

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В РАМКАХ ФГОС



*Татьякова Евгения Геннадьевна,
учитель английского языка
МКОУ «Становская СОШ»
Тимского района Курской области*



***Величайшее искусство уметь
превращать для детей в игру все,
что они должны делать или
выучить.***

Джон Локк

Игровые технологии - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности обучающихся.



Требования к современным методам обучения английскому языку в рамках новых стандартов :

- создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно;
- стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение ими успехов в обучении;
- затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;



- активизировать деятельность детей;
- делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе;
- создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой, а лишь наблюдателем, консультантом;
- обеспечивать все возможные формы работы в классе.

Гальскова Н. Д.



Игра – это:

- деятельность;
- мотивированность;
- индивидуализированная деятельность;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением»;

**МОЩНЫЙ СТИМУЛ К ОВЛАДЕНИЮ ИНОСТРАННЫМ
ЯЗЫКОМ**



Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- Создание психологической готовности обучающихся к речевому общению;
- Стимулирование мотивации и интереса;
- Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- Тренировку обучающихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще;
- Развитие навыков критического мышления и анализа, принятия решений, взаимодействия, коммуникации, конкретных умений;
- Саморазвитие или развитие благодаря другим участникам.



Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по **основным направлениям**



Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;



Учебная деятельность подчиняется правилам игры;



Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;



Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



Игровые формы работы на уроках английского языка могут нести на себе ряд функций:

- Обучающая функция
- Развлекательная функция
- Релаксационная функция
- Психотехническая функция
- Развивающая функция
- Воспитательная функция
- Коммуникативная функция



Игра должна:

- Быть хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована;
- Снимать напряжение урока и стимулировать активность обучающихся;
- Быть принята всей группой;
- Проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;
- Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.



По характеру игровой методики (Селевко Д. К.) игры делятся на:

- Предметные;
- Сюжетные;
- Ролевые;
- Деловые;
- Имитационные;
- Игры-драматизации.





E n g i s h

Младшие школьники

с удовольствием учат скороговорки, придумывают различные ситуации с использованием диалогической и монологической речи, играют в такие игры, как «Внимателен ли ты?», «Игра в мяч», «Найди предмет», «Угадай название», «Рассказ по рисунку», «Кто больше?», «Картинка» и т. д.





E n g l i s h

Обучающиеся 5–7 классов

предпочитают игры-соревнования.

На уроках повышается интерес к новому материалу, появляется стимул для выполнения домашних заданий, потому что только глубокие знания дают обучающимся возможность проявить себя, победить соперника. Дух соперничества, желание самоутвердиться — прекрасные мотивы для изучения языков.





E n g i s h

Старшеклассники

с удовольствием участвуют в дискуссиях на предложенные темы, пресс-конференциях, “приездах” молодежных организаций, туристов, членов экологических организаций из стран изучаемого языка, высказывают свои мнения по просмотренным кинофильмам и спектаклям, составляют и решают кроссворды. В этом возрасте у обучающихся возникает потребность к общению, к тесному контакту друг с другом, и игровые моменты разрушают барьеры между ними, создают условия равенства в речевом партнерстве.





E n g i s h

игры

Языковые

Фонетические

Лексические

Грамматические

Речевые

Аудирование

Чтение

Письмо



Фонетические игры

Цели:

- тренировка обучающихся в произношении английских звуков;
- формирование навыков фонетического слуха.



Фонетические игры

- **Какой звук я задумал? (игра-загадка)**

Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например: fat, map, cat, dad.

- **Назови слово (игра с предметом)**

Учитель бросает мяч ученикам по очереди; ученики называют слово с загаданным звуком.

- **Правда-ложь (игра на внимательность)**

Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить и исправить ошибку, если она имеется.

- **Если слышишь — сядь (Sit for sounds)**

Игра начинается стоя. Учитель просит играющих сесть, если они услышат слова, начинающиеся на определенный звук.

- **Игры-имитации (“Скороговорки”)**

- **Игры-соревнования (“Необычный телефон”)**





Лексические игры

Цели:

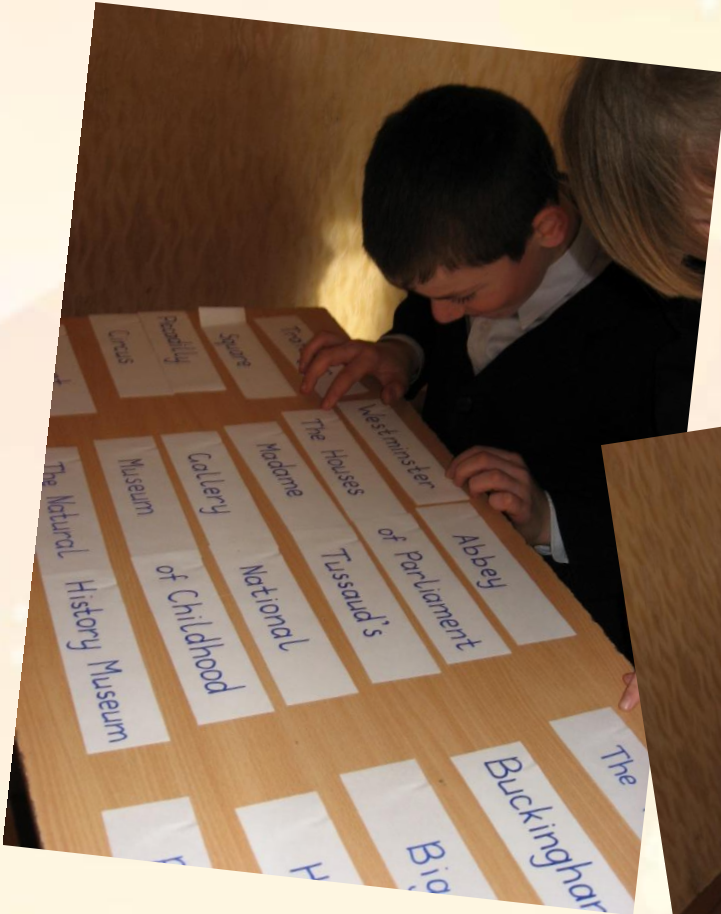
- тренировать употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность обучающихся;
- развивать речевую реакцию обучающихся.



Лексические игры

- Игры на карточках, картинках, загадки, кроссворды, чайнворды, лексические лото,
- Игры типа «**Найди слово**», «**Дуэль**» или «**Аукцион**», задача которых сводится к тому, чтобы последним назвать слово, выражение, фразу по определенной теме,
- **Secrete Letters**
Учащимся предложены слова, называющие животных. В них пропущены буквы. Учащиеся должны их вставить.
- **Memory Game**
Соотнеси слова и напиши пары слов.
- **Lottery**
Представители команд по очереди достают из коробки карточки с написанными на них словами и распределяют их по категориям. Например: “Clothes” — “Shoes” или “Healthy food” — “Unhealthy food”.





E

n

g

l

i

s

h

Грамматические игры

Цели:

- научить употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов;
- развить речевую активность и самостоятельность обучающихся.



Грамматические игры

- **Nonsense**
Учитель высказывает утверждение, которое не соответствует действительности, например: “We wear school uniform when we go to the theatre”.
Ученики поправляют фразы: “We do not wear uniform when we go to the theatre”.
- **Twenty Questions**
Учитель задумывает предмет или человека (например, одноклассника).
Остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:
Is he (she) taller than me? — Yes, he (she) is.
Does he (she) study better than me? — No, he (she) doesn't.
Is his (her) hair longer than mine?..
- **Hide-and-seek in a picture**
Учитель вывешивает картинку, на которой нарисованы предметы мебели.
Обучающиеся мысленно должны спрятаться на картинке. Выбирается водящий.
Учащиеся начинают его искать: Are you behind the wardrobe? — No, I am not. Тот, кто угадал, получает право прятаться.
- В группе грамматических игр существуют также **“Исправь ошибку”, “Угадай”, “Двадцать вопросов”**. Игру **“Аукцион”** можно проводить практически при изучении любой грамматической темы.





Игра в карты

- Команды получают по колоде карт. На одной из них написано слово, на другой – контекст, в котором оно может быть использовано. Представитель одной команды “делает ход” картой, например, со словом *go*, представитель второй команды “бьет” эту карту своей, например со словами *to bed*. В целом получается словосочетание *go to bed*.
- Второй вариант игры. На картах написаны слова по различным темам. Представитель первой команды ходит картой, например, со словом *pencil*. Представитель второй команды должен побить эту карту своей картой со словом по этой же теме, например, *pencilbox*.
- Третий вариант игры – “Звук – слово”. На одной карте написан звук, на другой – слово, которое этот звук содержит.
- Если игра в карты применяется с целью формирования навыка устной речи, то на картах написаны фразы из минидialogов. Например, карта с фразой *How are you?* бьется картой *Fine, thanks*.



Орфографические игры

Цель:

тренировать написание английских слов.

- Учитель раздает карточки с буквами алфавита. Затем называет слово, например, *book*. Обучающиеся, имеющие карточки с соответствующими буквами, должны выйти к доске и встать таким образом, чтобы получилось данное слово.
- В наборе букв найти прилагательные и верно их записать.





Игры для обучения чтению

Цели:

- быстро и точно устанавливать звуко-буквенные соответствия;
- правильно озвучивать графический образ слова и соотносить его со значением, т. е. понимать читаемое;
- читать по синтагмам, объединяя слова в определенные смысловые группы.



Игры для обучения чтению

- **Composer**

На доске написано длинное слово, например, “*Representative*”. Обучающиеся составляют из букв данного слова новые слова и записывают их на доске. Например, *present, tea, test, art, Sir, rat, ten, train, vase, sea, pie, pine, pet, pen, pan, nest.*

- **Super secretary**

Класс делится на две команды. По одному ученику из каждой команды выходят к доске и записывают предложения учителя под диктовку.



Игры для обучения аудированию

Цели:

- научить обучающихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить школьников выделять главное в потоке информации;
- развить слуховую память и слуховую реакцию обучающихся.



Игры для обучения аудированию

- ***The Last Letter***

Формируются две команды. Представитель первой команды называет слово, ученики из второй команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д.

Выигрывает команда, которая последней назовет слово. Например: arm, map, pen, nose, eye, ear, и т.д.



Игры для обучения говорению

Цели:

- научить умению выражать мысли в логической последовательности;
- научить практически и творчески применять полученные речевые навыки;
- обучить речевой реакции в процессе коммуникации.

Самый эффективный вид игры для обучения говорению — это **сюжетно-ролевая игра**. С ее помощью дети учатся переносить действия из одних условий в другие, создавать элементы нового. Так развиваются воображение, мышление, творческие способности, речь, воспитываются нравственно-волевые качества личности, интерес к личности другого.



Игры для обучения говорению

- **Who will say more?**

Учитель, обращаясь поочередно к игрокам обеих команд, задает вопрос, например: “What is spring?”. Ученик должен ответить на вопрос в нескольких предложениях. Например: *“Spring is a season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April and May. It is not cold in spring. The sky is often blue. The trees are green. The grass is green, too.”*

Команда получает балл за каждое правильно составленное предложение.

- “Составь фоторобот” (при изучении темы “Внешность человека”);
- “Модницы” (тема “Одежда”); “Архитекторы” (тема “Город и село”);
- “Дизайнеры” (тема “Дом и квартира”);
- “Покупки” (тема “В магазине”) и другие.





E

n

g

l

i

s

h

Игровые физкультминутки

- Учитель (или кто-либо из детей) произносит: “Let’s fly, fly, fly. Nose”. Ребята изображают летящих птиц. Услышав слово “nose”, они дотрагиваются до носа. Тот, кто допустил ошибку, не понял слово на слух, выбывает из игры.
- Гимнастика для глаз (повторить 2 раза)
 - Look at the blackboard, (посмотрите на доску)
 - Look at the floor, (посмотрите на пол)
 - Look at the window, (посмотрите на окно)
 - Look at the door. (посмотрите на дверь)



Коммуникативная игра

- учебное задание, включающее языковую, коммуникативную и деятельностную задачи.
- Основная цель коммуникативных игр состоит не в решении лингвистических задач, а в организации неподготовленной коммуникации.



Коммуникативная игра

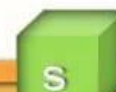
- «Мафия»



- «Я - знаменитость»



- «Элиас»



Ссылки на сайты с играми по изучению английского языка

Адрес сайта

www.marks-english-school.com

www.english-portal.com

также

www.manythings.org

тесты,

www.englishclub.net



кроссворды.

Описание

Грамматические игры, игры для пополнения словарного запаса и др.

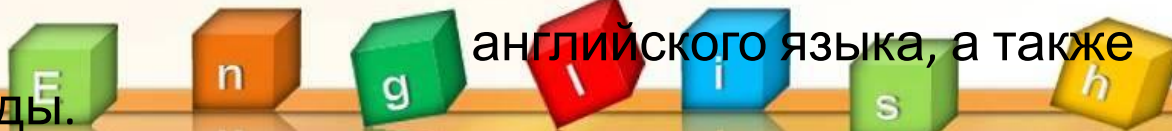
На сайте находятся игры: Hangman, Spelling Power, Grammar Talk, True or False, Mystery Squares, Great Walk а

кроссворды.

Сайт на английском языке: игры,

викторины, двуязычные игры и т.д.

На сайте находятся различные интересные игры по изучению английского языка, а также



Адреса сайтов

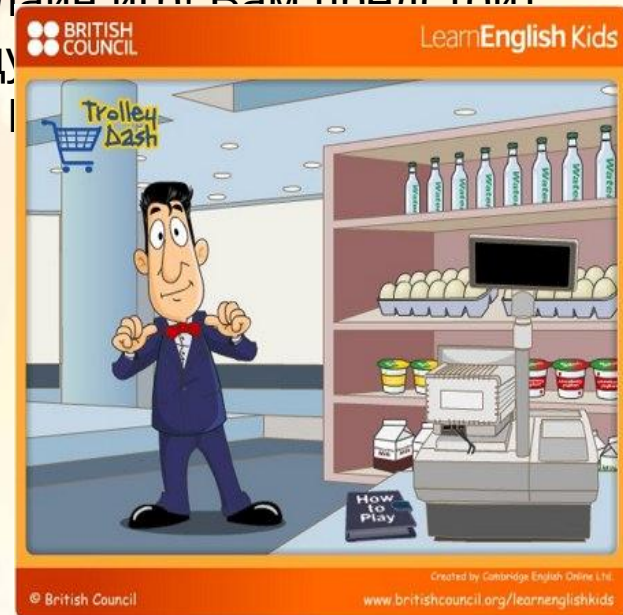
www.languagegames.org

www.funbrain.com

www.free-english.com

<http://www.homeenglish.ru/Games.htm>

Trolley Dash: одна из самых интересных он-лайн игр! Вам предстоит сходить в супермаркет и купить там продукты по заданному списку покупок за 60 секунд. Играется на английском языке ГОЛОСОМ.



Результаты использования игровых технологий на уроках:

- 1) повышение качества знаний по английскому языку;
- 2) повышение уровня учебной мотивации к изучаемому предмету;
- 3) Сохранение психологической комфортности обучаемых в учебной деятельности.



Вывод:

Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.



Список литературы:

1. Гальскова Н. Д. Теория и практика обучения иностранному языку / Н. Д. Гальскова, З. Н. Никитенко. - Начальная школа: Методич.пособие. – М.: Айрис-пресс, 2004 – 240 с. – (Методика).
2. Зарипова Т.А. Картинки, игры, сказки... Особенности преподавания в начальной школе // Английский язык. – 2013, № 5. – с. 8.
3. Г.А.Китайгородская «Методика интенсивного обучения иностранным языкам». – М., 1982.-стр.39-41.
4. Комаров А. С. Игры и пьесы в обучении английскому языку / А. С. Комаров. – Ростов н/Д: Феникс, 2007. – 220, [2] с. – (Школьное развитие).
5. Латышева И.Р. Учись, играя. Использование игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе // Английский язык. – 2012, № 8. - с. 5.
6. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М., 1999. – 127 с.
7. Маслыко Е.А., П.К. Бабинская Настольная книга преподавателя иностранного языка / Е. А. Маслыко: Справоч. пособие; - Минск: Высшая школа, 2000 – 445 с.



СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ

