



СЪЗДАВАНЕ НА ОПТИМАЛНИ УСЛОВИЯ ЗА УЧЕНЕ НА ЧУЖД ЕЗИК В НАЧАЛНОТО УЧИЛИЩЕ

Надежда Кирчева Георгиева

Основно училище „Георги Бенковски“, гр. Бургас

CREATING OPTIMAL CONDITIONS FOR LEARNING A FOREIGN LANGUAGE AT PRIMARY SCHOOL

Nadezhda Kircheva Georgieva

Primary school „Georgi Benkovski“ city of Burgas

Abstract: *The present study is connected with creating optimal conditions for foreign language learning at primary school age. The main role in learning a foreign language is that of the teacher and of language teaching. The importance of play as a method of learning is discussed. Educational games related to teamwork and pair work are applied in order to learn the foreign language more effectively. From the analysis, it was found that through the games, the students perceived the foreign language learning with greater ease and felt satisfaction from working in a team, building and consolidating their knowledge. As a result of the study, we propose a set of educational games to support the teacher in teaching a foreign language to fourth grade students.*

Keywords: *foreign language, primary school, students, learning, optimal conditions*

„Помогни ми да се оправя самичък!“

Мария Монтезори

Ученето е процес на придобиване на знания, умения, ценности и нагласи, чрез изучаване, преподаване или опит. В центъра на обучението е детето, с неговия уникален свят, неограничени търсения и възприятия. Новите реалности в Европа и света изискват от учениците да притежават знания и умения, чрез които да могат да се развиват самостоятелно, да ги прилагат в мултикултурна среда, както и да работят ефективно в екип, съобразно с установените международни стандарти. Реализацията на младите хора през новия век е свързана с владеенето на чужди езици. Неслучайно въвеждането на обучение по чужди езици в ранна възраст е приоритет в световен мащаб.

Главната цел на учебните програми по чужд език е да очертаят насоките на обучението по чужд език за съответния клас. Програмата по чужд език спомага за цялостното развитие на учениците, за обогатяване на общата им култура и изграждане на подходящи модели на социално поведение в ситуации на межкултурно общуване [1].

Програмите за ранно чуждоезиково обучение трябва да следват идеологията за лекота на работа, забавление чрез учене и правене, да осъществят прехода между детската градина и втори клас, когато започва изучаването на чужд език, съгласно Държавните образователни изисквания (ДОИ). Именно в този момент в началото на втори клас започват и трудностите за голяма част от учениците, които с времето изпитват негативни чувства и са демотивирани да изучават чуждия език. В този период най-важна е ролята на учителя да ги стимулира и вдъхнови. Както е казал Уилям Артър Уорд „Добрият учител обяснява. Великият учител вдъхновява“.



Ролята на учителя е най-краткият и най-бързият път към – знанието. Човек може и сам да учи, но това изисква повече усилия и време. Съвременният учител е не само използващ технологии, а вечно търсещ и учещ. Той използва и модерните, и традиционните техники, за да се развива. Той е активатор и мотиватор на ученика. Учителят трябва да ползва и да говори езика по начин, по който ученикът да поиска да бъде като него, да му подражава. Основата, върху която учителят поставя урока, това е учебника, но той не е единственото, с което се работи. От особена важност е какво се случва около него. Всяко качествено преподаване завършва с такова състояние на ученика, че той да може да използва знанията си самостоятелно и да не зависи винаги от учителя си [1].

Играта е един от фундаменталните духовни елементи на живота. И. Хьойзинха (1938) определя играта като свободно действие, което протича в определено ограничено място, време и настроение. Това действие се извършва в определен ред, който изисква спазването на доброволно приети правила извън сферата на материалната ползност или необходимост. Игровото настроение е настроение на възторг и изолираност, без значение каква е играта. Действието се съпровожда от чувство на възвишеност и напрежение и предизвиква радост и чувство на отпих [2]. За разлика от трудовата дейност играта не е мотивирана от крайния резултат. Самият мотив е в съдържанието на игровото действие и процес. Езиковата игра означава съзнателно манипулиране на езика, построено върху необичайно използване на езиковите средства (Санников 1999). Тя се диктува от вътрешното желание на детето да участва в игровото действие [3].

В условията на езиковата игра се формира вътрешният мотив за говорене на чуждия език. В различните сфери на общуването езиковата игра може да осигури практическо приложение на всички речеви умения: за слушане, за говорене, за четене, за разбиране и за писане. В чуждоезиковото обучение играта се използва за затвърждаване на знания, за надграждане на знанията и за активна почивка. Моментът на провеждането зависи от нейната цел. Изключително важно е тя да е достъпна за учениците от съответната възраст и да отговаря на техните потребности и интереси, но в същото време трябва да съдържа и някои трудности, които изискват изостряне на вниманието, паметта, анализиране на факти и класифицирането им. По време на играта ролята на учителя е контролираща. Отличителна особеност на играта е доброволното участие. Трябва да се обърне внимание на учениците с по-изразена чувствителност, срамежливите да не се принуждават да се включват в процеса и да не бъдат укорявани от останалите ученици. Езиковите игри се провеждат в рамките на 5 до 15 минути от урока. След нейното приключване се обобщават и коментират резултатите. В този процес участие взимат всички ученици, за да няма „победители и победени.“

Целта на настоящето изследване е чрез прилагане на езикови игри за активен отпих, да се създадат оптимални условия за учене на английски език на ученици в IV клас. В тази връзка си поставихме следните задачи:

- Анализиране на литературни източници по изследвания проблем.
- Прилагане на програма с езикови игри и прилагането им в уроците по английски език в четвърти клас.
- Установяване ефекта на приложените игри върху емоционалното състояние на учениците и надграждането на знанията им по английски език.

Предмет на изследване е ефективността на приложените игри за създаване на оптимални условия за учене. Обект на изследването е влиянието на комплекса от езикови игри върху знанията на учениците. Контингент на изследване са общо 23 ученици от IV клас от ОУ „Георги Бенковски“ гр. Бургас.



Организация на изследването

Програмата с езиковите игри е приложена в началото на вторият учебен срок на учебната 2022/2023 година. Езиковите игри се провеждаха в рамките на 5 до 10 минути в края на часа по английски език, с цел да не се нарушава учебния процес в основната част. Основна задача на игрите е активен отдих. Учениците работиха в екип и по двойки. След всяка игра на учениците се даваше възможност да оценят своето емоционално състояние и да дадат оценка на това какво са научили, отговаряйки на твърдения, като гласуват с определени знаци: съгласен – „палец нагоре“, не съм съгласен – „палец надолу“, нито да, нито не – „палец настрана“. Приложени са следните игри:

- „Find friends who...“ – целите на играта са изграждане на умение за комуникация; търсене на лична информация; опознаване на екипа и употреба на изучена лексика и граматични правила.
- „Story sequence“ – целите на играта са прочитане и подредба на позната приказка; упражнение за четене на текст и сътрудничество в екип.
- „Happy tunnel“ – целите на играта са да се изслушват и казват положителни неща за другите в класа; развитие на самоуважение; създаване на положителна социална атмосфера за учене и използване на положителни прилагателни имена.
- „Save water!“ - целите на играта са да открият начини за пестене на вода в ежедневието; да създадат плакат, който да насърчава хората да пестят вода; да развият умения за разбиране на водата като ценен ресурс; сътрудничество в екип
- „The one -minute test!“- целите на играта са да предвиди колко пъти можете да се извършва дадена дейност за една минута; да преброят колко пъти наистина могат да изпълнят дейността; попълване на таблица; сътрудничество в екип.
- „Classroom language sentence race“ – цели на играта са да усвоят основни езикови средства в класната стая; да подреждат и пишат изречения и въпроси на езика на класната стая, сътрудничество в екип [6].

Целта на игрите включвани в учебния процес по английски език са за затвърждаване и надграждане на знания и за активна почивка. Игрите са изцяло свързани с поставените за урока задачи.

Анализ на резултатите

Анализът на резултатите характеризиращи ефекта на приложените игри върху емоционалното състояние на учениците и надграждането на знанията им по английски език, мотивацията и отношението на учениците към чуждия език извършихме въз основа на обработка на данните от поставените твърдения, който се попълваше след приключването на всяка от игрите.

Получените резултати от изследването след провеждането на игрите „Find friends who...“, „Story sequence“, „Happy tunnel“ са представени в Таблица 1.

Отчитайки резултатите от поставените твърдения се наблюдава висок процент ученици, които твърдят „Научих нещо за себе си“, 87% и „Научих нещо ново за другите“, над 92% и при трите игри. При играта „Find friends who...“ 30% от учениците са се „Замислили“. При другите две игри всички ученици са посочили твърдението „Замислих се“. Почти всички от учениците са се „Забавлявали“ (92%, 91% и 100%). Висок е и процентът от тези, които твърдят „Чакам с нетърпение следващото ни занимание“, над 91%.



Таблица 1. Твърдения свързани с емоционалното състояние на учениците

Твърдение	Съгласен – „палец нагоре“	Не съм съгласен – „палец надолу“	Нито да, нито не – „палец настрани“	Съгласен – „палец нагоре“	Не съм съгласен – „палец надолу“	Нито да, нито не – „палец настрани“	Съгласен – „палец нагоре“	Не съм съгласен – „палец надолу“	Нито да, нито не – „палец настрани“
Наименование на играта	„Find friends who...“			„Story sequence“			„Happy tunnel“		
Научих нещо за себе си	87%	9%	4%	100%	0%	0%	96%	0%	4%
Научих нещо ново за другите	92%	4%	4%	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Замислих се	30%	52%	13%	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Забавлявах се	92%	4%	4%	91%	9%	0%	100%	0%	0%
Чакам с нетърпение следващото ни занимание	91%	8%	4%	100%	0%	0%	96%	4%	0%

В Таблица 2 са представени резултатите от игрите „Save water!“, „The one -minute test!“, „Classroom language sentence race“, изразяващи емоционалното състояние на учениците.

Таблица 2. Твърдения свързани с емоционалното състояние на учениците

Твърдение	Съгласен – „палец нагоре“	Не съм съгласен – „палец надолу“	Нито да, нито не – „палец настрани“	Съгласен – „палец нагоре“	Не съм съгласен – „палец надолу“	Нито да, нито не – „палец настрани“	Съгласен – „палец нагоре“	Не съм съгласен – „палец надолу“	Нито да, нито не – „палец настрани“
Наименование на играта	„Save water!“			„The one -minute test!“			„Classroom language sentence race“		
Научих нещо за себе си	100%	0%	0%	100%	0%	0%	96%	0%	4%
Научих нещо ново за другите	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Замислих се	100%	0%	0%	96%	0%	4%	100%	0%	0%
Забавлявах се	100%	0%	0%	100%	0%	0%	100%	0%	0%
Чакам с нетърпение следващото ни занимание	100%	0%	0%	96%	0%	4%	96%	4%	0%



Резултатите показват, че 100% от учениците са посочили твърдението „Научих нещо за себе си“ и „Научих нещо ново за другите“ и при трите игри. Единствено при играта „Classroom language sentence race“ 96% от учениците са научили нещо за себе си. Подобни са резултатите и за твърденията „Замислих се“ и „Забавлявах се“ (96% - 100%). Значително висок е и процентът от тези, които твърдят „Чакам с нетърпение следващото ни занимание“, над 96%.

Анализът на отговорите от проведения въпросник показва, че много нисък процент от учениците проявяват негативно отношение към училищната ситуация или към учебния труд. Безспорен е фактът, че повечето ученици демонстрират положително отношение към работата в екип и адаптирането на образователните игри в часовете по английски език.

От анализа на резултатите се установи, че учениците от IV клас подобриха уменията си за работа в екип, развиха своята увереност за по-свободна употреба на чуждия език, забавляваха се и в процеса на работа се установи, че са надградили своите лексикални и граматически знания. Учениците, които изпитваха трудности и тези които се притесняваха започнаха да се отпускат, придобиха увереност и започнаха да взимат все по-често участие в часовете.

Също така се установи, че както ролята на учителя, така и езиковите игри са най-благоприятните условия за учене на чужд език.

Направените изследвания и анализът на получените резултати дават основание за някои изводи, относно създаването на оптимални условия за учене на чужд език:

- Езиковите игри са основно обучаващо средство в ранното чуждоезиково обучение, а не помощно. Те дават възможност учениците по-свободно да употребяват думи и изрази в чуждия език, да навлязат с удоволствие в неговата система и неусетно, играейки да се научат да използват правилно неговите изразни средства.
- Не се откроява наличието на ученици с негативно отношение към прилагането на игровия момент в часовете.
- Игрите дават възможност за опознаване на учениците в състоянието на познавателната, волевата и емоционална сфера. Това дава възможност на учителя да обоснове план за формиране на оптимални условия за учени, което означава не да заложи готови мотиви и цели, а да поставя учениците в условия и ситуации, чрез които да разгърне активност и желание за учене и себеизразяване.

Литература

[1] <https://web.mon.bg>.

[2] Й. Хьойзинха, Homo ludens (Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur), 1938 (Изследване на игровия елемент на културата), „Захарий Стоянов“, 2000.

[3] И. Любенова, Възможности на ранното чуждоезиково обучение, София: "Св.Климент Охридски", 2004.



- [4] И. Любенова, Възможности на ранното чуждоезиково обучение, София: Университетско издание "Св. Климент Охридски", 2004.
- [5] А. Атанасова, Как да учим ефективно: Мотиватор за учене, Габрово: Екс-прес , 2018.
- [6] С. Read, 500 Activities for the primary classroom, London: Macmillan Education,, 2007.

За контакт с автора:

Надежда Георгиева

e-mail: nadqnew@abv.bg