

# Игровые технологии на уроках английского языка как фактор развития универсальных учебных действий младших школьников.

Автор: Бирюкова Мунира Мунировна, учитель  
английского языка МБОУ «СШ№3»

**Иностранный  
язык**



**Средство  
общения**

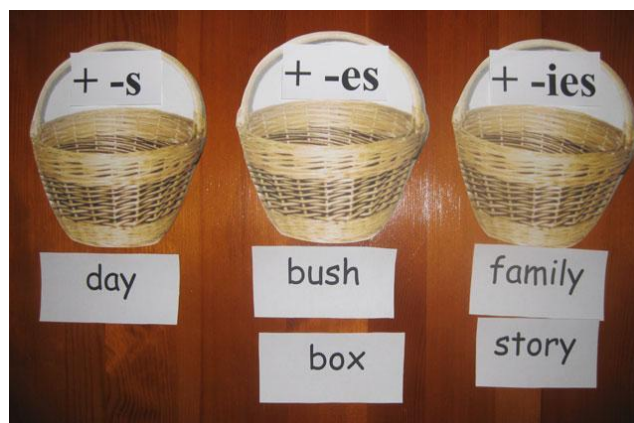


**Коммуникативная  
компетенция**

Формирование у человека любых умений, в том числе и универсальных учебных действий, и умения учиться в целом возможно только в процессе деятельности. Деятельностный характер соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно.

# Цель проекта:

- ❖ обобщение опыта использования игровых технологий как на уроках английского языка как фактора развития универсальных учебных действий младших школьников.



«Человеческая культура  
возникла и разворачивается  
в игре, как игра»

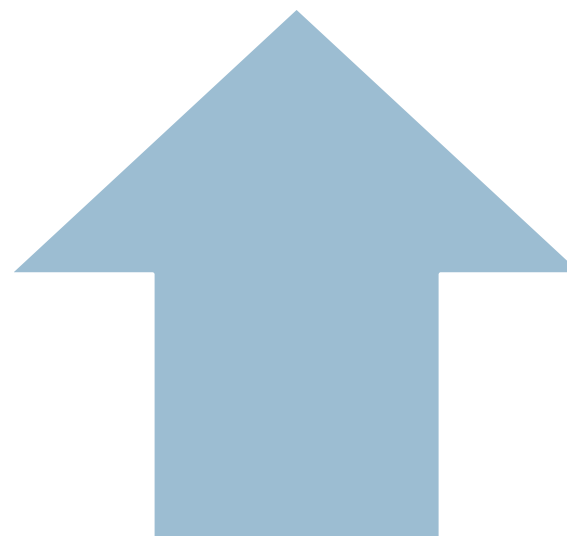
*Й. Хейзинг*



**Методы  
активного  
обучения по  
М.Новику**



**Классификация  
педагогических  
игр по Г.К.  
Селевко**



Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:

- дидактическая цель ставится в виде **игровой задачи;**
- учебная деятельность подчиняется **правилам игры;**
- учебный материал используется в качестве **средства;**
- дидактическая задача переводится в игровую за счет **элемента соревнования;**
- успешное выполнение заданий связывается с **игровым результатом.**

```
graph TD; A[ИГРЫ] --- B[Деловые]; B --- C[Ролевые]; B --- D[Дидактические]; B --- E[Инновационные];
```

**ИГРЫ**

**Деловые**

**Ролевые**

**Дидактические**

**Инновационные**

# Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

## **Первый этап – подготовка:**

- ✓ разработка сценария,
- ✓ план игры,
- ✓ общее описание,
- ✓ содержание инструктажа,
- ✓ подготовка материального обеспечения.

## **Второй этап – проведение игры.**

- ✓ Постановка проблемы,
- ✓ Условия,
- ✓ Правила,
- ✓ Регламент,
- ✓ Распределение ролей,
- ✓ Формирование групп,
- ✓ Консультации.

## **Третий этап – анализ и обобщение:**

- ✓ Вывод из игры,
- ✓ Рефлексия игры,
- ✓ Оценка и самооценка работы,
- ✓ Выводы и обобщения.

## **Групповая работа над заданием:**

**Работа с источником,  
Тренинг,  
Мозговой штурм.  
Работа с игротехником.**



# Ролевые игры

- Ролевая игра – это форма организации коллективной учебной деятельности на уроке иностранного языка, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения.

# Игра « *What's the book about?* »

- Задание первому ученику:
- Вы вполголоса читаете свой дневник для внеклассного чтения. Ваш младший брат (сестра) все время спрашивает вас, о чем книга. Отвечайте на его вопросы. Например:
- Задание второму ученику: Вы младший брат (сестра). Ваш брат (сестра) читает названия книг, поинтересуйтесь о чем книга.
- **Ученик (старший брат/сестра): Mark Twain. "The Adventures of Tom Sawyer".**
- **Ученик (младший брат/сестра): What's the book about?**
- **Ученик (старший брат/сестра): The book "The Adventures of Tom Sawyer" by Mark Twain is about adventures.**
- карточка-опора: дневника для внеклассного чтения.
- Данная игра была использована на основном этапе урока. Использовались позиционные роли. Игра «О чём книга» положительно повлияла на формирование познавательных интересов школьников, способствовала осознанному освоению иностранного языка. Она содействовала развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность. Учащиеся активно, увлеченно работали, помогали друг другу, внимательно слушали своих товарищей. Учащиеся познакомились с произведениями писателей, потренировались задавать вопросы и отвечать на вопросы.

# Игра «*Bookshelf*»

- Инструкция: вы учащиеся одного класса и вы договорились брать друг у друга книги, делиться впечатлениями о прочитанном. Учащимся предлагается использовать самостоятельно найденные сведения о книгах и писателях.
- В данной игре используются ситуативные роли, игра может быть использована на основном этапе урока.
- Игра положительно влияет на формирование познавательных интересов, развивает самостоятельность, ответственность учащихся.

# Подвижные игры

## «Совушка»

- Цель игры: формирование и совершенствование речевых навыков, активизация лексики: day, night, come away; Wolves, run! Birds, fly! Cats, climb! Dogs, run! Fish, swim! и т. д.
- Закрепляет умение употреблять слова во множественном числе.
- Выбираются водящий и совушка. Водящий объявляет детям: “Day! Birds, fly!”
- Дети “летают” подражая птицам.
- Водящий: “Night”.
- Дети замирают на месте, как будто уснули. Совушка вылетает из своего укрытия и забирает того, кто пошевелится.
- Водящий: “Day! Dogs, run!”
- Дети подражают собакам и т.д.

## «КОШКИ-МЫШКИ»

- Цель игры: отрабатывать речевые структуры: Where are you? I'm here.
- Дети, взявшись за руки, встают в круг. Выбираются кошка и мышка. Кошке завязывают глаза. Она на ощупь старается поймать мышку, время от времени спрашивая "Where are you?" Мышка на каждый вопрос отвечает "I'm here".
- Игра проводится в кругу. Если кошка сталкивается с кем-то из детей, они предупреждают "Fire".

# «Дождик»

- Цель игры: отрабатывать произношение звуков [r], [w], дифтонга [ei], умение отрабатывать различные команды.
- Несколько детей (4-5) надевают на голову ободки из картона, на которых изображены капельки дождя.
- Остальные дети начинают прогонять дождь:
- Rain, rain, go away!
- Boys and girls want to play.
- Дети с ободками на голове убегают и прячутся. Остальные ребята поют какую-нибудь английскую песенку, выполняя при этом танцевальные движения. В любой момент водящий может прокричать: Rain!
- По этому сигналу дети с ободками выбегают из укрытия и стараются коснуться убегающих.
- Тот, кого “намочил” дождь, садится на корточки и ждёт, какое распоряжение даст ему ребёнок с ободком (Run! Swim! Etc.). Исполнив задание молча, возвращается на своё место.

- **«Самый внимательный»**

- Ps хлопают в ладоши, когда слышат слово со звуком [t] ([b], etc)

- **«Fill in the missing letter».**

- На доске написаны слова, в каждом из которых пропущена одна буква: например, a-d, p-n, etc.
- Т. произносит, например звук [e] и просит ученика мысленно вставить соответствующую букву слова и назвать её.

- **«Sending a Telegram»**

- Класс выбирает водящего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать “телеграмму” – сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ученик (по очереди из каждой команды) произносит по одному слову из “телеграммы”. Если ученик ошибся, его команда теряет очко.

- **«Who knows the symbols for the Sounds Best?»**

- Т. пропускает английские звуки, а Ps показывает соответствующие транскрипционные значки. Или наоборот.

- **«Let us work on intonation?»**

- На доске написаны предложения. Представители команд должны проставить ударения, стрелочками отметить повышения и понижения голоса и правильно прочитать предложения.

# Лексические игры

## «Water, air, land»

- Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например Water.
- Тот ученик должен быстро назвать подходящие слова.
- Ex. Water: a fish, a boat, a wav, a swimmer, a ship, etc.
- Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

## «Finish the word»

- Команды садятся друг против друга и перебрасывают мяч. Ученик, бросающий мяч, говорит половину слова, например: class..... . Учащийся из другой команды ловит мяч и произносит всё слово полностью – classroom.

## «Ручеёк»

- Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук длинные ворота (ручеёк). У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Ведущий подходит к началу “ручейка”. Его дети спрашивают: “A fox or a pig?” (в руках у первой пары лиса и свинья). Ведущий: например “A pig”. Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через воротники, встаёт в конец. Ps, оставшийся без пары – ведущий.

## Yes – no – Black – and Blue Taboo

- Ex: Are you eight years old?
- What colour are your eyes?
- Do you have a black parent?
- Can you run well?



# «The Chain of Letters»

- В основном используется во втором классе при изучении алфавита, но может использоваться в третьем и четвертом классе для актуализации знаний.
- Все участники игры встают в круг.
- Ученики по очереди называют по одной букве алфавита. Тот, кто ошибается или слишком долго вспоминает нужную букву, выбывает из игры, то есть занимает свое место. Побеждает тот, кто не допускает ни одной ошибки. В первый остаются стоять 2-3 ученика.
- К концу четверти из игры выбывают всего 1-2 ученика. В этой игре буквы можно заменить цифрами и числами, названиями времен года, месяцев, дней недели. Ею можно заменить физминутку или же использовать в конце урока как элемент рефлексии.

# Игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную** – основная функция игры – удовольствие учащегося от самого процесса деятельности;
- коммуникативную** – игра позволяет учащемуся войти в реальный контекст сложных человеческих взаимоотношений;
- самореализации** – игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта;
- терапевтическую** – игра используется как средство преодоления разных трудностей, возникающих у учащегося в общении, учении;
- диагностическую** – игра позволяет педагогу диагностировать различные проявления учащихся, такие как: интеллектуальные, творческие, эмоциональные;
- коррекции** – с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей учащегося;
- межнациональной коммуникации** – игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей;
- социализации** – с помощью игры происходит включение учащегося в систему общественных отношений, усвоение им богатства культуры.

# Преимущества игровых технологий:

- **Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.**
- **Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.**
- **Меняется мотивация обучения** (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
- **Сокращение времени накопления опыта** (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).