в круг, учитель включает музыку, пока играет музыка, учащиеся передают друг другу флэш-карты с изображением животных. Когда учитель останавливает музыку, тот учащийся, у которого на руках оказалась флэш-карта, должен назвать животное, изображенное на ней. Если учащийся не называет животное, то он выходит из круга. Если животное названо верно, то учащиеся берут следующие флэш-карты и игра продолжается.

Упражнение 4 также является игровым. На доске размещены флэш-карты. Учащиеся внимательно смотрят и запоминают, изображения каких животных присутствуют на доске. По команде учителя учащиеся закрывают глаза, и учитель убирает одну флэш-карту. Учащиеся открывают глаза и называют животное, изображенное на флэш-карте, убранный с доски.

Упражнение 5 направлено на внимательность учащихся. Учитель показывает учащимся флэш-карты и называет изображенных на них животных. Если название животного совпало с изображением (например, учитель показывает флэш-карту, на которой изображена кошка, и произносит «cat»), то учащиеся хлопают в ладоши. Если же лексическая единица не совпадает с изображением то учащиеся не хлопают в ладоши, пока изображение не будет названо верно.

Упражнение 6 является игровым. Учащиеся делятся на две команды. Каждой команде выдается один набор флэш-карт. Учитель называет животное, учащиеся должны как можно быстрее найти флэш-карту с изображением этого животного в колоде. Та команда, которая быстрее найдет нужную флэш-карту, поднимает руки и показывает флэш-карту команде-сопернику и учителю. Если флэш-карта выбрана верно, но команда получает балл, флэш-карта исключается из колоды. Если обе команды одновременно подняли руки, то колода перемешивается, и учитель называет следующее животное. Игра продолжается до тех пор, пока в колоде не останется флэш-карт.

Упражнение 7 Tic Tac Toe. На доске рисуется табличка для крестиков-ноликов. В каждую клетку приклепляется карточка лицевой стороной. Чтобы поставить в клетке крестик или нолик ребенок должен назвать слово, изображенное на карточке в этой клетке.

Упражнение 8 дает возможность учащимся продемонстрировать не только знание вокабуляра, но и знание грамматических правил. На доску прикреплены три домика, на которых написаны окончания множественного числа -s/-es-, одна корзина с прочерком. Учащимся необходимо верно распределить флэш-карты по корзинам. Какое окончание будет у форм множественного числа: -s-, -es- или среди предложенного вокабуляра есть слова-исключения, которые имеют иную форму множественного числа?

Упражнение 9 Целью этой игры является активизация словарного запаса.

Учитель начинает игру словами: I have something red! Учащиеся по очереди ставят ему вопросы, пытаясь отгадать животное. Например, Can it swim? Is it big? Is it slim? Is it ... or ...? Таким образом, отрабатывается структура вопроса в зависимости от целей учителя. Игра продолжается, пока предмет не отгадан. Отгадавший становится ведущим, придумывая что-то уже другого цвета.

Следующие упражнения с флеш-картами можно использовать в качестве контроля аудирования, монологического высказывания,

Упражнение 10 направлено на контроль усвоенных лексических единиц. Учащиеся прослушивают небольшие загадки о животных и распределяют флэш-карты по порядку на доске в соответствии с рассказом.

Упражнение 11 Показываем несколько карточек, называем их, а потом даем характеристику одному предмету (It's kind, it can jump) Ученик должен угадать слово. Эта игра полезна тем, что дает возможность связать новую лексику с уже знакомыми словами.

Упражнение 12. Flashcard description. (Загадка-описание). Один из обучающихся описывает картинку (монологическое высказывание), которую видит только он. Остальные обучающиеся должны догадаться о ком или о чем идет речь.

Конечно, комплект флеш- карт не ограничивается только одной темой. Например, флеш-карты с числами позволяют обучающимся легко запомнить числительные. Важно, чтобы дети различали числительные не только на слух, но и визуально. Ведь со временем им предстоит их писать. Важно видеть соответствие между названием и смыслом, или как в нашем случае, цифрами и словами. Слушаем учителя о дне рождения сказочного героя и украшаем торт свечами, соотносим с написанием данную цифру. Мы продолжим работать с данным комплектом и на следующей ступени обучения. Когда нужно будет соотнести порядковое числительное с количественным.

Следующий комплект направлен на снятие трудностей при изучении непростой темы «Местоимения». Снять напряжение помогает игра «Найди домик медвежонку», правильно распределив местоимения и соответствующую ему форму глагола to be, а также упражнение на соответствие местоимений и слов, которыми можно их заменить.

В 3 классе блок контроля усложняется и сами флэш-карты приобретают другой вид. Используя красочные и яркие «Speaking cards» по теме «Продукты» учащиеся успешно составляют диалоги по картинкам от имени современных и любимых героев: Do you like..? Yes. I do/ No. I don't. I like... И в дальнейшем выходят на монологическое высказывание по теме.

Соревнование –особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, которое обостряет мыслительную деятельность и вовлекает учащихся в учебный процесс. Соревновательный характер задания вносит оживление и повышает мотивацию учащихся. Командная игра в 4 классе позволяет закрепить в произношении видо-временные формы английских глаголов. Карта составлена таким образом, чтобы ученики освоили 3 формы неправильных глаголов, правильно прикрепив их в нужную строку.

В дальнейшем, эти знания пригодятся ребятам при составлении утвердительных предложений в Past Simple в 4 классе, когда параллельно отрабатываются лексические единицы по теме «Мой день». Учащимся предлагается выйти к доске, вытянуть флэш-карту со словосочетанием и составить утвердительное предложение в Past Simple. Если предложение было правильным, учащиеся хором повторяли предложения за учеником. Данный интерактивный прием помогает включить в работу всех учеников и отработать в речи большое количество лексических единиц.

Обучение навыкам чтения является приоритетным в начальной школе. Знание алфавита, изучение правила чтения буквосочетаний, определение типа слога. С флеш-картами делать это намного интереснее, чем просто читать слова в столбике. Игру «Найди соответствия» можно проводить индивидуально и в групповой форме. Здесь же можно

группировать тематические карточки в соответствии с заданием, например, нахождение слов определенного типа слога или буквосочетания.

Игра «Накорми кота» позволяет изучить в игровой форме использование неопределенных местоимений «some» и «any». Подстановочное упражнение с забавными картинками игрового характера приближают процесс активизации грамматического материала к условиям реального общения.

Флеш-карты по теме «Город» позволяют проявить творчество, создавая город по нарисованным улицам на доске. Это дает возможность проявить себя ребятам со средним и низким уровнем сформированности знаний и психологической активности.

За время преподавания по этому учебнику флеш-карты превратились в многозадачный инструмент, поскольку мы нашли способ применять их по-разному и реализовывать разные цели.

В данном комплексе упражнений мы постарались использовать задания, которые направлены на развитие различных навыков и умений. Так внимание учащихся акцентируется не только на том, чтобы заучить предложенные лексические единицы, но и отработать их на примере заданий, знать, как они употребляются в предложениях, диалогах, текстах, применять на практике в разговорной речи. Также основной задачей использования данного комплекса упражнений с флеш-картами на уроках иностранного языка, является повышение мотивации.

С помощью флэш-карт нам удалось представить данные упражнения в новом виде, более интересном и привлекательном для младших школьников, что, безусловно, повлияло на их заинтересованность в изучении английского языка, а так же позволило вовлечь в процесс обучения всех учащихся. Благодаря использованию флэш-карт нам удалось использовать больше игровых упражнений и заданий, что положительно сказалось на работоспособности обучающихся.