

«Использование игровой технологии на уроках английского языка».

Как известно из психологии, каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельностью. В 6-летнем возрасте происходит смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Дети продолжают играть до 10-12 лет. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет обеспечить естественную мотивацию речи на иностранном языке, сделать интересным и осмысленным даже самые элементарные высказывания.

Игровая технология строиться как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении. Основу деятельности составляет игровое моделирование. Часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Учащиеся действуют по игровым правилам (так в случае ролевых игр — по логике разыгрываемой роли — например, ролевые игры: «Мой друг у меня в гостях», «В аэропорту», «Время завтрака», «За столом» и т.д.) Дидактические функции игры реализуются через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. На уроках иностранного языка используются игры, способствующие обогащению и закреплению у детей лексического словаря, монологической и диалогической речи. Игры развивают память, внимание, логическое мышление.

Я считаю, что использование игровых технологий обучения позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других детей. Тщательно продуманная и хорошо проведенная игра облегчает введение и закрепление языкового материала и способствует формированию соответствующих видов речевой деятельности, она приучает учащихся к тем психологическим усилиям, которые необходимы для усвоения иностранного языка. Игра вызывает интерес и активность детей, учитывает их индивидуальные способности, дает учащимся возможность проявить себя в увлекательной для них

деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию. При изучении таких тем, как «Приветствие», « Я и моя семья», «Мои игрушки», « Мир моих увлечений», «Мой дом», «В магазине» следует использовать фонетические игры, игры для работы с алфавитом, лексические, грамматические. Данные языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений. Использование игровых технологий дает возможность не только усвоить изученное, но и приобрести новые знания, так как стремление выиграть заставляет запоминать все новое, что встречается в игре. Игра «помогает» учащимся побороть стеснительность (психологический барьер). Она посильна всем, даже слабо подготовленным ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности. В любой вид деятельности на уроках иностранного языка можно внести элемент игры, которая способствует обогащению, закреплению лексического словаря связной речи, закреплению грамматических навыков учащихся. Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом.

1) Запомните предметы. Цель запоминание и контроль лексики. Посмотрите на расположенные на столе предметы в течение 1-2 мин., накройте их бумагой и назовите все предметы (менее подготовленные учащиеся пытаются их назвать), а более сильные записывают названия.

2) Предметы комнаты. Тренировка оборота *there is/ there are* .
а) назовите все предметы на рисунке, изображающем комнату (учащиеся, все учащиеся);
б) назовите эти предметы с использованием оборота при описании комнаты;

в) «слабые» учащиеся произносят и строят предложения при помощи карточек «алгоритмов», «памяток».

3) Игра «Достопримечательности города». Цель: тренировка употребления грамматики и лексики в вопросно-ответных диалогических единствах.

Опираясь на вопросы и используя список названий, ответьте на вопросы друзей о достопримечательностях города, который вы посетили. Игры типа интервью для активизации навыков и умений в системе «диалог-монолог в диалоге».

4) Игра «Слова- изображения». Цель: семантическая дифференциация лексики.

Напишите слова, соответствующие следующим изображениям.

5) Игра «Самоуправляемое интервью». Цель: формирование навыков и

умений планирования высказываний и речевого взаимодействия с партнером.

Ход игры – учащиеся записывают вопросы, на которые они намерены ответить, играющие выбирают партнеров, обмениваются с ними вопросами и дают интервью друг другу (например, по теме «Ландшафт США и Австралии») 10 класс «Б», «Политическое устройство США»
б) Игра «Управляемое интервью». Цель: активизация навыков и умений смыслового восприятия иноязычной речи на основе восстановления контекста иноязычных общений.

Ход игры: участвуют пары или группы учащихся. Каждая группа получает записанные на карточке тему и ответы на вопросы. Необходимо сформулировать соответствующие вопросы (11 кл.). Система соц. Обеспечения; (что вы знаете о кино).
Ролевые игры. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с использованием роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли («обязательное содержание»).

1) Игра «Один день в Лондоне (Нью-Йорке, Вашингтоне, Москве)». Цель: активизация монологической речи в предлагаемой ситуации и практика порождения связного развернутого высказывания.
Ход игры: задается ситуация-экскурсия по городу каждому учащемуся или группе предлагается сначала назвать достопримечательности города, затем выбрать те из них, которые они хотели посмотреть в течение одного дня, а также объяснить свой выбор.

Игры на уроках английского языка во 2-5 классах

1) Бухта «БАБОЧЕК»

Teacher: Attention! Attention! Радиосигнал – SOS! В бухте «Бабочек» что-то случилось. Бабочки в опасности. Злой волшебник заколдовал их, они не могут летать! Надо их расколдовать. А в этом нам помогут волшебные ниточки и скрепочки.

Teacher: Let's try to help them. (учащиеся соединяют разноцветные части бабочек при помощи ниток и скрепок)

TASK 1

Teacher: Ребята, а что ваши бабочки умеют делать? What can they do?

Pupil 1: My butterfly can fly and jump.

Pupil 2: My butterfly can dance and sing. (Etc)

TASK 2 (тренировка диалогической речи учащихся)

Teacher: А какие вопросы помогут нашим бабочкам больше узнать друг о друге?

Pupil 1: What is your name?
Pupil 2: What is your surname?
Pupil 3: Where do you live?
Pupil 4: How old are you?
Pupil 5: What is your favourite colour?

TASK 3

Teacher: А сейчас с помощью волшебства бабочек давайте расспросим друг друга.

2) Игра «Интервью» (учащиеся задают вопросы друг другу).

Pupil 1: Hello!
Pupil 2: Hi!
Pupil 1: What is your name?
Pupil 2: My name is Nastya.
Pupil 1: What is your surname?
Pupil 2: My surname is Pavlova.
Pupil 1: Where do you live?
Pupil 2: I live in Astrakhan.
Pupil 1: How old are you?
Pupil 2: I am 8 years old.
Pupil 1: What grade are you in?
Pupil 2: I am a student of the second grade.
Pupil 1: What is your favourite colour?
Pupil 2: It's pink.
Pupil 1: Thank you very much. Good-bye!
Pupil 2: Good-bye! (Etc)

Фонетические игры во 2-3 классе

а) Игра «Фонетическая отработка звуков [r], [m], [u], [ɨ], [l], [t], [w], [æ], [d], [ɒ]».

Teacher: Сейчас потренируем наши язычки. Mr.Tongue работал и устал [u-u-u-gud], отдохнул и обрадовался [m -m -m- mæn]. Mr.Tongue решил пригласить гостей. Надо убрать в комнате. Mr.Tongue решил выбить пыль из дивана [d - d -d — daun]. А теперь пыль из ковра [t - t - t - sit]. Пришли гости [ɒ -ɒ — ɒ — n ɒt]. Mr.Tongue обрадовался гостям [r - r - r - red]. Когда гости ушли, Mr.Tongue погасил свечку и лег спать [w — w - w - swim].

б) Фонетическая игра «Слышу – не слышу». Цель: формирование навыков фонетического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на две команды. Учитель произносит

слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки... или..., все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

в) Фонетическая игра «Правильно — неправильно». Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонетического слуха.

Ход игры: учитель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определённые звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звука обучаемые поднимают руку с зелёной карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчёта очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

Лексические игры (2-3 класс)

1)Игра « На приеме у врача »

Teacher: Перед путешествием мы должны пройти медосмотр.

Teacher: I want to be a doctor. Answer my questions. Be very attentive, children. (тренировка грамматической структуры: Can you...? Yes, I can\No, I can't; отработка лексики и глаголов движения).

Teacher: Vika, can you go?

Pupil 1: Yes, I can go.

Teacher: Nastya, can you fly?

Pupil 2: No, I can't fly. (Etc.)

(verbs: to run, to swim, to climb, to read, to sit, to stand, to go, to draw, to sing, to jump, to write).

2)Игра «Цвета» Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

Главным элементом игры является игровая роль, не столь важна какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленишь и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной. Игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность. Там внимание и воображение, там работает мышление.

Таким образом, игра – это:

- 1) деятельность;
- 2) мотивированность, отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- 5) развитие психических способностей и функций;
- 6) «учение с увлечением»

Г.А.Китайгородская считает, что игра полезна и популярна: учащиеся освобождаются от ошибкобоязни, группа объединяется единой деятельностью, создаётся благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса, каждый поочерёдно становится центром общения, поэтому удовлетворяются его потребности в престиже, статусе, внимании, уважении.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская и др. «Настольная книга преподавателя иностранного языка». Справочное пособие. Минск «Высшая школа», 2000г. стр.191-192; стр.198-199;стр. 204; стр. 210-211.
2. Г.А.Китайгородская «Методика интенсивного обучения иностранным языкам». – М., 1982.-стр.39-41.
3. Е.И.Пассов «Урок иностранного языка в средней школе».- Москва «Просвещение» 1988г. стр.204 -209.