



Игровые технологии

Учителю отводится очень важная роль, когда приходит время помогать ребенку расти и развиваться.

Вокруг простирается огромный мир, и детям не терпится начать его исследовать. У учителя есть возможность разделить с детьми чудесное путешествие в мир открытий, когда они начнут изучать самих себя и окружающий их мир. И мы с гордостью будем наблюдать, как наши ученики движутся от одного достижения к другому.

Я сумела по-новому взглянуть на это путешествие и использую увлекательный способ стимулировать развитие детей с помощью **игровых технологий**.



ПОЧЕМУ ИГРА ТАК ВАЖНА ДЛЯ РЕБЕНКА

Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность учащихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным.

Игра является жизненно важным для воспитания знающих, уверенных в себе и счастливых детей.

Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть, заставляет учащихся волноваться и переживать. Предоставляет пространство для полета фантазии и творчества. Это мощный стимул к овладению языком.

А если ребенок будет при этом говорить на иностранном языке? Здесь-то и таятся богатые обучающие возможности.

Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она сильна даже слабым ученикам. Мы должны просто дать им время, свободу и материалы для игр, которые нужны им для увлекательного обучения.



Таким образом, игра это:

1. Деятельность.
2. Мотивированность.
3. Индивидуальная деятельность.
4. Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив.
5. Развитие психических функций и способностей.
6. «Учение с увлечением».

(С.Л.Соловейчик)

Языковые и речевые игры на уроке немецкого языка

//Иностранные языки в школе. 1996. №3



Используя игры, всегда помню, что:

- В играх должно быть задействовано как можно больше учащихся.
- Игры должны соответствовать возрасту и языковым возможностям детей.
- Игры служат развитию всех видов речевой деятельности и проводятся на английском языке.

Поэтому я применяю игры в меру, целесообразно и планомерно.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Данные игры преследуют цели:

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

В каждой игре требуется ведущий, а иногда водящие. Особо велика роль ведущего, исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душой игры и заражать всех своим азартом. Ряд игр требует некоторых дополнительных предметов: шарф, портфель, школьные принадлежности... Надо позаботиться, чтобы эти предметы были яркими, красивыми, привлекательными.




Is it a ...?

Класс выучил первое английское предложение, первый речевой образец It is a

И первый вопрос Is it a ...?

А что теперь делать с этим предложением?



Как его можно употреблять в речи? Спросив десяток раз Is it a ...?, тяжело сажусь на стул и говорю: "Oh, I`m so tired. Who can help me? Who wants to be a teacher?"

Ученик выходит к доске, прячет любую школьную принадлежность, а ученики, сидящие за партами угадывают название спрятанного предмета, задавая вопрос Is it a ...?

Ученик, угадавший спрятанный предмет, становится водящим.





Unfinished Drawings.

Пришлось мне научиться рисовать. Оказалось не таким уж трудным делом несколькими линиями изобразить на доске стол, стул, диван, кресло и т.д. Теперь я прихожу на урок и говорю: "Today I am an artist. I can draw pictures very well." Рисую что-нибудь, спрашиваю: "What's this?"

Далее совсем как бы невзначай стираю часть рисунка. И снова спрашиваю: "What was it?"

Правильные ответы поощряются.

Blind Man`s Buff.

Появляюсь в классе с плотной повязкой в руке. Неожиданно завязываю себе глаза, вытягиваю перед собой руки и спрашиваю. "What am I doing?"

Ребята кричат: «Играете в жмурки».

Выстраиваю класс перед доской, одному ученику завязываю глаза. Он проходит вдоль шеренги и пытается угадать, кто стоит перед ним, задавая вопрос: "Are you ...?" Если отгадывает, становится игроком.

Возможно, кто-то будет водить долго, но лучше всех поймет, что перед именами неопределенный артикль отсутствует.



ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Данные игры преследуют цели:

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



Memory Game.

Ребята нередко жалуются на плохую память. Я предлагаю им такую игру на развитие памяти.

Определяется круг лексики для игры. Скажем, по теме «Животные». Начиная игру, я называю первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Один ученик должен разложить карточки с изображением животных в нужном порядке, а другой карточки со словами в том же порядке.

Побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки.



What Kind?

Как научить ребят правильно употреблять прилагательные?

На доске написаны существительные. Предлагаю два прилагательных, к которым нужно немедленно подобрать подходящее существительное.

Нередко варианты бывают смешными.



Цветик-семицветик.

Учащиеся не могут запомнить названия цвета? Можно предложить такую игру. Дети поют песенку, а один ученик должен разложить лепестки в том порядке, в каком они в песне.

Домино

Игра универсальна для закрепления лексики, речевых образцов.

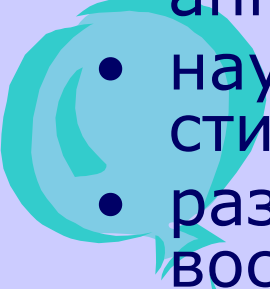
Игру можно использовать по разным темам.




ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Предлагаемые фонетические игры-упражнения преследуют цели:

- тренировать учащихся в произнесении английских звуков;
- научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения;
- разучить стихотворения с целью их воспроизведения по ролям.



Эти игры способствуют постановке правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков. Помогут научиться говорить в нужном темпе. А также создадут на уроке атмосферу непринужденности и разрядки.





Thank you, Mum!

Крайняя неподвижность лицевых мышц и губ у ребят мешают добиться нужной артикуляции английских звуков. Приходится подбирать стихотворения, которые содержат некоторые упражнения, развивающие подвижность речевого аппарата.

Thank you, Mum!

Thank you, Mum!

Thanks for loving me.

Hugs and kisses,

Hugs and kisses

Go to you from me.



The Funny Little Clown

Многие ребята говорят тихо, стесняются. Для того, чтобы заставить их говорить громко, отчетливо, я нашла несколько стихотворений.

Представим, что мы работаем в цирке. Нам нужно зазывать публику, и мы описываем клоуна. Предлагаю ребятам сделать бумажные рупоры – это поможет им говорить громче.



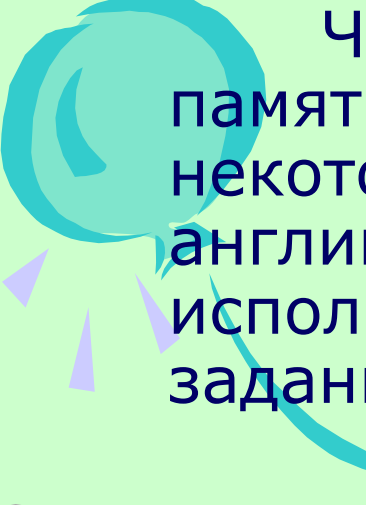
Playing a Rag Doll.

Приношу в класс пальчиковых кукол и показываю, как с их помощью можно разыгрывать разные сценки.

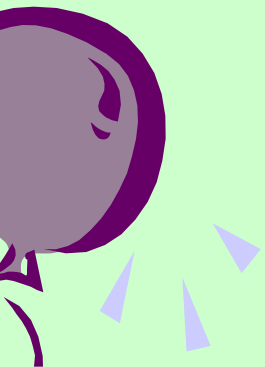


ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов.



Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании английских слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.





The Alphabet.

Класс делится на две команды. Им дается по набору карточек с буквами. Ученики выстраиваются на возможно дальнем расстоянии от доски. Произношу слово, скажем "pencil", ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют это слово.



Хоровод.

Если нужно провести разминку, настроить на согласованность провожу такую игру. Ученики, взявшись за руки «пишут» хороводом заданную букву. До начала письма все должны стоять в хаотическом порядке.

Это упражнение выполняется легко, если хоровод послушен и сообразителен, если ведущий хорошо пишет, то есть знает, как начинать писать букву и как ее писать.

Угадай букву.

А эта игра на развитие воображения, точности, абстрактного мышления. На доске находятся изученные буквы. Верхняя или нижняя часть букв закрыта бумагой. Дети должны узнать букву по ее половинке.