

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