

## Игры на уроках английского языка

"Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет".

А.С. Макаренко

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации и вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игровые технологии решают дидактические, развивающие, воспитывающие и социализирующие задачи.

Игра является естественной для учащегося формой обучения, так как через нее удобно нам, взрослым, дать учебный материал, а детям удобно и естественно его взять. Иными словами, игра – это деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного материала, влияющего на развитие психики ребенка.

В процессе игры у ребенка вырабатывается привычка сосредоточиться, самостоятельно мыслить, развить внимание. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей. При этом надо четко представлять себе, какую именно нагрузку несет содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать ее основу. В ситуации веселой, увлекательной игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Психологами давно доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные эмоциями, не станут полезными – это мёртвый груз.

Игра может проводиться на разных этапах урока. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока игра должна помочь решить задачу усвоения темы. В конце урока она может носить поисковый характер.

Независимо от того, насколько вы динамичны как учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Спонтанная, быстрая игра способна оживить и улучшить восприятие.

Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, в ходе работы, не давая им глубоко закрепиться в памяти.

Формы проведения уроков с применением игровых технологий могут быть самыми различными. Наиболее часто я использую уроки, стимулирующие познавательный интерес.

Ученики обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать, поэтому игры позволяют запоминать глубоко и надолго.

И, безусловно, ученики очень активны во время игры, потому что никто не хочет, чтобы из-за него приятное времяпрепровождение быстро закончилось. Следовательно, игры заставляют их бороться.

В данной работе я предлагаю вам варианты игр для начального уровня, которые с успехом опробованы в моей практике. Это лишь модели и образцы, которые вы можете менять и расширять, а так же использовать именно в том порядке, в каком даю их я.

### **1. Triple definitions (Тройное определение)**

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Listening, Reading, Writing.

Цель: Улучшить навык аудирования и способность учеников узнавать слова пассивного словаря.

Необходимый материал: Бумага и карандаш у каждого. Список из 30 или более слов на доске или проекторе.

Описание: Каждый ученик рисует сетку для игры в крестик-нолик и выбирает 9 слов из числа написанных на доске. Он вписывает эти 9 слов в свои 9 ячеек на бумаге. Например можно выбрать следующие слова и вписать их в таком порядке:

sleep	small	potato
music	socks	laugh
knife	little	hungry

Учитель в произвольном порядке берет слова из числа написанных, и, не называя, даёт им определения. Например:

«It`s the opposite of \*big\*»

«What do you do when someone tells a funny story.»

«What you use to cut meat.»

«How you feel when you haven`t eaten in a long time.»

Когда слово в сетке ученика совпадёт с определением, данным учителем, ученик перечеркивает это слово. Первый, кто перечеркнет три слова подряд (по вертикали, горизонтали или диагонали) – победитель. Игру можно повторить с самого начала с новой сеткой и новыми словами.

### **2. Password (Пароль)**

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Listening, Reading, Speaking.

Цель: Увеличить словарный запас.

Необходимый материал: Листы бумаги, на которых написано по одному слову. Можно писать существительные, прилагательные, глаголы, наречия, предлоги, известные ученикам.

Описание: Класс делится на 5 команд по 2 человека в каждой. Если в группе больше десяти человека, разбейте класс на равные по возможности команды из любого количества учеников.

От каждой команды выходит по одному человеку (A1,B1,C1,D1,E1), им показывают карточку с паролем (например, CUP). По очереди эти ученики говорят своему партнеру по команде одно слово, которое, как им кажется, может помочь ему угадать пароль. Например A1 может сказать – «glass», а его партнёр решит, что это «window». B1 может сказать «drink», а его партнёр решит, что это «milk». C1 скажет «coffee», и его партнер решит, что это «tea». D1 назовет слово «sauser», и его партнер, может быть скажет, что это «cup». Поскольку это и есть пароль, команда D выигрывает очко. Тогда от команд выходят вторые игроки, им показывают новое слово-пароль, и команда D, выигравшая предыдущий раунд, начинает первой. Первой команде всегда труднее выиграть, чем последней, потому что игроки команд слышат ответы друг друга, поэтому победа в предыдущем раунде уменьшает шанс выиграть в следующем.

Я разрешаю ученикам называть части речи (noun, например), это тоже часто помогает угадать пароль. В качестве подсказки я советую использовать в качестве подсказок предыдущие подсказки, например, сказать, что это слово «противоположно по смыслу», «длиннее» или «похоже» (opposite, longer, shorter) на то слово.

### 3. Segmented Sentences (Предложения вразбивку)

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Reading, Writing.

Цель: Повторить порядок слов в предложении и оценить знания учащихся в этой области.

Необходимый материал: Картонные карточки (200-400) и маркер. Размер карточек от 7 до 13 см.

Описание: Учитель придумывает некоторое количество предложений, уровень сложности которых соответствует знаниям учащихся. Каждое предложение записывается на карточках, одно слово – одна карточка, затем набор карточек с этим предложением, хорошо перемешанный, дается ученику. Ему необходимо расположить карточки в нужном порядке. Например:

7.40	friend	at	to	comes	his	school
------	--------	----	----	-------	-----	--------

Когда ученик решает, что справился с задачей правильно, он зовет учителя. Если всё действительно верно, он перемешивает карточки и отдает их, а взамен получает новую колоду.

Тех, кто быстро справится с заданиями, можно привлечь к проверке предложений, составленных другими.

Чтобы избежать перемешивания колод с разными предложениями и чтобы ученики не боялись потерять или перемешать карточки, колоды должны быть помечены кодом, включающим литеру и количество карточек.

#### **4. Word Scrambles (Перепутанные слова)**

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Reading, Writing.

Цель: Увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

Необходимый материал: Список слов с переставленными буквами, карандаш и бумага, проектор или доска.

Описание: Ученикам дается список перепутанных слов на доске, проекторе или на бумаге и их просят расшифровать их. Первый, кто справится со всеми словами, - побеждает. Слова, безусловно, должны быть знакомы.

POSASIFHOAPINMNTAUUTRWINE

Длина списка зависит от того, сколько времени вы можете дать на игру, а также от того, насколько игра будет интересна ученикам.

Как вариант список можно ограничить категорией значения слов. Например, только профессия, или столицы мира, или мебель. В первый раз, обычно, разбивают класс на команды по 3-5 человек и устраивают соревнования между ними. Работа в команде позволяет ученикам учиться друг у друга и обретать уверенность в себе.

#### **5. Commands (Команды)**

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Speaking, Listening.

Цель: Повторить повелительные наклонение.

Необходимый материал: Нет.

Описание: Класс разбивается на две группы (А и В). Учащиеся по очереди дают команды своим оппонентам из второй группы. Одно очко присваивается за правильно данную команду и одно за правильно выполненное действие. Трудность команды зависит от уровня знаний ваших учеников. Например:

A1: «Touch your toes!»

B1: Performs the action

B1: «Point to the window!»

A1: Performs the action

A1: «Laugh quietly!»

B1: Perform the action...

Команды должны быть такими, чтобы их можно было выполнить в условиях класса. Чтобы подстегнуть творческое мышление учеников, можно давать за оригинальность 2 очка, а за обычную команду – одно.

#### **6. Prepositional Pictures (Картинки с предлогами)**

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Speaking, Listening.

Цель: Повторить употребление предлогов места.

Необходимый материал: Бумага и карандаш у каждого из учащихся.

Описание: Учитель описывает классу какую-либо сцену, а ученики рисуют на слух то, что описывается. Например:

«In the centre of the page, there is a house. There is a chimney on the left side of the roof, and a window on the right side of the house. There is a tall tree to the left of the house, and a side walk in front. A small dog is standing on the grass, to the right of the sidewalk...»

После того, как вы продиктуете 10-15 деталей, можно разделить класс на группы по 5-7 человек, и один из учеников в группе диктует свои детали, в то время как остальные в группе рисуют их. Затем каждый по очереди задает вопросы по картинке. Например: «Where is the dog? What is on the grass?»

Таким образом, у каждого есть возможность говорить во время игры.

## 7. Square (Квадрат)

Данная игра развивает такие лингвистические навыки, как Reading, Listening, Writing.

Цель: Увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

Необходимый материал: Словарь, ручка и листок бумаги у каждого.

Описание: Каждый учащийся чертит таблицу размером четыре на четыре клетки. Учитель называет любые 16 букв алфавита вразбивку, а ученики записывают их в свою таблицу в произвольном порядке. Затем ученики должны из этих букв составить как можно больше слов, причем только из букв, которые стоят рядом по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правила: Только стоящие рядом буквы можно использовать в слове. В любом слове можно использовать каждую букву только один раз. Ограничение по времени – три минуты.

Старайтесь дать ученикам хотя бы 5 гласных. Поскольку в каждом слове должна быть хотя бы 1 гласная, ученикам придется очень нелегко, если гласных будет названо меньше пяти. Рекомендую давать дополнительные очки тем, кто сможет составить слова длиннее одного слога. Слова из 2 - 4 букв оцениваются в 1 очко, слова из 5 букв – 2 очка, из 6 букв – 3 очка и так далее.

Пример: bar, par, aries, park, help, person, shoe, chosen, rise, homes, home...

C	E	I	K
H	S	R	A
O	E	P	B
M	N	L	O