Обухова К.Н.

Учитель английского языка

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В последнее время все больше и больше возрастает интерес к изучению английского языка, который признан языком профессионального общения в разных областях деятельности. Следовательно, одной из самых главных задач учителя является повышение мотивации к изучению английского языка. Каждый учитель старается найти оптимальный способ для решения поставленной задачи. Пересматривается использование традиционных путей и способов воздействия на учащихся с целью их ознакомления с культурой страны изучаемого языка, внедряются новые технологии, одной из которых является игровая технология.

Применение на уроках английского языка игровых технологий повышает у учащихся интерес к изучаемому предмету, то есть помогает положительно мотивировать ученика на изучение английского языка. А мотивация в свою очередь определяет значимость того, что познается и усваивается учениками, их отношение к учебной деятельности, ее результатам. Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную речевую деятельность, то есть деятельность общения, в  процессе которой формируются не только знания, но и речевые умения. Привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующей мыслительную деятельность, позволяющей сделать учебный процесс интересным. Игровые формы работы ведут к повышению творческого потенциала учащихся, к их раскрытию как индивидуальностей и личностей на уроках.

Ценность игры в том, что она осуществляется не под давлением. Игра – это проявление желания действовать. Она открывает новые возможности в сфере интеллекта, познавательной деятельности, творчества, активности.

Игровые формы работы на уроках английского языка могут нести на себе ряд функций:

1. Обучающая функция – развитие памяти, внимания, восприятия.

2. Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы урока, превращение урока в увлекательное действо.

3. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, возникающего в результате интенсивного обучения на уроке.

4. Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего состояния для более эффективной деятельности и усвоения большего объема материала.

5. Развивающая функция – развитие личностных качеств.

6. Воспитательная функция – психотренинг и психокоррекция проявления личностных качеств в игровых моделях жизненных ситуаций.

7. Коммуникативная функция – сплочение коллектива, установление эмоциональных контактов и вербального общения.

Игра на уроке иностранного языка должна отвечать следующим требованиям:

1. Хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована;

2. Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

3. Быть принята всей группой;

4. Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

5. Проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;

6. Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

7. Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

Игра требует от каждого учащегося активности, включения в совместную деятельность. Участники должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы.

Существует несколько классификаций игр, однако необходимо подчеркнуть, что все они условны. Так, одни подразделяют игры на языковые и коммуникативные, другие на игры на взаимодействие и игры на соревнование, третьи выделяют лексические, грамматические, фонетические и орфографические. На уроках английского языка, для достижения поставленных целей, я использую следующие игры:

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

***Ассоциации***

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например Water. Другой ученик должен быстро назвать подходящие слова. Ex. Water: a fish, a boat, a wave, a swimmer, a ship, etc. Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

***Finish the word***

Команды садятся друг против друга и перебрасывают мяч. Ученик, бросающий мяч, говорит половину слова, например: class….. . Учащийся из другой команды ловит мяч и произносит всё слово полностью – classroom.

***Волшебный мешочек***

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребёнок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это “It is a cat”. Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

***Ручеёк***

Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук длинные ворота (ручеёк). У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Водящий подходит к началу “ручейка”. Его дети спрашивают: “A fox or a pig?” (в руках у первой пары лиса и свинья). Ведущий: например “A pig”. Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через воротники, встаёт в конец.

***Числительные.***

Образуется две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

***Цвета***

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

***Пантомима***

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие. Учитель: Guess what each pupil is doing. Pupil 1: This boy is doing his morning exercises. Pupil 2: That girl is washing her face. Pupil 3: This boy is putting on his red scarf. и т.д.

***Моя тетушка пощла в город и …***

Учитель объясняет, что ученики должны дополнить фразу My aunt went to town and bought… словом., обозначающим предмет школьного обихода или одежды. Pupil 1: My aunt went to town and bought a book. Pupil 2: My aunt went to town and bought a book and a bag. Pupil 3: My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler. Если ученик не может назвать своё слово, он выбывает из игры.

***Последняя буква***

Образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

***Кто убежал?***

Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течении 1-1,5 минут. Затем им показывают другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

***Много слов из одного слова*** Учитель называет слово. Ученики должны назвать животных, названия которых начинаются на буквы, которые есть в этом слове.

***Найди рифму***

Учащиеся слушают четверостишие, например: A frog is green A parrot is bright A fox is orange A hare is ... . (white)

***Съедобное – несъедобное***

Данная игра активизирует в речи лексические единицы, развивает быстроту реакции на звучащее слово. Водящий говорит слово по-английски, бросает мяч кому-либо из детей. Тот ловит мяч и говорит "yes" (если данное слово обозначает то, что едят) или "nо".

***Составь фоторобот***

  Игра учит описывать внешность человека. Класс делится на три команды, каждая из которых – отделение полиции. С помощью считалки выбираются трое ведущих. Они обращаются в полицию с просьбой отыскать пропавшего друга..., описывают внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден. Ex. I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall. Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red hat on and a white hat on.

***Любимые герои сказок***

Учитель говорит, что в гости к ребятам пришли персонажи сказок. Но увидеть их можно только отгадав, кто они. Учащиеся по очереди описывают героев разных сказок. Если дети угадали, им показывают соответствующие картинки.  
Ex. This is a girl. She is a small girl. She has a nice dress and a red hat on. She h'as a grandmother. She often goes to see her.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

***Guess it***

На закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов. Ex. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white?

***Кругосветное путешествие***

Закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальше описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door...". Тот, кто ошибся, покидает корабль.

***Что ты рисуешь?***

Тренировка Present Continuous. У каждого ученика – лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы: Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?...

***Конкурс красоты***

При изучении притяжательного падежа существительных. Для этого ребята приносят в класс куклы. У каждой куклы есть имя, оно пишется на карточке и прикрепляется к одежде. Затем каждый ученик оценивает стрижку (наряд) и пишет свое мнение на листочке. I like Ann's hair-cut. I like Kate's dress. Кукла, получившая наибольшее количество карточек, награждается.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Учащиеся хлопают в ладоши, когда слышат слово со звуком [t] ([b], etc)

**Fill in the missing letter.**

На доске написаны слова, в каждом из которых пропущена одна буква: например, a-d, p-n, etc.

***Sending a Telegram***

Класс выбирает водящего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать “телеграмму” – сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ученик (по очереди из каждой команды) произносит по одному слову из “телеграммы”. Если ученик ошибся, его команда теряет очко.

***Who has the best Pronunciation?***

Учитель произносит несколько слов или предложение, бросая мяч одному из участников игры. Последний должен повторить слова в том же порядке, копируя произношение и интонацию учителя.

Итак, игра - это творчество. Благодаря игре, возрастает потребность в творческой деятельности в поисках возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Помимо этого, игры позволяют создать на уроке благоприятный эмоциональный фон, что ведет к снятию языкового барьера, способствует развитию учебной мотивации, повышает интерес к предмету.

Список литературы:

1.     Артемов В.А. Психология обучения иностранному языку. М., 1969.

2.     Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М., 1991г.

3.     Ляховицкий М.В. Общая методика обучения иностранным языкам. – М., 1991г.

4.     Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе. – М., 1988.

5.     Соловова,  Е.В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е.В. Соловова – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.;

6.      Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.

7.     Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.