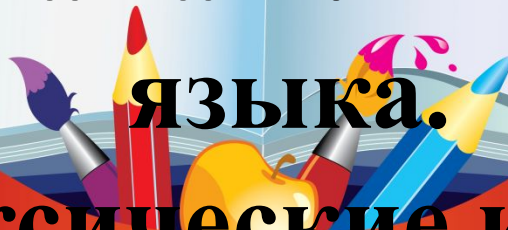
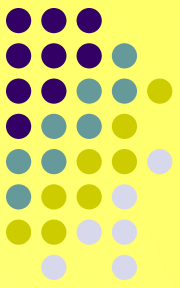


**Использование
игровых
технологий на
уроках английского
языка.
(лексические игры)**



Цель данной работы заключается в освещении вопроса о познавательных и развлекательных играх на уроках английского языка.



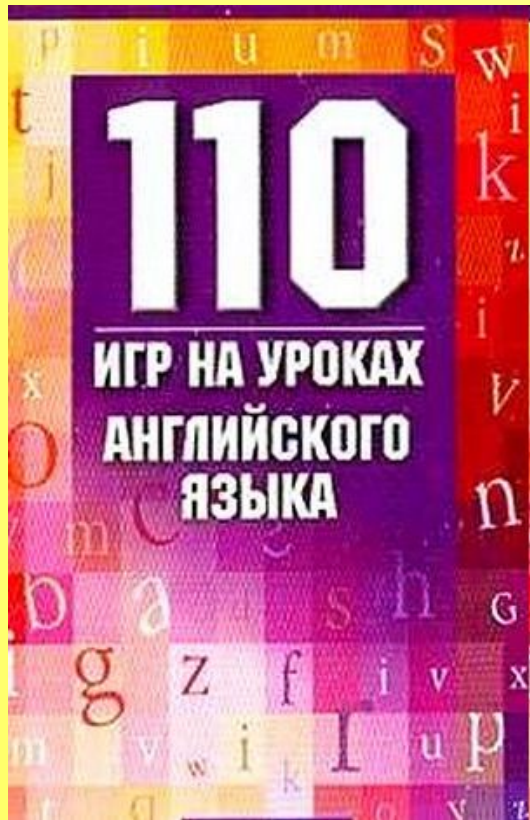
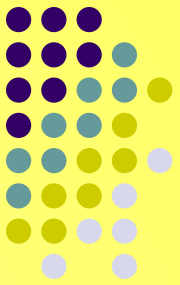
Для реализации данной цели необходимо решить несколько логически взаимосвязанных **задач:**



- выявить роль игры на уроке английского языка;
- рассмотреть реальное место игры в учебном процессе;
- указать положительные и отрицательные стороны подобной формы обучения;
- дать определение понятию игра и охарактеризовать ее разновидности.

Методы:

- изучение и анализ методических источников по теме исследования;
- обобщение изученного материала.



**Самой главной задачей
учителя является
повышение мотивации к
изучению английского
языка**



Активизации учебного процесса,
стимуляции познавательной
деятельности способствует
внедрение в процесс обучения,
наряду с традиционными занятиями,
игровых технологий



Игровая же деятельность, являясь одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, позволяет использовать все уровни усвоения знаний. Следовательно, не случаен интерес к использованию на уроках иностранного языка игровых технологий



Привлечение игры как приема обучения
есть действенный инструмент управления
учебной деятельностью (деятельностью
по овладению иноязычным общением),
активизирующий мыслительную
деятельность обучающихся,
позволяющий сделать учебный процесс
захватывающим и интересным



игры способствуют выполнению важных методических задач:



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



Игра - это «*ситуативно-вариантное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками эмоциональности, спонтанности, целенаправленности речевого высказывания*» (**М. Ф. СТРОНИН**, автор пособия «Обучающие игры на уроках английского языка»)



- **Из раскрытия понятия игры можно выделить ряд общих положений:**

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра для детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра - первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.


5. Игра - свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Практика показывает, что игры чаще всего служат развлекательным моментом на уроке, учителя к ним прибегают скорее для того, чтобы снять утомление учащихся, используя их лишь в качестве разрядки. А вместе с тем, игра имеет и большой обучающий потенциал.

Игра обеспечивает многократное повторение языкового материала, поэтому речевые ошибки со временем исчезают.





**любая игра предполагает
определенную цель, знание
правил, а также элемент
удовольствия.**

**Учебная игра- это особо
организованное задание,
требующее напряжения
эмоциональных и умственных
сил**

Игра на уроке способствует
выполнению важных методических
задач:

- Создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта



В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности. В игре все равны. Она сильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре. В игре развиваются все **универсальные учебные действия**

- личностные (находчивость и сообразительность)
- регулятивные (рефлексия, самооценка)
- познавательные (целеполагание и структурирование знаний)
- коммуникативные (умение правильно выражать свои мысли)



Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

- 1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.*
- 2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.*
- 3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.*
- 4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.*
- 5. Релаксационная функция- снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.*
- 6. Психологическая функция- состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.*
- 7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.*



- ❑ **Игра** необходимый компонент обучения. За её участниками закрепляется определённый характер, они находятся в определённых отношениях
- ❑ **Игра** соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, а потому с ее помощью он будет учиться с удовольствием.
- ❑ **Игра** — это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений.
- ❑ С точки зрения организации словесного материала **игра** не что иное, как речевое упражнение.



Игры на уроке иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд **требований**:

Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;

- ▶ Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;
- ▶ Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;
- ▶ Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;
- ▶ Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным

- Многие методисты подразделяют учебные игры на:
- Языковые (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики)
- Коммуникативные ([ролевые игры на заданную тему](#))
-
- Те же авторы предлагают и другую классификацию игр:
- На взаимодействие
- На соревнование



Игры на уроках английского языка

Коммуникативные игры

Фонетические

Смешанные игры

Лексические

Игры можно
разделить на:

Игры для
обучения
говорению

Игры с
фразами

Игры для
обучения
аудированию

Грамматические

Игры для
обучения
чтению

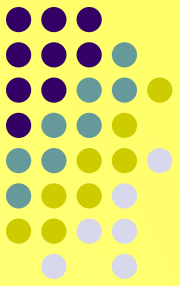




Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего состояния для более эффективной деятельности и усвоения большего объема материала.

Воспитательная функция – психотренинг и психокоррекция проявления личностных качеств в игровых моделях жизненных ситуаций.

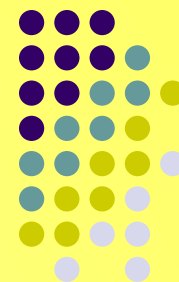
Игры, формирующие речевые навыки:



- *грамматические игры;*
- *лексические игры;*
- *фонетические игры;*
- *орфографические игры.*



Лексические игры



Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

Например, *В магазине, Собери портфель, Цветик – семицветик, Самый интересный рассказ*

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

1. «Найди пару»

2. «Змейка»

3. «Почти антонимы»

4. «Опиши картинку»

5. «Кто есть кто»

6. Упражнения по транскрипции

7. Ребусы

8. Мини сочинение

9. «Найди ошибку»

10. Определи слова по двум буквам

11. Найди начало и конец слова

12. Чайнворд

13. Составь предложения по таблице

14. Заполни пропуски

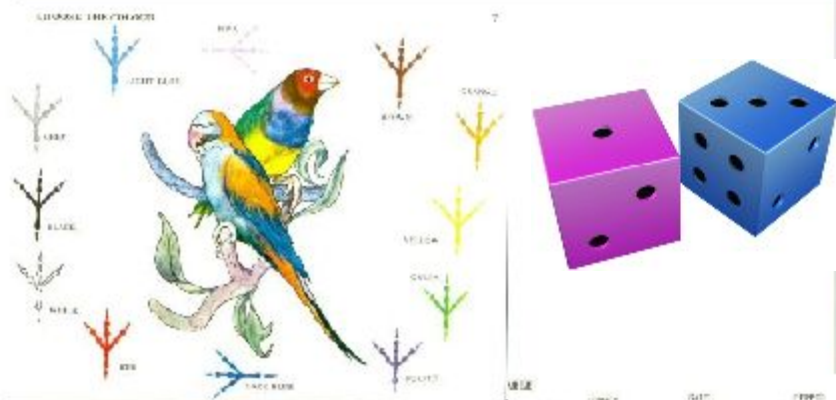




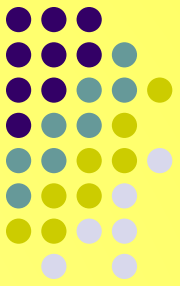
Лексические игры

Данные игры успешно используются на этапе активизации нового лексического материала.

Число участников может варьироваться от двух человек до небольшой группы. Для игры необходим кубик, фишки.



Грамматические игры

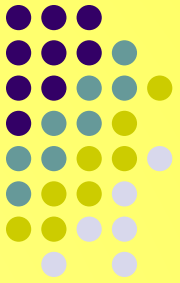


Цели:

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

Например, *Hide-and-Seek in a picture; I took a Trip.*

Фонетические игры



Цель:

- тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

Например, *Широкие и узкие гласные, Кто правильнее прочитает? , Незнайка и мы, Sending a telegram, Слышу – не слышу, Какое слово звучит?*

АНГЛИЙСКИЕ ЗВУКИ

A a	[ei]	J j	[dʒei]	R r	[a:]
B b	[bi:]	K k	[kei]	S s	[ɛs]
C c	[si:]	L l	[ɛl]	T t	[ti:]
D d	[di:]	M m	[ɛm]	U u	[ju:]
E e	[i:]	N n	[ɛn]	V v	[vi:]
F f	[ɛf]	O o	[əʊ]	W w	[ˈdʌbʰju:]
G g	[dʒi:]	P p	[pi:]	X x	[ɛks]
H h	[eitʃ]	Q q	[kju:]	Y y	[wai]
I i	[ai]			Z z	[zɛd]

СОГЛАСНЫЕ

ВЗРЫВНЫЕ (СМЫЧНЫЕ). Если органы речи смыкаются так, что полностью преграждают проход для воздуха, то мы произносим смычный согласный. Такие согласные также называют взрывными, так как при размыкании органов речи слышен небольшой взрыв. К смычным взрывным звукам принадлежат согласные [p, b, t, d, k, g].

НОСОВЫЕ СМЫЧНЫЕ. Если воздух проходит наружу через полость носа, то такие смычные звуки называются носовыми. Примерами носовых смычных являются [m, n, ŋ].

ЩЕЛЕВЫЕ. Если органы речи смыкаются не полностью, в оставший узкий проход - щель для воздуха, то мы произносим щелевой согласный. Щелевые согласные [θ, ð, ʃ, ʒ, s, z, h, f, v, w, r, ʒ].

Среди согласных имеются **СМЫЧНО-ЩЕЛЕВЫЕ** звуки. Они называются так потому, что размыкание преграды у них происходит замедленно; полная преграда переходит в щель: [tʃ, dʒ].

ГУБИНО-ГУБНЫЕ. Преграда на пути выдыхаемого воздуха может быть образована различными органами речи. Если нижняя губа облекается с верхней, то появляются губино-губные согласные [p, m, w].

ГУБИНО-ЗУБНЫЕ. Если нижняя губа прикасается к верхним зубам, то такие согласные называются губино-зубными: [f, v].

МЕЖДУЗУБНЫЕ. Если кончик языка находится между нижними и верхними передними зубами, то произносится междузубный согласный: [θ, ð].

Сопляные [ŋ, dʒ, s, z]. АЛЬВЕОПЯРНЫЕ, так как кончик языка прикасается или приподнимается к альвеолам.

По работе голосовых связок различают **ГЛУХИЕ** и **ЗВОНКИЕ** согласные. При произнесении глухих согласных голосовая щель раскрыта и выдыхаемый воздух проходит через гортань беззвучно. При звонких согласных голосовые связки сближены и напряжены. Выдыхаемый воздух приводит их в колебания, в результате чего образуется звонкий согласный звук. В английском языке к звонким звукам относятся: [b, v, g, d, z, t, m, n, r], к глухим - [k, p, θ, f, t, s, ʃ, h, ð].

ГЛАСНЫЕ

Для классификации гласных рассматриваются различные положения языка относительно твёрдого нёба, а также, какая часть языка участвует в артикуляции и как высоко спинка языка поднимается к твёрдому нёбу.

Различают **ГЛАСНЫЕ ПЕРЕДНЕГО РЯДА**, когда кончик языка упирается в основание нижних зубов, а спинка языка довольно близко подходит к твёрдому нёбу; **английский гласный [i:]**.

Если язык оттянут назад и кончик языка опущен, а спинка языка приподнята к мягкому нёбу, мы произносим **ГЛАСНЫЕ ЗАДНЕГО РЯДА**: звук [a:].

По положению губ различают **ОГУБЛЕННЫЕ** и **НЕОГУБЛЕННЫЕ** гласные.

Качество гласного зависит от напряжённости мускулатуры органов речи: чем напряжёнее артикуляция, тем отчётливее и ярче звук. Соответственно различают гласные **НАПРЯЖЕННЫЕ** и **НЕНАПРЯЖЕННЫЕ**. Например, английский гласный [i:] произносится с большим напряжением, чем [ɪ].

Fact or Fiction (факт или фикция)

Предполагается подстановочная задача речевого или репродуктивного характера. Решая ее, отдельные члены группы по очереди произносят предложения.

Те, кто слушают, пытаются определить, соответствует ли предложение действительности (если соответствует, то предложение повторяется). В ином случае каждый ученик произносит два-три предложения, одно из которых противоречит действительности, именно его и повторяют члены группы.



Выводы.



Использование различных видов игр и опор при формировании лексических навыков:

- облегчает процесс овладения иностранным языком;
- повышает прочность усвоения изучаемого материала;
- снижает различного рода трудности;
- привносит в учебный процесс оживление;
- способствует усилению положительной мотивации.
- Используемые в ходе данного эксперимента методы, приемы и способы обучения повышают интерес к изучению иностранного языка в целом; уровень сформированности лексических навыков влияет на практическое овладение иностранным языком.

ОВОЩИ:

- Морковь- carrot
- Кукуруза- corn
- Баклажан- eggplant
- Салат- lettuce
- Перец- pepper
- Чеснок- garlic
- Огурец- cucumber

