

Использование игровых технологий при обучении английскому языку на начальном этапе обучения



Игры, с точки зрения педагогов и психологов, способствуют выполнению важных методических задач:

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



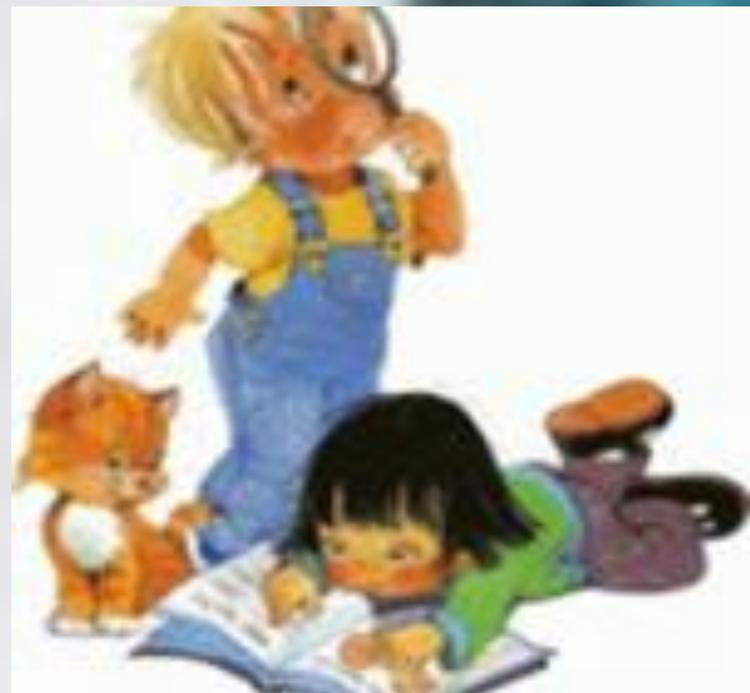
Виды игр:

-По целям и задачам обучения

- языковые
- Речевые

-По форме проведения

- предметные,
- подвижные,
- сюжетные или ситуационные,
- ролевые,
- игры-соревнования,
- интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, шарады, викторины),
- игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).



Виды игр:

-По способу организации

- компьютерные и некомпьютерные,
- письменные и устные,
- с опорами и без опор,
- имитационно-моделирующие
- креативные и т.д.



Виды игр:



-По степени сложности выполняемых действий

- “простые” (моноситуационные)
- “сложные” (полиситуационные),

-По длительности проведения
продолжительные и

- непродолжительные

-По количественному составу участников индивидуальные,

- парные,
- групповые,
- командные
- коллективные.

Виды игр:

-В соответствии со школьной системой обучения иностранному языку

- подготовительные (грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков) и
- творческие



Используя игры на уроках, нужно всегда
помнить, что:

- Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован. Нужно всегда знать цели использования игры.
- В играх должно быть задействовано как можно больше учащихся.
- Игры должны соответствовать возрасту и языковым возможностям детей, т.е. быть доступными.
- Игры служат развитию всех видов речевой деятельности и проводятся на иностранном языке.

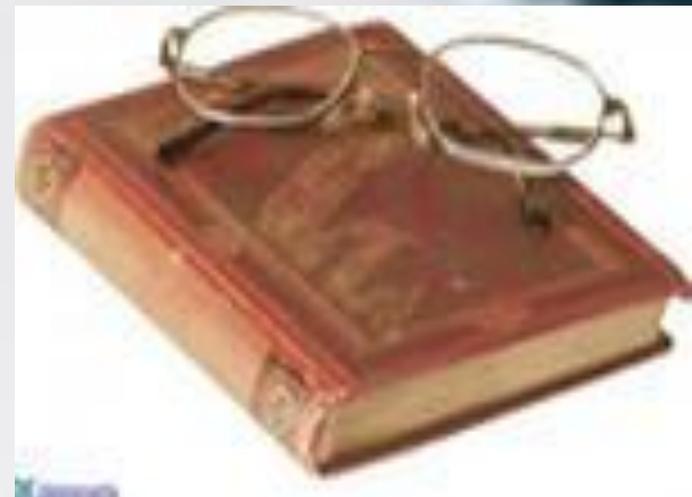
Реализация игровых приемов и ситуации при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

I. Грамматические игры

Цели грамматических игр:

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



Игра «КУБИКИ»



Цель этой игры – автоматизация употребления конструкции в устной речи. Для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов. Обучаемые делятся на две команды. Учащиеся по очереди подходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с обрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки. За каждое правильное предложение ребёнок получает жетон.

II. Лексические игры

Цели лексических игр:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаемостью слов.
- Ряд игр предназначен для тренировки учащихся в употреблении отдельных частей речи, единиц, числительных, прилагательных. Другие игры соответствуют определенным темам.



Игра «The last letter»



Каждый ребёнок должен назвать слово, следующий ученик должен придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первым игроком, и т.д. Выигрывает тот, кто последней назовет слово. Например: apricot, tea, apple и т.д.

III. Фонетические игры

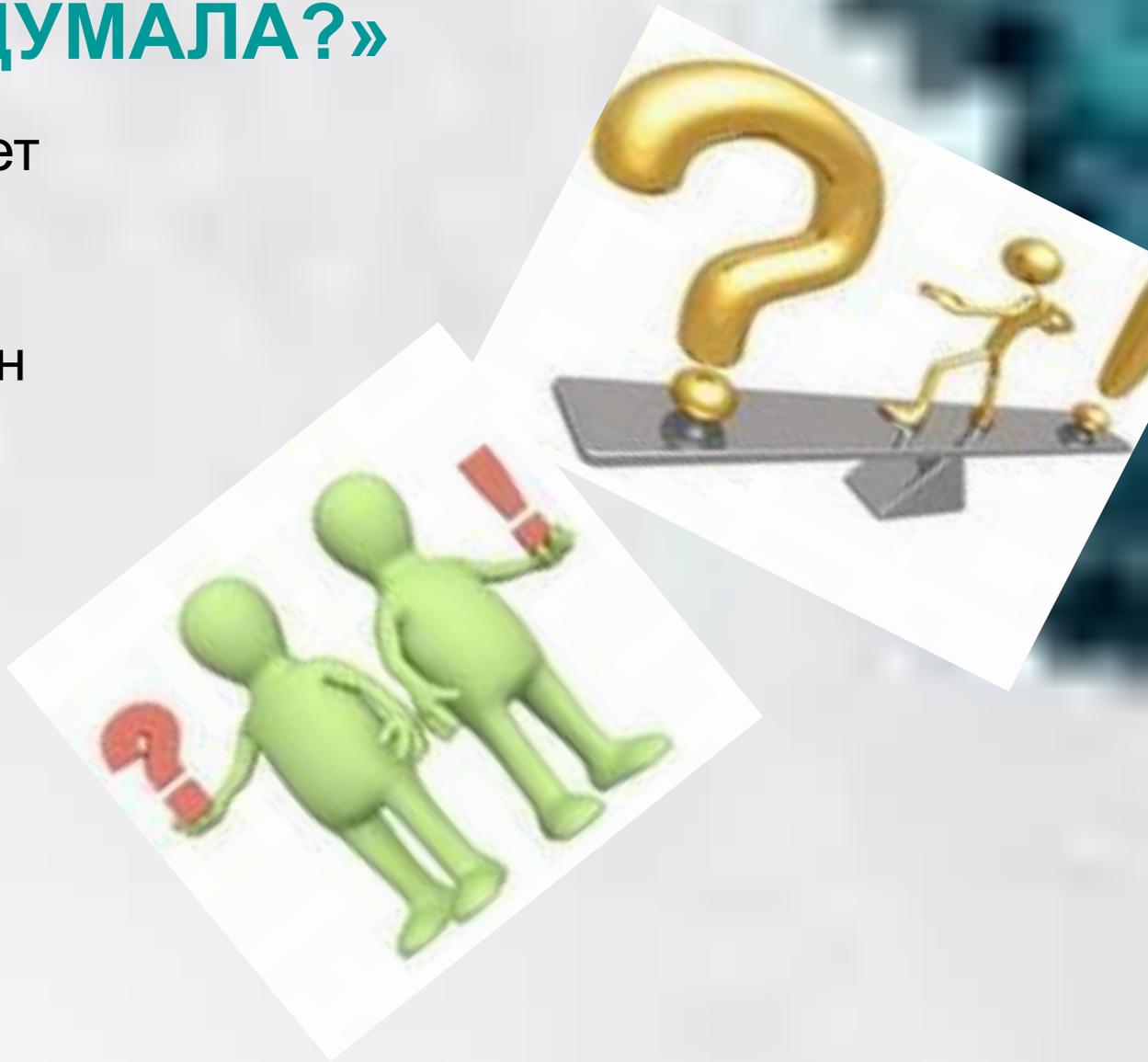
Цели фонетических игр:

- тренировать учащихся в произношении английских звуков;
- научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения;
- формирование навыков фонетического слуха.



Игра «КАКОЙ ЗВУК Я ЗАДУМАЛА?»

Учитель называет
цепочку слов, в
которых
встречается один
и тот же звук.
Отгадавший
ученик получает
право загадать
свою загадку



IV. Орфографические игры



Цель – упражнение в написании английских слов.

- Все кроссворды, чайнворды, ребусы, которые предлагаются детям – это орфографические игры. Они также способствуют закреплению лексики.

Игра «ДЕЖУРНАЯ БУКВА»



Учащимся раздаются карточки, и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, учитель говорит: “Сегодня у нас дежурная буква “s”, она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква “s” стоит на первом месте?”

VI. Аудитивные игры.

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развить слуховую память учащихся.

Игра «LET'S FLY»

Учитель (или кто-либо из детей) произносит: “Let’s fly, fly, fly. Lips”. Ребята изображают летящих птиц. Услышав слово “lips”, они дотрагиваются до губ. Тот, кто допустил ошибку, не понял слова на слух, выбывает из игры.

Т.: Let’s fly, fly. Eyes.

Let’s fly, fly, fly. Face. И т. п.



V. Речевые игры.

Цели:

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



Игра «GUESS A QUESTION»

Цель игры: активизация вопросов в речи учащихся.

В эту игру лучше играть сидя в кругу. Ученики придумывают предложения (ответы на вопросы). По одному учащиеся говорят в слух своё предложение.

Остальные учащиеся должны догадаться, какой вопрос можно задать в сказанному предложению. Например:

Предложение: My name is Sveta.

Вопрос: What is your name?

Предложение: I'm from London.

Вопрос: Where are you from? и т.д.



VII. Подвижные игры.



- Используются в качестве физминутки, для закрепления лексического и грамматического материала.

Игра «STAND UP! SIT DOWN!»



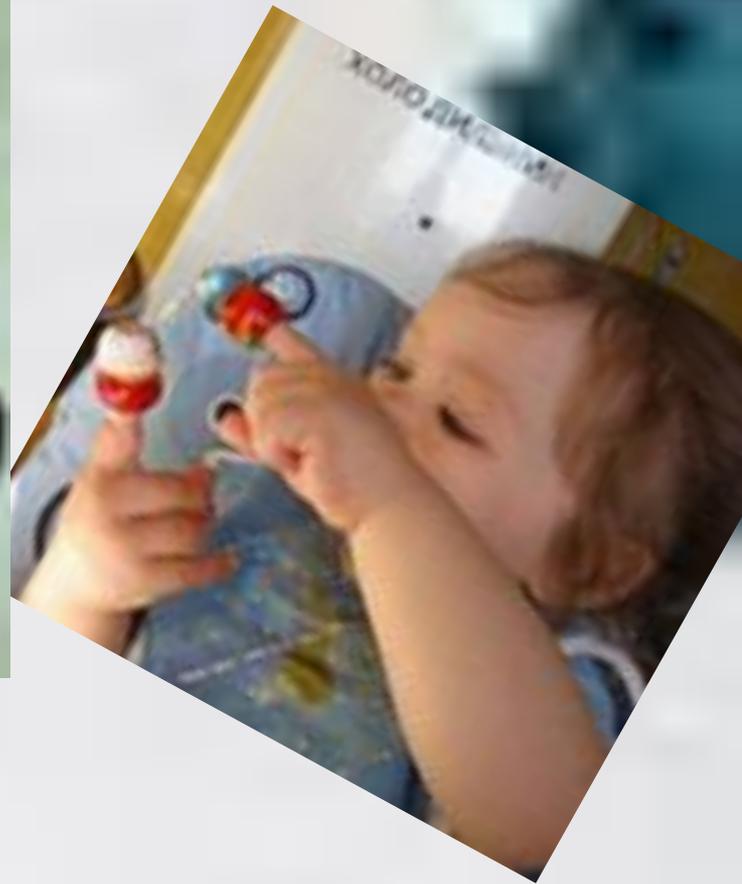
Учитель отдает детям приказания "Stand up! Sit down!", сопровождая приказания жестами, не всегда совпадающими с приказаниями. Тот, кто ошибается, выбывает из игры. Побеждает самый внимательный.

Разновидность такой игры - выполнение только просьб учителя, а не приказаний. Например, нужно встать, услышав фразу "Stand up, please!", и не двигаться при фразе "Stand up!".

По мере изучения новых глаголов и приказаний, в игру вводятся другие фразы. Например: point to the door window, go to the door, take the pen, touch the book, swim, fly, jump и др.

Задания могут давать сами учащиеся.

VIII. Игры с пальчиками.



Игра «A FISH»

- One, two, three, four, five, (Кончиками пальцев обеих рук ударяем на счёт по столу.)
- I caught a fish alive. (Соединив ладони, делаем волнообразные движения (рыбка))
- Six, seven, eight, nine, ten, (На счёт постукиваем пальцами по столу.)
- I let it go again. (Повторяем движения “рыбка”)



Спасибо за
внимание!!!