

*«Использование игр при
обучении грамматике в
начальной школе»*





Мотивация учащихся – одна из

актуальных проблем обучения

иностранным языкам, так как

именно она позволяет обеспечить

успех учебного процесса.





Возрастные особенности учащихся начальной школы показывают, что одним из наиболее эффективных способов повышения мотивации является использование игр во время учебного процесса.





Обучающая игра - есть одна из форм организации речевой ситуации, в основе которой лежит организованное речевое общение учащихся в соответствии с распределенными между ними ролями и игровым сюжетом.



Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она *посильна* каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик, может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это позволяет ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, при этом снижается боязнь ошибок. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с тем, возникает чувство удовлетворения, ученик может говорить наравне со всеми.





Существуют следующие категории игр:

- ❖ лексические
- ❖ грамматические
- ❖ фонетические
- ❖ орфографические
- ❖ творческие





Овладение *грамматическим материалом*, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет школьников своим однообразием, а затрачиваемые усилия часто не приносят быстрого удовлетворения. Применение игровых методов обучения помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной.





В методике выделяются следующие *виды педагогических игр*:

- ✓ обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие,
- ✓ познавательные, воспитательные, развивающие,
- ✓ репродуктивные, продуктивные, творческие,
- ✓ коммуникативные, диагностические, профориентационные,
- ✓ психотехнические.





По *характеру игровой методики*
выделяют:

- ✓ предметные,
- ✓ сюжетные,
- ✓ ролевые,
- ✓ деловые,
- ✓ имитационные
- ✓ и игры драматизации.



Where is the pen?

Цель этой игры – создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую активность и самостоятельность учащихся. По виду деятельности данная игра является социальной. По характеру педагогического процесса игра коммуникативная, тренировочная и контролирующая. С точки зрения целевых ориентаций она воспитывающая и социализирующая.



Ход игры.

Сегодня учитель крайне «рассеян», и не может никак продолжить урок, все время что-то ищет.



Учитель: Where is my pen, children? Where is my pen? Is it in the table, or under the table, or on the table? Kate, do you know?

Kate: It is in your bag!

Учитель: Let me see. No, it is not in the bag. Where is it, Nick?

Nick: It is in your table.

Учитель: Let me see. No, it is not here. Where is my pen Olga?

Olga: It is under the textbook.





Так продолжается некоторое время, а когда ручка (или какой-то другой предмет) будет найдена, то можно поменять правила игры.

Например, ведущий будет спрашивать у учеников: Is it in your desk, Lena? и т.д.

Может быть и другой вариант: ведущий просит всех закрыть глаза, прячет предмет, а затем учащиеся задают ему вопрос о месте нахождения предмета.

Продолжительность игры 10-12 минут.





Опиши животное (Describe an Animal)

Цель данной игры – создать естественную ситуацию для отработки глагола в 3 лице ед.ч., показать детям, что они уже свободно могут рассказать что-то о нем или о ней.

По виду деятельности эта игра интеллектуальная, психологическая. По характеру педагогического процесса игра тренировочная, контролирующая и коммуникативная. С точки зрения целевых ориентаций она воспитывающая и развивающая. Реквизит для игры: игрушечные животные или картинки.





Ход работы.

Ученик 1 загадывает животное и описывает его,
другие ученики отгадывают.

Ученик 1: It lives on the farm. It flies badly. It eats corn.
It lays eggs.

Ученик 2: Is it a hen?

Ученик 1: Yes it is.

Теперь загадывает ученик 2.

Ученик 2: It lives on the farm. It runs well. It eats grass.
It gives milk.

Ученик 3: Is it a cow?

Ученик 2: Yes, it is.

Продолжительность игры 10-12 минут.





Сделай сам

Цель игры – сформировать грамматический навык на этапе имитации (Present Perfect). Научить детей рассказывать о том, что они сделали недавно или только что.

По виду деятельности игра физическая, умственная, трудовая. По характеру педагогического процесса она обучающая, тренировочная, контролирующая, воспитательная, развивающая, продуктивная, творческая, коммуникативная. По характеру игровой методики игра предметная, имитационная. С точки зрения целевых ориентаций она воспитывающая и развивающая.



Реквизит для игры: Конструктор, из которого можно построить домик (если нет конструктора, можно использовать пластилин), расческа или заколки (можно попросить снять или принести одну из учениц), бумажная или настоящая кукла и ее одежда, ножницы и картинка для вырезания, книжка с небольшим новым для учеников рассказом.



Ход игры:

Учитель просит каждого из учеников по его сигналу начать производить определенные, оговоренные заранее, действия. При этом ученики вслух говорят, что они делают.

Ученик 1: I'm writing a letter.

Ученик 2: I'm building a house.

Ученик 3: I'm drawing a picture.

Ученик 4: I'm doing my hair.

Ученик 5: I'm reading a story.

Ученик 6: I'm watering the flowers.

Ученик 7: I'm dressing up the doll.

Ученик 8: I'm cutting out a picture.





*Когда все закончат свои дела, учитель просит учеников сообщить о результате.
Ученик 1 (Паша): I have written a letter! (при этом показывает написанное им письмо).*

Учитель спрашивает у класса: «Каков результат Пашиных трудов?»

Ученики: Он написал письмо! Письмо написано!

Учитель: Верно, письмо написано! Теперь его можно отправить

Ученик 2: I have built a house! (Дом построен. В него можно поселить игрушки).

Ученик 3: I have drawn a picture! (Картинка нарисована. Ею можно любоваться).

Ученик 4: I have done my hair! (Прическа сделана, и Катю можно отправить на конкурс красоты).

Ученик 5: I have read a story! (История прочитана. Расскажи нам ее).

Ученик 6: I have watered the flowers! (Цветы политы. Они теперь не засохнут. Они благодарны тебе, и я благодарен).

Ученик 7: I have dressed the doll! (Кукла одета, можно идти с ней в гости).

Ученик 8: I have cut out the picture! (Картинка вырезана. Можно приклеить ее на цветную бумагу и сделать аппликацию).

Учитель: А теперь, расскажите нам о результатах друг друга.

Ученик 1: Masha has done her hair. She is beautiful now.

Ученик 2: Pasha has read the story. He can tell us the story. и т.д.

Продолжительность игры 10-12 минут.





Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

