

Обучающие игры на уроках английского языка

Новицкая Елена Николаевна

учитель английского языка

ГБОУ школа № 268 Невского района г. Санкт-Петербурга

Play, play, for your locks will grow grey —
Ch. S. Calverley (1831—1884)

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения — как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Для них игра прежде всего — увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения — «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Детская игра — понятие широкое. Это и игра по ролям, когда ребенок воображает себя летчиком, а стулья—сверхзвуковым самолетом, и мы присутствуем на небольшом домашнем спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (в прятки, фанты и т. д.), где между играющими происходит в том или ином виде своеобразное соревнование.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативновариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками — эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т. д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20—25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3—5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала. Успех использования игр зависит прежде всего от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками одного процесса. Конечно, урок иностранного языка — это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Опыт меня убедил, что игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Данные игры преследуют цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую творческую активность учащихся.

Игры включают наиболее важный грамматический материал — глаголы *be, have, may, can, must*, конструкцию *there is*, временные глагольные формы группы *Indefinite, Continuous, Perfect*, сослагательное наклонение, косвенную речь.

Большинство игр основаны на соревновании с обязательным подсчетом очков. Игры могут проводиться между учащимися по принципу индивидуального или командного первенства.

В каждой игре требуется ведущий, а иногда водящие.

Особо велика роль ведущего, исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душой игры и заражать всех своим азартом.

What Is This?

Класс выучил первое английское предложение, первый речевой образец *This is a pen*. И первый вопрос *What is this?* А что теперь делать с этим предложением? Как его можно употребить в речи? Спросив десяток раз *What is this?*, учитель тяжело сел на стул и сказал: “*Oh, I’m so tired. Who can help me? Who wants to be a teacher?*”

Katya: May I?

Teacher: Yes, you may.

Andrei: May I?

Lena: May I?

От желающих не было отбоя. Тогда решили играть по командам: команда «учителей» против команды «учеников». У каждой команды был набор предметов, английские названия которых были знакомы ребятам.

«Учителя» расположились напротив «учеников», и игра началась.

“*Teachers*”

Jane: What is this?

Kolya: What are these? Lena: What is that?

“*Pupils*”

Misha: This is a pen.

Masha: These are pencils.

Victor: That is a window.

После того как все «учителя» задали вопросы, команды поменялись ролями. За каждые правильные вопрос и ответ давалось одно очко.

В игре также используются варианты речевого образца — *What are these? What is that? What are those?*

Magic Box.

Цель: закрепление употребления изученных временных форм.

В яркой коробке у учителя лежат карточки. Дети вытягивают по одной карточке. Задание: необходимо составить рассказ (можно шуточный), используя глагол, написанный на карточке, во всех известных временных формах.

Учитель вытягивает карточку первым и выполняет задание в качестве примера. По возможности все действия могут быть иллюстрированы мимикой, жестами.

Take a shower!

I take a shower every day. I am taking a shower now. But I didn’t take a shower yesterday because I went for a walk with my dog and came home late. Tomorrow I will take a shower because I will do exercises.

Первыми отвечают сильные ученики. После выполнения своего задания, они могут помочь более слабым ученикам или взять ещё карточку и выполнить задание письменно.

Changes.

Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения: один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п.

Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос «*What has changed?*» т. е. назвать всё, что изменилось в классе. Например: *The window was shut, now it is open. Pete was at the first desk, now he is at the third desk.* Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Изучение слов на любом иностранном языке - процесс сложный и зачастую скучный. На помощь учителю приходят лексические игры как важный инструмент отработки пройденных слов.

Данные игры преследуют цели:

— тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

— активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

— развивать речевую реакцию учащихся;

Поэтому игры для усвоения лексики английского языка должны соответствовать целому ряду требований для того, чтобы справиться с **поставленными задачами**:

задания должны быть простыми, лаконичными и иметь чёткие инструкции, которые способны выполнить все участники (они не должны вызывать дискомфорт и негатив);

такие занятия не должны занимать основную часть урока, и уж тем более учебного плана (важно помнить, что это вспомогательный инструмент в обучающем процессе, но никак не основной);

в развлекательный обучающий процесс должен быть вовлечён каждый ученик; это важно для повышения мотивации, стимуляции активности на уроке.

Number Snatch.

Учитель принес в класс красивые цветные карандаши, фантики, спичечные этикетки, марки, открытки и положил все это на стол.

Teacher: Look at these things. Do you like them? You can get them if you are quick and attentive. Let’s play a team game: team “A” against team “B”.

Команды располагаются на некотором расстоянии напротив друг друга. Каждый участник команды получает номер от 1 до 10, таким образом у играющих по два номера 1, 2, 3 и т. д. Посреди игрового пространства ставится стул, на

который кладется один из упомянутых предметов. Как только учитель называет по-английски номер, скажем, 3, ученик из каждой команды с этим номером бежит и старается первым схватить предмет.

Don't Say „Four”.

Все знают, как трудно досчитать до большого числа и не сбиться.

Teacher: Children, can you count well?

Ann: Of course, we can.

Teacher: How far can you count?

Pavel: Up to one hundred.

Oleg: Up to one thousand.

Victor: Up to one million.

Teacher: Let's count up to one hundred...

Masha: It is not interesting...

Teacher: No? But...

Учитель рассказывает условия игры. Ребята начинают считать, однако, когда дойдут до числа с цифрой 4, они должны сказать вместо него слово stop. Например: one, two, three, stop, five, ... twelve, thirteen, stop, fifteen, ... twenty-two, twenty-three, stop, etc. Каждому раздается по

Lexical Chair.

Это подвижное занятие направлено на закрепление словарного запаса. Также помогает развитию памяти, внимания и слухового восприятия английских слов. По кругу ставятся стулья; по количеству на один меньше, чем будет участников. Учитель называет слова по теме, например, *Fruits*. Как только дети слышат слово из другой темы (также ранее изученной), они садятся на стулья. Тот, кто не успел сесть, выбывает из игры и забирает с собой один стул.

Telephone.

Педагог шепчет первому участнику какое-то слово. Далее детки передают то, что услышали друг другу на ушко, будто «по телефону». А последний участник озвучивает то, что в итоге получилось. Детки очень любят эту игру, так как часто загаданное слово типа «cat» может превратиться по итогу в какое-нибудь типа *frog*. Получается очень весело.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Эти игры способствуют постановке правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков.

Предлагаемые фонетические игры-упражнения преследуют цели:

- тренировать учащихся в произнесении английских звуков (Jaw and Tongue Games);
- научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения (Voice Training Games);
- разучить стихотворения с целью их воспроизведения по ролям (Relaxation).

The Jolly Little Clown.

Крайняя неподвижность лицевых мышц и губ у ребят мешали учителю добиться нужной артикуляции английских звуков.

Teacher: Have you ever been to the circus?

Katya: Of course, we have.

Teacher: Who is the main man in the circus ring?

Andrei: The clown.

Teacher: Can you show how he makes the audience laugh?' Thank you, Kolya. Very nice, indeed! And what does the clown look like, Masha?

Masha: He has a cap.

Teacher: Please, for next time each of you make a clown's cap. Today we'll learn a poem about the jolly clown and then we'll play clowns.

Стихотворение содержало некоторые упражнения, развивающие подвижность речевого аппарата.

I'm a jolly Little Clown

Yah,¹ yaw,² yah!

I can smile and I can frown, Yah, yaw, yah!

I can drop my jaw far down!

Yah, yaw, yah!

Can you be a jolly clown?

Yah, yaw, yah!

Can you smile and can you frown?

Yah, yaw, yah!

Can you drop your jaw far down?

Yah, yaw, yah!

Образ клоуна позволил ученикам чувствовать себя более раскованными. Хотя вначале движения их губ и челюстей были несколько утрированными, со временем пришла естественность.

Учитель следил за тем, чтобы ребята читали стихотворение не спеша. После каждой строчки делали паузу, чтобы выполнить требуемые движение губ или челюстей.

The Funny Little Clown.

Цель данной игры та же, что и предыдущей.

I'm a funny little clown.

I say, "Ah³ — oo⁴ — ee⁵ — oo." My mouth is open wide When I say, "Ah, ah, ah." I draw my lips far back When I say, "Ee, ee, ee." My lips are very round When I say, "Oo, oo, oo." "Ah — oo — ee — oo, Ah — oo — ee — oo," I am a funny little clown.

Мимика клоуна всегда утрирована. Поэтому «клоун», как никто другой, может помочь учителю научить учащихся произнесению трудных звуков чужого языка.

ИГРА 1. Учитель раздаёт детям карточки с картинками (картинки могут быть у всех разные). Дается одно для всех задание: «Соедини линией картинки, предметы на которых начинаются с одного и того же звука». (Вариант игры. Раскрась одним цветом картинки, предмет на которых начинается с этого звука).

ИГРА 2. «Найди, в каких словах спрятались звуки, которые я буду произносить». Учитель показывает детям картинки и четко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

ИГРА 3. «Найди рифму к словам». Учитель произносит слово, а дети должны найти к нему рифму. Необходимо иметь набор картинок с предметами, которые могли бы рифмоваться:

doll-ball	dog-frog
snake-cake	clock-cock
bee-tree	see-we
mouse - house	toy-boy

(Вариант игры. «A song about my toys»).

1 and 2, and 3, and 4,
We are sitting on the floor;
We are playing with the ball
And a pretty little doll.
(a frog-a dog, a box-a fox, a car-a star).

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ

АУДИТИВНЫЕ ИГРЫ

Данные игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

научить учащихся выделять главное в потоке информации;

научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;

— развить слуховую память учащихся; — развить слуховую реакцию.

Ряд аудитивных игр целесообразно проводить с помощью магнитофона. При этом неплохо, если запись текста для игры осуществит не сам учитель, а, скажем, его коллега. Это создаст дополнительные трудности восприятия речи на слух, но вместе с тем повышает эффективность тренировки. Важно только, чтобы и магнитофонная запись и речь учителя звучали в естественном темпе и предъявлялись однократно. В противном случае эти игры потеряют всякий смысл.

The Spinning Top.

Играющие становятся в круг, и каждый ученик получает свой номер. При этом не обязательно начинать с номера 1, можно начать с любого номера, и хорошо, чтобы вошли номера 13 и 30, 14 и 40 и т. д. Выбирается водящий. Он выходит на середину и запускает волчок, при этом называя один из номеров. Ученик с соответствующим номером должен успеть добежать и остановить волчок до того, как он прекратит вращаться. Если ученик успел это выполнить, он получает право запустить волчок и назвать номер следующего играющего.

Обучение в сотрудничестве – это интерактивный метод обучения. Интерактивный метод - это диалог между учителем и учениками, а чаще всего между самими учениками. Интерактивный метод дает учащимся возможность общаться друг с другом, преодолевать конфликты при решении задач, анализировать, формулировать мысли.

Игра с формой взаимодействия группа-группа является одним из вариантов обучения в сотрудничестве – learning together. Данный метод был разработан в 1987 году американскими педагогами Д. Джонсоном и Р. Джонсоном.

Согласно данному методу, класс должен разделиться на группы по 3-4 человека. Каждой группе дается задание, которое является частью какой-либо темы, над которой работает весь класс. В процессе работы ученики советуются друг с другом, задают вопросы, предлагают варианты. Основная идея метода – совместная учебная деятельность учащихся, где каждый в ответе за результат.

Другой вариант обучения в сотрудничестве - «Jigsaw», что в переводе с английского обозначает «Ажурная пила» был создан американским психологом Э. Аронсоном. Э. Аронсон предлагал делить класс на группы по 4-6 человек. В каждой группе есть эксперты, которые отвечают за свою подтему в рамках одной большой темы, общей для всего класса. Найдя материал по подтеме, эксперт встречается с экспертами из других групп, отвечающих за такую же подтему. Обменявшись информацией, эксперты возвращаются в свои группы, где делятся информацией с другими участниками. Результатом становится практически одинаковое владение информацией в каждой группе.

Одной из эффективных интерактивных форм занятий по развитию творческого мышления является квест. Квест – это приключенческая игра, направленная на последовательное решение разнообразных заданий и творческих задач (ребусы, кроссворды, головоломки). В квесте для младших школьников объединяются разнообразные виды деятельности: двигательные, познавательно-исследовательские, коммуникативные виды деятельности. В данной игре школьники проявляют сообразительность, находчивость, тренируют внимательность, учатся работать в команде. В начальной школе урок-квест рассчитан на одно занятие, что обусловлено психологическими особенностями школьников. Выбор темы квеста зависит от педагогической задачи. Это может быть повторение пройденного материала или знакомство с новым, также в квесте может быть исследована отдельная проблема с опорой на уже имеющиеся знания.

Творческие задания способствуют формированию самостоятельности в мышлении, творческого подхода при решении проблемных ситуаций. Творчество постоянно сопровождает ребенка в любой его деятельности, способствует самореализации его личности. Общими характеристиками творческого мышления являются: анализ, синтез, сравнение, аналогия, классификация, пространственное воображение. Творческие задания помогают сделать урок ярким, насыщенным, мотивируют учащихся на активную познавательную деятельность, создают психологически комфортную атмосферу на уроке, способствуют закреплению пройденного учебного материала, снимают напряжение.

Цели игр – научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, научить выделять главное в потоке информации, развить слуховую память учащихся.

Такие игры формируют у учащихся навыки говорения, аудирования. Одной из задач подобного рода игр является обучение учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

1 игра «Придумай рифму к слову»

Слова: like, my, fox, grey, cat.

2 игра «My friend»

Составить рассказ о своем друге по образцу:

My friend is...

He (she) is...

He (she) lives in the ...

Игра «The Best Present»

Задание первому ученику: Вы — ученик 3 класса. Посоветуйтесь с мамой, что подарить вашему другу.

Задание второму ученику: помогите сыну. По вашему мнению, лучший подарок - книга.

В данной игре используются позиционные роли. Игра может быть использована на любом этапе урока. В данной игре учащиеся воспроизводят реальную жизненную ситуацию, игра создает условия реального общения.

«Поле Чудес».

Эту игру можно впоследствии использовать для изучения английского языка в среднем звене.

Очень интересна детям любого возраста следующая игра: все учащиеся делятся на две команды. В мешочек кладутся листочки с названиями героев или предметов на определенную тематику. От каждой команды по очереди выходит участник. Он достает листок со словом, читает и описывает на английском языке то, что прочитал.

Остальные учащиеся угадывают это слово. Данная игра помогает учащимся запомнить написания слов, а также развивает память.

Список литературы:

1. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 10, с. 47
2. Данилова Г.В. Английский язык 5-9классы. Обучающие игры / авт.-сост. Г.В.Данилова – Волгоград: Учитель, 2008. – 93с.: ил.
3. Жаркова Л.А. Игровые физкультминутки на уроке иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2010. – № 1, с. 24
4. Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 4, с. 52
5. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – Спб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. – 192 с.
6. Лобачева Н.П. Игры и сказки для работы над темами “What Do You Look Like?” и “What Are You Like?” // Иностранные языки в школе. – 2007. – № 1, с. 36
7. Петринчук И.И. Ещё раз об игре // Иностранные языки в школе. – 2008 – № 2, с. 37
8. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. Издательство «Просвещение», 1981.