

Игра как средство формирования коммуникативных навыков в изучении английского языка



Игровые принципы

- 1. Принцип связи с жизнью
- 2. Принцип коммуникативной активности
- 3. Принцип учета уровня языковой подготовленности учащихся и преемственности с уроками иностранного языка
- 4. Принцип учета возрастных особенностей учащихся
- 5. Принцип межпредметных связей

Виды игр

- Фонетические игры
- Лексические игры
- Игры с фразами
- Грамматические игры
- Игры для обучения чтению
- Игры для обучения аудированию
- Игры для обучения говорению
- Смешанные игры
- Коммуникативные игры
- Игровые физкультминутки на уроке английского языка

Среди фонетических игр выделяются игры – загадки, игры – имитации, игры – соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

- Какой звук я задумал? (игра – загадка)
- Учитель называет цепочку слов, в которых встречаются один и тот же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например: mother, father, daughter, teacher или fat, map, car, sat, dad.
- Назови слово (игра с предметом)
- Ведущий бросает по очереди ученикам мяч, называя слово, в котором этот звук слышится. Например: fat, map, car, sat, dad или mother, father, teacher.
- Правда – ложь (игра на внимательность)
- А) Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить ошибку, если она имеется.
- В) учитель показывает карточки звуков и называет их, а ученики должны поднять руку, если обнаружат ошибку, исправить её, назвав правильно.

Лексические игры - при обучении чтению целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово», «Найди пословицу».

- Alphabetical Order. (A word puzzle.)
- Если расположить буквы любого слова в алфавитном порядке, оно покажется вам довольно странным, даже если это слово вам очень хорошо знакомо. Можно организовать игру:
- ABELT (You hit it)
- ACHIR (You sit on it)
- EFIR (You make it when you are in camp and you are cold)
- ALMP (You switch it on when it is dark)
- СЕНЛОСТ (You put it on when you go to the street)
- ABHT (Do you like it hot or cold?)
- СЕИКНТ (A room where you cook dinner)
- ADEGNK (A place where flowers and vegetables grow)
- ANSWER: 1. table; 2. chair; 3. fire; 4. lamp; 5. clothes; 6. bath; 7. kitchen; 8. garden;

- A chain of letters.
- Сколько слов можно найти в этой цепочке
- *CATCHAIREADDRESSPORTTHISIT*
- Игры с фразами
 - Игра на внимание
- Учитель быстро показывает классу картинку за картинкой и говорит, например: « I have got a bottle of milk». Учащиеся соглашаются; «Yes. You have got a bottle of milk». Иногда учитель «ошибается» и называет не то, что он показывает.
 - What is it?
- Играют две команды. Учитель приносит в класс «черный ящик», в котором находятся предметы. Это могут быть школьные принадлежности, игрушки, фигурки животных и т.д. Игроки обеих команд по очереди выходят к столу, и им предлагается потрогать предмет и ответить на вопрос : «*What is it?*».
- Если ученик угадал предмет, его команда получает очко. «It is a.....»

Грамматические игры

- Множественное число (части тела) Plurals.
- Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.
 - Чепуха
- Учитель называет предложения, которые не соответствуют действительности, например: «We wear school uniforms when we go to the theatre». Ученики поправляют фразы, которые «неправильны с их точки зрения»: «We do not wear school uniforms when we go to the theatre».

Игры для обучения чтению

- Compositor
 - Я пишу на доске слово, например «representative». Учащиеся составляют из букв данного слова новые слова, которые учитель или сами ученики записывают на доске. Например: present, nest, tea, part, test, art, sir, rat, ten, train, vase, sea, pie, pine, pet, pen, pan.
 - Super secretary.
 - Класс делиться на две команды. По одному игроку выходят от каждой команды к доске и записывают под диктовку учителя предложения.
 - Two first letters.
 - Я прошу учащихся придумать слова, у которых первые две буквы одинаковы с написанным на доске слогом. Например:
- | | |
|----------|------|
| • Be | sa |
| • Beat | saw |
| • Been | sat |
| • Beast | same |
| • Bee | sack |
| • Belong | salt |

Игры для обучения аудированию

- Sit for sounds (Если слышишь – сядь)
 - Игра начинается стоя. Учитель просит играющих сесть, если они услышат слова, начинающиеся на определённый звук. Например:
 - 'I am going to say 4 words. Sit down when you hear one that begins with the sound {t} as in TEN. Ready? DISH, VERY, THAT, TIDY
 - Когда учащиеся перестают делать ошибки, можно проделать то же самое, но при этом поворачиваться к ним спиной. Они не могут видеть губы и догадаться, какой звук был произнесён.
- Please
 - Игру можно проводить после того, как учащиеся научились понимать и выполнять команды. Команд становится всё больше и больше, и необходимо продолжать тренировку. На помощь приходит игра. По условиям этой игры ребята должны выполнять команды только в том случае, если ей предшествует слово «please». Например:
 - Stand up, please. Hands up, please. Hands on your shoulders, please. Hands on your knees, please. Hands on your hips. Oops. Sorry, but you are to sit down.
 - Ученик, сделавший ошибку выбывает из игры. Побеждает то, кто не сделал ни одной ошибки.

Игры для обучения говорению

- Снежный ком.
- Очень распространённая игра. В центре стола разложены карточки с изучаемыми словами и выражениями. Один ученик берёт карточку, показывает её всем и употребляет данное слово или выражение. Учащиеся сидят по принципу в предложении. Второй ученик берёт вторую карточку и придумывает второе предложение, логически связанное с предыдущим.
- I am Mike.
- Nick is my friend.
- He is ten years old and so on.

Смешанные игры

На своих уроках я также использую смешанные игры по разным темам.

- Тема «Animals»

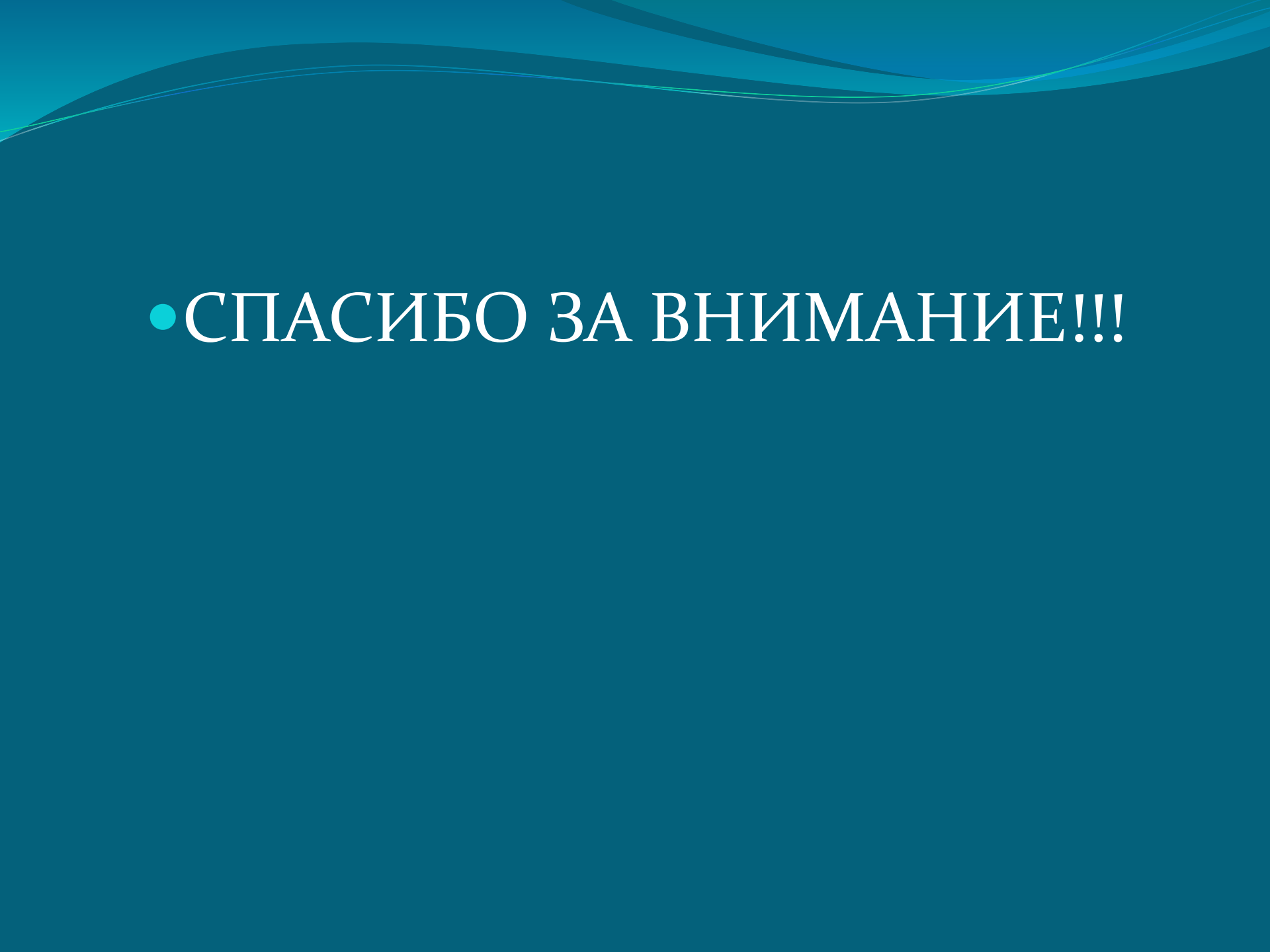
- Узнайте лишнее слово и назовите его порядковый номер. Например:
- Hunt 2) Hide 3) Write 4) Live 5) Run (Write, because)
- Tiger 2) Cheetah 3) Zebra 4) Lion 5) Crocodile (Zebra, because)
- Учащиеся должны объяснить свой выбор.

- Тема «Professions»

- На доске написаны предложения:
- She works with many people.
- She talks a lot.
- She fixes sinks and toilets.
- She often has to work at night.
- She writes a lot.
- She comes to your house.
- She works with water.
- She needs a special uniform for her work.
- (Teacher, plumber, doctor)
- Один из учеников выходит из класса, а остальные договариваются, какую профессию выбрать. Когда он возвращается, его товарищи говорят по одному предложению, описывающему профессию, а ведущий пытается отгадать.

Коммуникативные игры

- Guess who the great man is?
- Водящий выходит из класса, а обучающиеся задумывают имя какого – либо выдающегося человека. Водящий задаёт вопросы. Например:
 - - Is this a man or a woman?
 - - Is she/he a writer,(poet, actor, actress, singer)?
 - - Is she/he alive?
 - -In what country does/did he/she live?
 - - When was she/he born?
- Если водящий задал определённое количество вопросов и не отгадал, что это за человек он выбывает из игры.
 - Finish my story.
- Я предлагаю обучающимся прослушать начало рассказа, например:
- `Yesterday I was at home. I was writing for my friend John who promised to come, but he did not come. I was lonely and decided to go out. I put on my cap and jacket and went out into the yard. But as soon as I closed the door I heard a terribly cry. I turned round and saw.....`
- На самом интересном месте я останавливаюсь и даю обучающимся две - три минуты на обдумывание окончания рассказа.



• СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!