

Муниципальное Автономное Дошкольное Образовательное Учреждение

"Детский сад №63"

ЛУЧШАЯ МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

ТЕМА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО КОМПЛЕКСА LEGO EDUCATION ("МОЯ ИСТОРИЯ") ПРИ ПОСТРОЕНИИ РЕЧЕВЫХ КОНСТРУКЦИЙ НА РАННЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ.

Педагог дополнительного образования:

Рычкова Анна Николаевна

Ижевск 2021г.

Содержание:

1. Введение

- 1.1 Актуальность работы
- 1.2 Цели и задачи.
- 1.3 Описание работы.
- 1.4 Ожидаемые результаты.
- 1.5 Способы наблюдения.

2. Основная часть:

- 2.1 Конспект занятия «Моя история» с использованием Лего - конструктора (LEGO Education) и программы Story Visualizer

3. Заключение

4. Литература

5. Приложение «Опорные схемы для составления речевых конструкций».

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1 Актуальность работы

На современном этапе развития общества, как известно, знание иностранного языка стало неотъемлемой характеристикой образованного человека. И, в связи с этим, всё чаще ставится вопрос о сдвиге обучения иностранному языку на дошкольный период. Тем не менее, ответ на данный вопрос далеко не однозначный, существуют разные мнения: иностранный язык в дошкольном учреждении – это, так называемая, дань моде, или необходимость, продиктованная современным развитием общества.

Формирование навыка «говорения» на иностранном языке у дошкольников сопряжено с рядом трудностей, которые связаны как с психологическими особенностями, так и с особенностями речевого развития.

Преодолевая эти трудности, необходимо найти тот «источник образа», который поможет ребенку адекватно соотнести слово и действительность.

Обратив внимание на игровой комплекс Lego Education (Моя история) мы предположили, что данный материал является одним из средств, который будет способствовать более эффективному обучению дошкольников построению простых речевых конструкций, а также способствовать расширению лексического запаса слов на иностранном языке (в нашем случае – на английском языке). Основанием использования данного игрового комплекса послужили также целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования (ФГОС):

- Ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и, прежде всего, в игре.

- Ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью, с целью построения речевого высказывания в различных ситуациях.

- У ребёнка развита крупная и мелкая моторика.

- Ребёнок проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности: в игре, общении, конструировании и т. п.

Тем не менее, как известно, Lego Education, направлен, прежде всего, для детей школьного возраста, а обучение иностранному языку дошкольников сопряжено с рядом особенностей:

- Освоение отдельных лексических единиц.

- Отсутствует обучение чтению и письменной речи.

- Грамматика является вторичной: лишь на уровне построения отдельных фраз и простых предложений.

Таким образом, необходимо осуществить особенный подход к использованию данного комплекса при обучении дошкольников иностранному языку, сопоставив вышеизложенные целевые ориентиры с **задачами игрового комплекса Lego Education:**

1. Умение творчески подходить к решению задач.
2. Умение излагать мысли в чёткой последовательности.
3. Подготовить к дальнейшему изучению Лего - конструирования с помощью компьютерных технологий.

4. Обеспечить комфортное самочувствие.

1.2 Цели и задачи

Принимая во внимание особенности обучения дошкольников иностранному языку мы определили цель и задачи данной работы:

Цель: Способствовать более углублённому освоению дошкольниками новых лексических конструкций на иностранном языке через использование Лего технологий.

Основные задачи использования конструктора Lego Education на раннем этапе обучения иностранному языку:

1. Освоение новых лексических единиц на иностранном языке.
2. Обучение построению элементарных речевых конструкций.
3. Создание предпосылок для творческого подхода при решении определённых задач.
4. Развивать воображение и обеспечить комфортное самочувствие ребёнка.

1.3 Описание работы

Работу с данным конструктором разделили на два этапа: **подготовительный и основной**. Подготовительный этап включает в себя ознакомление детей с предложенным материалом: знакомство с новой лексикой.

Разработчики Lego Education при составлении истории (рассказа) на русском языке (либо на иностранном, но на более продвинутом уровне) предлагают ориентироваться на следующие вопросы: Кто? Где? Когда? Что?

В связи с более узким уровнем знаний дошкольников на иностранном языке, предлагаем при составлении речевых конструкций использовать только два из них: Кто? Где?

Ответить на данные вопросы помогает стрелка – указатель. Так при ответе на вопрос Где? используется цветное поле, где каждый цвет определяет место действия. Мы договорились, что цвет зелёный (green) – лес или парк....

Выбрав в игровой форме место действия, дети приступают к самому долгожданному этапу – постройке этого места. Действуют они самостоятельно и по собственной инициативе определяют каким будет место действия. Роль преподавателя в данном случае сводится лишь к напоминанию новых лексических единиц и поддержке инициативы в данной деятельности.

Свое «творение» ребёнок «фиксирует» (фотографирует) и заносит, с помощью взрослого, в компьютер. Разработана специальная компьютерная программа как приложение к пособию.

При ответе на вопрос Кто? дети выбирают героя. Помогает в этом также стрелка-указатель, но с другим полем. Это поле определяет лишь его характер. Затем героев создают дети самостоятельно, они могут быть совершенно разными.

Зафиксировав героя, заносят его в базу программы, также с помощью взрослого.

Завершающим этапом данной работы служит построение простых предложений на иностранном языке с использованием готовых конструкций. Это итоговый этап деятельности.

Данные конструкции включают в себя описание героя (ответ на вопрос Кто?) :
It is a witch. She is happy. She has got a dog...

А также место его обитания (ответ на вопрос Где?):

She lives in the sea.

Таким образом, данный конструктор способствовал освоению ребёнком дошкольного возраста новых слов на иностранном языке, помог в освоении и закреплении построения простых речевых конструкций, поддерживая при этом его инициативу и самостоятельность при постройке объекта.

1.4 Ожидаемые результаты:

- Проявление у детей интереса к освоению новых лексических единиц на иностранном языке.
- Активное участие в обсуждениях.
- Владение простыми навыками диалогической и монологической речи на иностранном языке.

1.5 Способы проверки:

- Наблюдения.
- Беседы с детьми.
- Педагогический мониторинг.

2. Основная часть

Конспект занятия по английскому языку для детей подготовительной группы с использованием образовательных решений Лего «Моя история»

Цель: Обучение дошкольников английскому языку в нестандартной форме с использованием конструктора Лего и компьютерной программы Story Visualizer

Задачи:

Образовательные:

- Закрепить умение детей выстраивать элементарные речевые конструкции (It is He /She is... He /She has got... He /She lives in the) на английском языке.
- Закрепить знания лексических единиц по темам «Цвет», «Характер», «Место обитания», «Животные», «Части тела» с помощью оборудования Лего.
- Обучать использованию компьютерной программы Story Visualizer.

Развивающие:

- Развитие мышления, внимания, памяти, диалогической и монологической речи дошкольников.
- Развитие мелкой моторики рук при помощи конструктора Лего.
- Развитие усидчивости, воображения и творческого подхода к выполнению задания.

Воспитательные:

- Воспитание умения слышать педагога и друг друга.
- Воспитание взаимовыручки и умения работать в команде.
- Формирование культуры общения.

Оборудование: Набор конструктора LEGO Education, компьютерная программа Story Visualizer, ноутбук, опорные схемы.

Ход занятия:

1.Организационный момент. (Дети садятся за один круглый стол.)

-Hello, boys and girls! How are you today? (- Здравствуйте, мальчики и девочки!
Как настроение?)

Дети: - Excellent! Fantastic! I am fine! (-Отлично! Фантастично! У меня всё
хорошо!)

-Today we have got unusual lesson. We shall speak English and make an interesting
and fantastic story. Do you like interesting and fantastic story?

(Сегодня у нас необычное занятие. Мы будем говорить на английском языке и
придумывать удивительные истории. Вы любите удивительные истории?)

Дети: -Yes, I do! (Да!)

- Do you like funny stories? (Вы любите забавные истории?)

Дети: -Yes, I do! (Да!)

-Do you like sad stories? (А вы любите печальные истории ?)

Дети: -No, I don't. (Нет!)

-And do you like to play Lego? (Любите вы играть в Лего?)

Дети: -Yes, I do! (Да!)

- Lego will help you to make stories. (Конструктор Лего поможет вам сочинять истории.)

(Педагог достаёт конструктор Лего.)

- Look! How many interesting things here! (Посмотрите! Как много интересного здесь!)

2. Закрепление знакомых лексических единиц. Знакомство с конструктором Лего.

(Дети рассматривают конструктор, называют знакомые детали в диалоге с педагогом. Называем детали в соответствии с тематикой.)

Food (Еда):

- What's this?

Дети: It's an apple...

- What colour of the apple?

Дети: It's a green apple.

Parts of body (Части тела):

- What's this?

Дети: It's a body.

Animals (Животные):

- What's this?

Дети: It's a black bat.

3. Аудирование. Постановка задачи.

- Как вы поняли, ребята, сегодня мы будем придумывать маленькие истории на английском языке, а помогать нам в этом будет Лего конструктор. Вы увидели, сколько интересных деталей здесь, значит и истории будут необычными и интересными. После того, как вы постройте, истории ваши «оживут» на экране компьютера. Посмотрите, что у меня получилось...

(Педагог демонстрирует на экране компьютера картинку и предлагает детям послушать и понять, о чём идет речь.)

- It's a white man.
- He is happy.
- He has got an ice-cream.
- He lives in the sea.



Дети: Это белый человек.

Он счастливый.

У него есть мороженное.

Он живёт в море.

Great! You are good translators! (Вы замечательные переводчики!)

- Прежде чем приступить к постройке, нам нужно узнать, где будет происходить ваша история и кто будет там жить. Поможет нам в этом волшебная стрелочка, Magic pointer.

(педагог показывает детям стрелку-указатель из конструктора Лего)

4. Игра со стрелкой-указателем

- Как вы видите, Magic pointer имеет цветные поля. What colours are these? (Какие это цвета?)

Дети: Green, red, yellow, blue.

- Каждый цвет на стрелочке обозначает место действия.

What can be green? (Что может быть зелёным?)

Дети: Wood, park. (Лес, парк)

- What can be yellow? (Что может быть жёлтым?)

Дети: Desert, beach. (пустыня, пляж)

- What can be blue?

Дети: The sea, river. (море, река)

(На красный цвет договариваемся с детьми, что это будет город)

- What can be red?

Дети: City, town. (большой город, маленький город)

(Каждый ребёнок (или один из группы), закрыв глаза, вращает стрелку и определяет какое место действия он будет строить.)

5. Постройка места действия

- Теперь вы знаете, какое место действия вы будете строить, где будут происходить события.

- Now, you can make the place...

(Дети самостоятельно собирают место действия, а также, по желанию, могут объединяться в группы. Педагог обращает внимание, что, объединяясь, можно использовать фразу: May I join you? (Можно к вам присоединиться?) Педагог хвалит за интересные решения при постройке: Well done! Excellent! It's interesting! Great! ...

После того, как выполнены постройки, дети рассматривают каждую работу вместе с педагогом.)

Пример обсуждения:

- What did you do? What is it?

-Что ты сделал(а)? Что это?

Ребёнок: It's the sea.

— More.

- What are there?

- Что там, в море, есть?

Ребёнок: Fish, ships, sea plants.

— Рыбы, корабли, морские растения.

6. Выбор героя и его характера.

- Вы справились великолепно с заданием. Теперь надо поселить сюда вашего героя. А каким он будет укажет опять Magic pointer.

(Педагог меняет поле на стрелке-указателе. Теперь на поле четыре разные характеристики героя.)

- What character is?

Дети: Romantic. Angry. Sad. Happy. (Романтичный. Злой. Печальный. Счастливый.)

(Так же как, и место действия, дети определяют с характеристикой своего героя, вращая стрелку-указатель.)

- Вы выбрали каким будет ваш герой, но кто он будет придумайте сами. Присмотритесь к деталям конструктора, кого можно собрать.

Дети: A witch, a girl, a man, a boy, a magic boy,

(Дети самостоятельно определяют с выбором самого героя, затем собирают его из конструктора. Педагог на данном этапе обращает внимание, что каждый герой может что-нибудь иметь. Аналогично с постройкой места действия, педагог с детьми обсуждает героев, хвалит за интересные решения.)

Пример обсуждения:

-Who is it?

- Кто это?

Ребёнок: It's a witch.

— Это ведьма.

- What is she like?

- Какая она?

Ребёнок: She is romantic.

— Она романтическая.

- What has she got?

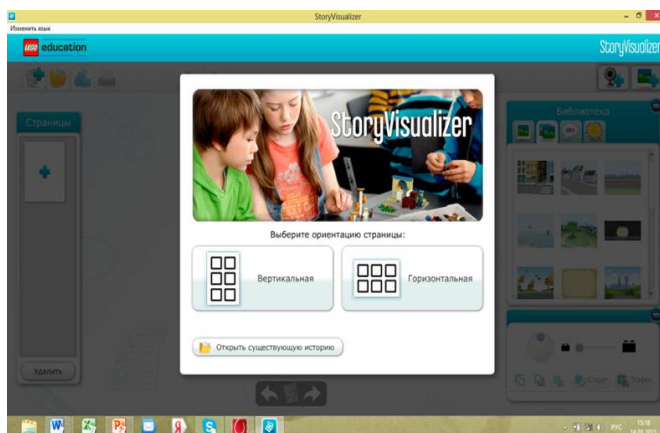
- Что у неё есть?

Ребёнок: She has got a dog.

— У неё есть собака.

7. Знакомство с программой Story Visualizer.

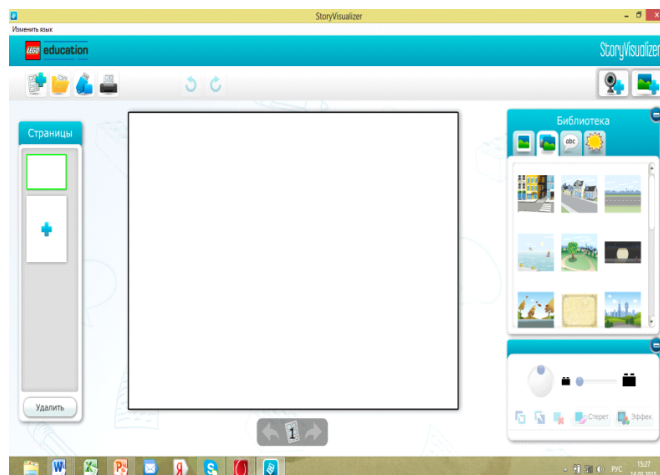
- У вас у всех получились замечательные постройки и интересные, необычные герои. Теперь необходимо, чтобы ваша история ожила, для этого нам нужно нашу постройку и нашего героя поселить в компьютерную программу.



- Посмотрите, для начала решите как вы расположите листок: вертикально или горизонтально.

- Выбрали страничку. Теперь сфотографируем построенное место действия специальной камерой.

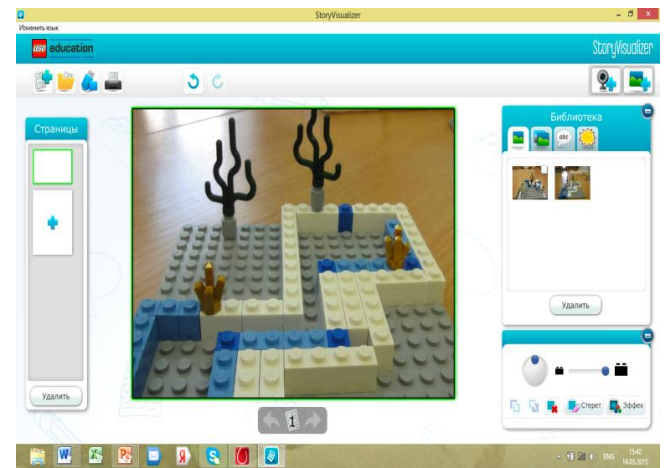
Но не забудьте поставить постройку перед ней.



- Press and camera can photo your object.

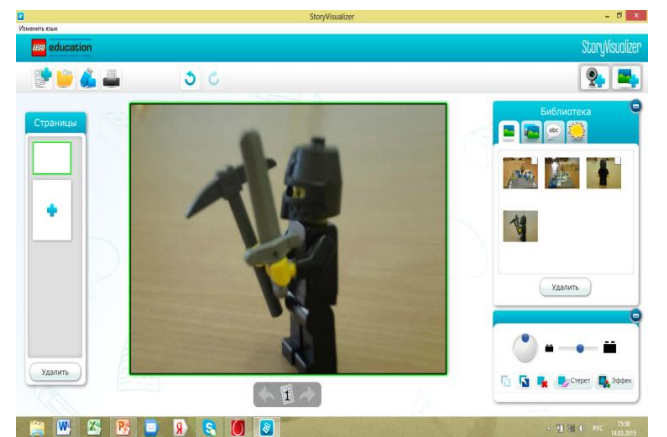
(Нажмите и сфотографируйте ваш объект.)

- Камера выполнила свою работу.

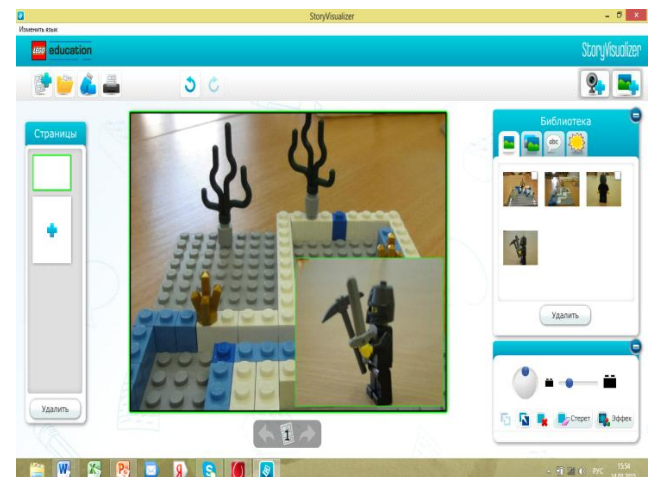


- Let's photo your heroes.

- Также фотографируем и героя.



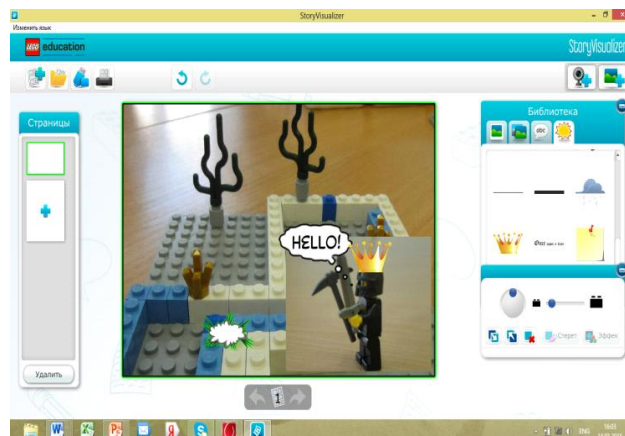
- Теперь героя с помощью мышки можно поселить на то место, которое вы для него приготовили.



(Также педагог показывает детям, что можно добавить спецэффекты и слова герою используя специальную панель)

- Look! You can make a comics story.

- Получается настоящий комикс!



8. Составление простого монолога на английском языке по представленному сюжету (картинке).

- You have made fantastic stories! Let's tell your stories and discuss.

(Каждый ребёнок или кто-либо из группы представляет монолог с использованием опорных схем* и созданного сюжета)

Пример:

It is a boy.

Это мальчик.

He is sad.

Он печальный.

He has got a magic stick.

У него есть волшебная палочка.

He lives in the desert.

Он живёт в пустыне.

(При обсуждении педагог предлагает детям дополнить некоторые рассказы, предложить что-нибудь добавить в конструкцию и в монолог. Результатом этого послужит более улучшенные постройки и монологи.)

- It was good job. My congratulations! I have got surprise for you. These medals just only for you and we can print your stories.

(Детям вручаются сюрпризные «медали» и распечатанные на принтере картинки с их историями.)

- Good bye and good luck for you!

* условные обозначения и примеры опорных схем см. в приложении

3. Заключение

Таким образом, данный игровой комплекс способствует освоению ребёнком дошкольного возраста новых слов на иностранном языке, помогает в освоении и закреплении построения простых речевых конструкций, поддерживая при этом его инициативу и самостоятельность при постройке объекта. Дети проявляют огромный интерес к подобным занятиям и желание совместно с педагогом решать поставленные задачи.

Естественно, любое нововведение может быть сопряжено с рядом особенностей. С подобными особенностями столкнулись и мы в работе с данным игровым комплексом:

- Наличие определённой лексической базы на иностранном языке у дошкольников, а значит:
- Подобные занятия возможны только в подготовительной к школе группе

- Наличие достаточного количества игровых комплексов, чтобы охватить большее количество детей.

Тем не менее, данная работа доставила огромное удовольствие детям и всколыхнула интерес педагога.

4. Литература:

- 1. Приказ об утверждении Федерального Государственного образовательного стандарта дошкольного образования от 17.10.2013г.**
- 2. «Раннее обучение английскому языку: теория и практика» (сборник научно-методических статей) М., Детство, 2004г.**
- 3. Утехина А.Н «Речевые игры в раннем языковом образовании»
Ижевск, ИД «Удмуртский университет», 2001г.**
- 4. Штайнепрайс М.В «Английский язык и дошкольник: программа обучения дошкольников английскому языку» М.,Сфера,2007г.**
- 5. Текстовый материал к игровому комплексу Lego Education (Построй свою историю)**

Интернет ресурсы:

- [http\\:www. Lego.com](http://www.Lego.com).**
- [http\\: legoeducation.com](http://legoeducation.com)**

Приложение.

Опорные схемы для составления речевых конструкций

Условные обозначения:



- объект (существительное), заменяемое местоимением **it**



- действующее лицо (**He, She, I, We...**)



- вспомогательный глагол **is**



- качество (**happy, sad, angry, romantic...**)



- принадлежность (**have got, has got**)



- глагол «живёт» (**live**)



- место обитания (**wood, the sea, the desert, park, town...**)



It is a witch .



She is happy.



She has got a cat.



She lives in the desert.

