

**Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
(повышения квалификации) специалистов
«Смоленский областной институт развития образования»**

Г.С. Ластовская

**ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ
НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Методическое пособие

Смоленск

2015

УДК 372.881.1

БКК 74.268.1

Л 26

Ластовская Г.С.

Л 26 Обучающие игры на уроках английского языка: Методическое пособие. – Смоленск: ГАУ ДПОС «СОИРО», 2015. – 16 с.

Методическое пособие «Обучающие игры на уроках английского языка» посвящено эффективности использования игр в процессе обучения.

Цель данного пособия заключается в освещении вопроса о познавательных и развлекательных играх. Детская игра является одним из эффективных приемов обучения, использование которой делает иностранный язык любимым предметом школьников.

Сборник адресован учителям, родителям.

Редактирование авторское.

УДК 372.881.1

БКК 74.268.1

© ГАУ ДПОС «СОИРО», 2015

Содержание

От автора.....	4
1. Роль и место игры на уроках английского языка.....	6
2. Классификация обучающих игр	7
2.1. Игры для работы с алфавитом	7
2.2. Лексические игры.....	9
2.3. Орфографические игры	12
2.4. Грамматические игры	13
2.5. Фонетические игры	13
2.6 Игры для речевой разминки	15
2.7. Игры для обучения иноязычному общению.....	15
2.8. Ролевые игры	15
2.9. Игры на совместную речевую деятельность (интерактивные игры)	16
3. Зарубежная классификация игр	17
Литература	19

От автора

Игра, как известно, является ведущей формой деятельности ребенка в младшем школьном возрасте. Не секрет, что многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом ее использовании способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим, неумелого – умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой обычным, скучным, надоевшим. Игра помогает учителю включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх вырабатывается сознательная дисциплина, умение контролировать свои поступки и объективно оценивать поступки других.

Игра – это привычный тип взаимодействия между детьми. Дети с удовольствием сами придумывают игры, с помощью которых перед ними открывается интересный мир приключений. В игре может происходить и усвоение новых знаний, и построение взаимоотношений, а внутри игры учитель получает гораздо больше возможностей для передачи своих навыков и умений. Все педагоги знают, сколько сил и времени уходит на то, чтобы добиться порядка в классе и удержать дисциплину. Эту сложную функцию берет на себя игра, обладающая правилами, нормами поведения и особым игровым пространством. В игровом пространстве дети уже могут не подчиняться не обоснованной в их понимании воле педагога, они готовы обсуждать, соглашаться, принимать, а иногда и участвовать в создании правил игры, где они не только сами действуют и взаимодействуют, но и контролируют сохранение игровой ситуации.

Потенциальные возможности педагога увеличиваются счет того, что педагог может как находиться внутри игры, т. е. на правах участника, так и занимать позицию игры, т.е. быть ее организатором, проектировщиком, аналитиком и преобразователем результатов. Роль педагога-организатора и создателя игры состоит в том, чтобы игра доставляла детям радость и помогала усваивать необходимые с точки зрения педагога знания. Одно дело, когда ребенок усваивает знания с помощью педагога, другое дело, когда ребенок включен в игру и является самостоятельным участником усвоения знаний, да еще и имеет возможность обменяться способами получения знаний с другими детьми.

Так же необходимо иметь в виду, что ситуация, когда ребенок не может или не хочет ответить на поставленный учителем вопрос, стоя у парты или у доски, зачастую оценивается детьми не как несостоятельность ученика, а как превосходство, смелость («Не хочу и не буду учить уроки»), что само по себе является противопоставлением, скрытым конфликтом коммуникации «учитель – ученик». В игровой ситуации, с одной стороны, когда ребенок получает мяч и не может сказать нужное слово, а все

дети этого слова от него ждут, как ждут и продолжения игры, он будет стараться найти нужное слово, чтобы не оказаться несостоятельным в игре, в глазах других детей, которые могут не принять его в следующий раз в свою команду. С другой стороны, игроки могут оказать ему поддержку в его затруднении, проявить терпение и дать необходимое время, чтобы он вспомнил слова. В такой ситуации подсказка становится действительно помошью для выхода из создавшегося положения, в которое может попасть каждый игрок. Таким образом, цели и задачи учителя достигнуты, сняты проблемы дисциплины и порядка, а дети совершили лингвистические открытия. Законные желания и интересы из противоречащих преобразовались во взаимовыгодные и взаимосогласованные.

Правильно подобранные и хорошо организованные игры способствуют всестороннему, гармоничному развитию младших школьников, помогают выработать необходимые в жизни и учебе полезные навыки и качества, помогают лучшему усвоению и закреплению приобретенных знаний, пробуждают у учащихся живой интерес к изучаемому предмету. Длительные наблюдения в процессе работы с детьми убедительно доказали, что школьники младшего возраста охотно и с большим интересом обращаются к умственным играм и головоломкам. Обучающие игры должны способствовать развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, развитию конструктивных умений, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычке к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца.

Игры обязательно должны быть доступны детям. Игра должна соответствовать знаниями, которыми располагают играющие. Интерес к играм появляется не всегда и не у всех детей сразу. Природа игры такова, что при отсутствии абсолютной добровольности, она перестает быть игрой. Игрой можно увлечь, заставить играть нельзя. В играх всегда очень важным стимулом является элемент соревнования. Принимая во внимание развитую зрительную память и конкретность мышления учащихся младшего школьного возраста, следует использовать разнообразные средства наглядности: картинки, игрушки, таблицы, разрезную азбуку и карточки с цифрами.

Игра для детей – важное средство самовыражения. В играх учитель может лучше узнать своих учеников, их характер, творческие способности, что позволяет ему найти более правильные пути воздействия на каждого из детей. Игры сближают учителя с детьми, помогают установить более тесный контакт. Знание игр необходимо каждому учителю.

1. Роль и место игры на уроках английского языка

Игра, специфический в процессе обучения и свойственный ребенку вид деятельности, была и остается предметом исследования как отечественных, так и зарубежных ученых. Еще в XIX веке передавая часть интеллигенции, озабоченная воспитанием детей дошкольного возраста, призывала воспитателей и родителей в полном объеме использовать образовательную роль игры.

Советская (отечественная) педагогика рассматривает детскую игру как важное средство воспитания и всестороннего развития детей. Для учеников младших классов игры имеют исключительное значение: игра для них – и учеба и труд и серьезная форма воспитания. Игра для школьников младших классов – способ познания окружающего мира. Играя, он изучает цвета, форму, свойства материала, пространственные отношения, числовые отношения, изучает растения, животных.

Основополагающим для работы педагога является так же утверждения А.С. Макаренко: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре таков во многом он будет в работе, когда вырастет».

Игра – это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением ее должно быть обучение, т.е. овладение видами речевой деятельности как средствами общения.

Игра как ведущая деятельность у детей «определяет важнейшие перестройки и формирование новых качеств личности», что именно в игре дети усваивают общественные функции, нормы поведения, что игра учит, изменяет, воспитывает, или, как говорил Л.С. Выготский, ведет за собой развитие.

Главным элементом игры является игровая роль, не столь важно какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленить и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной. Что касается развивающего значения игры, то оно заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

Таким образом, игра – это:

- деятельность (т.е. речевая);
- мотивированность , отсутствие принуждения;
- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением».

Хотелось бы выделить цели использования игр на уроках иностранного языка. Основных целей шесть:

1. формирование определенных навыков;
2. развитие определенных речевых умений;
3. обучение уметь общаться;

4. развитие необходимых способностей и психических функций;
5. познание (в сфере становления собственно языка);
6. запоминание речевого материала.

2. КЛАССИФИКАЦИЯ ОБУЧАЮЩИХ ИГР

Согласно общепринятой классификации обучающие игры делятся на следующие группы:

1. игры для работы с алфавитом;
2. лексические игры;
3. орфографические игры;
4. грамматические игры;
5. фонетические игры;
6. игры для речевой разминки;
7. игры для обучения иноязычному общению;
8. ролевые игры;
9. игры на совместную речевую деятельность (интерактивные игры);
10. психотехнические игры.

2.1. Игры для работы с алфавитом

Обучение чтению осуществляется на языковом материале после его устной обработки. Использование разрезной азбуки на начальном этапе обучения английскому языку помогает более быстрому и прочному усвоению букв алфавита.

Игры с использованием разрезной азбуки:

1. Учитель показывает классу карточку с определенной буквой и называет ее, учащиеся должны показать эту же букву.
2. Учитель называет букву, не показывая ее классу. Дети должны в ответ показать карточку с буквой и назвать ее.
3. Учитель называет слово, которое учащиеся должны составить из букв, карточки с изображением которых расставлены в кромке классной доски. Учитель вызывает учащихся к доске. Составив слово учащийся произносит его вслух.
4. Учитель пишет на доске начальную и конечную буквы слова, а учащиеся должны заполнить пропущенные буквы.

«Типография»

В игре принимают участие две команды. Для участников игры надо подготовить два комплекта табличек с буквами. Таблички одного комплекта (или буквы на них) должны отличаться от другого комплекта. Команды выстраиваются шеренгами, одна против другой. У каждого на груди табличка с буквой. Учитель называет одно за другим те слова, которые могут быть составлены из букв, входящих в комплекты. Участники команд, буквы которых входят в названо учителем слово, должны сделать шаг вперед и построится так, чтобы можно было прочесть это слово. Команде, представители которой сделают это быстрее, засчитывается очко.

Побеждает команда, набравшая больше очков. Особенно успешно в игре можно применять слова – анаграммы. Они удобны тем, что в перестановке букв участвуют одновременно все играющие.

Игра «Кто быстрее»

Все учащиеся разбиваются на небольшие группы. По команде учителя каждая группа должна образовать шеренгу, построившись по алфавиту (по первой букве фамилии). Если первые буквы фамилий у игроков совпадают, то принимают во внимание вторые буквы фамилий. Побеждает та команда, которая быстрее построится в шеренгу, если при проверке не будут обнаружены ошибки. При повторении игры можно разбить участников на другие группы, и тогда им придется строится в другом порядке.

Можно предложить и другие варианты этой игры.

На столе лежат два комплекта карточек, на которых написаны все буквы алфавита. Играющие разбиваются на две группы, и каждый участник вытягивает из своей стопки по одной карточке с буквой. Затем по сигналу учителя обе команды должны построится по алфавиту. Побеждает команда, построившаяся быстрее.

Можно провести игру и без разбивки на команды. Играющие образуют круг, учитель находится в центре круга. Он бросает кому-либо мяч и называет первую букву алфавита. Возвращающий мяч называет вторую букву алфавита. Затем учитель называет третью букву, а поймавший мяч – четвертую и т. д. Кто ошибается, получает штрафное очко.

Буквы можно называть и не по порядку, а называть согласные, пропуская гласные. Усложненные варианты можно предлагать только в тех случаях, когда играющие к этому достаточно подготовлены.

«Дежурная буква»

Ученики образуют круг. Учитель или ведущий называет «дежурную» букву. Тот, перед кем он остановился, должен немедленно назвать слово (имя существительное или глагол), начинающееся с «дежурной» буквы. Отвечать нужно быстро. Кто запнется или повторит уже названное слово, выходит из игры. Круг становится все уже.

Через некоторое время называется другая «дежурная» буква, и игра продолжается. Выбор большой: на любую букву можно найти много слов, но не каждому удается сделать это достаточно быстро.

«Три слова»

Водящий идет по кругу и, остановившись перед кем-либо из играющих, называет слово, состоящее из трех разных букв. Играющий должен, пока водящий считает до 10, назвать три предмета, названия которых начинается с букв, входящих в это слово.

«На одну букву»

Для каждого из участников игры учитель подбирает три слова, начинающихся с одной буквы. Играющий должен составить небольшое предложение, в котором будут использоваться эти слова. Слова должны быть заранее подобраны так, чтобы было легко составить фразу. Можно, называя слова, предложить всем участникам игры подумать над составлением фразы, чтобы выяснить, кто справится с задачей лучше и быстрее, какие разные варианты можно использовать.

«Пять карточек»

Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры пять карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно без пауз назовет все пять букв.

2.2. Лексические игры

«Пятерки»

В игре могут участвовать 20–25 человек. По числу участников надо подготовить карточки со словами на определенные темы: животный мир, школьные принадлежности, растения, одежда и т. п. На каждую тему подбирается пять слов. Карточки перемешиваются и раздаются играющим. Задача играющих – объединиться в группы по пять человек так, чтобы в каждой группе были карточки на одну тему. Отыскать среди всех играющих обладателей карточек с нужными словами не просто. Первая пятерка, правильно подобравшая слова, считается победителями игры.

Темы, по которым должны объединяться пятерки, учитель может объявить, когда будут разданы все карточки, а можно и не называть их – пусть разберутся сами. Это труднее, но зато интереснее.

«Цепочка слов»

Участники игры садятся в круг. Первый ученик называет какое-либо слово, второй должен немедленно назвать другое слово, которое начинается с последней буквой названного слова. Можно условиться о том, что все слова подбираются только на определенную тему. В этом случае полезно до начала игры вспомнить знакомые детям слова, названия, термины, относящиеся к избранной теме.

«Подбери рифму»

Для игры надо подготовить комплект карточек со словами. Они должны быть подобраны так, чтобы каждые 3–4 слова рифмовались. Перед началом игры все карточки перемешиваются. Каждому играющему раздают по 6–8 карточек. Начинающий игры громко читает написанное на ней слово и кладет на стол любую из своих карточек. Играющие, у которых есть рифмующиеся слова, выкладывают карточки с этими словами на стол. Затем следующий играющий достает одну из своих карточек и читает написанное на ней слово, а остальные выкладывают карточки

со словами – рифмами, если они имеются у них, и т. д. Выигрывает тот, кто первым останется без карточек.

«Глагол и рифма»

Выбирается ученик, которого просят на время выйти из класса. В его отсутствие играющие выбирают какой-нибудь глагол, например «take», и тут же подбирают другой глагол, который с ним рифмуется, например «make». Когда отгадчик возвращается в классную комнату, его просят отгадать глагол, который рифмуется с глаголом «make». Ученик изображает движениями различные действия, пока не отгадает задуманный глагол.

«Глухой телефон»

Дети строятся в шеренгу или садятся в один ряд. Учитель подбирает какую-нибудь не очень сложную скороговорку и сообщает ее на ухо первому ученику. Участники игры передают скороговорку своим соседям. Последний в ряду должен сказать переданную ему скороговорку в слух. Если скороговорка исказена, то учитель выясняет на каком ученике «сломался телефон».

«Составь фразу»

Две команды, по 5–6 человек в каждой, выстраиваются напротив доски. По сигналу учителя первые ученики бегут к доске и пишут на ней какое-либо слово, возвращаются на место и передают мел вторым. Те бегут к доске и пишут вслед за этим другое слово и т. д. Побеждает та команда, которая сумеет так подобрать слова, чтобы получилась законченная и осмысленная фраза. Эта игра не только развивает быстроту реакции, языковую интуицию, но и является прекрасным средством от гиподинамики.

Восстановите текст

Напечатайте 3–4 разных объявления (во всех текстах должно быть равное количество строк). Разрежьте каждое объявление на несколько частей, разных по величине и форме, и каждый такой набор вложите в отдельный конверт. Для расшифровки написанного создайте несколько групп (по числу конвертов). Их задача состоит в том, чтобы подбирая и прикладывая один к другому кусочки бумаги, собрать и прочесть первоначальный текст («восстановить важный документ»). Побеждает команда, которая справилась раньше других с этой задачей. Задачу можно усложнить, если в одном конверте поместить обрывки бумаг с двумя разными текстами.

«Снежный ком»

Для развития произвольного внимания и памяти младших школьников проводится эта игра. Учитель называет какое-либо слово по изучаемой теме, первый ученик должен повторить его и назвать свое слово по этой же теме, второй ученик повторяет два предыдущих слова и добавляет свое и т. д. Если кто-нибудь не сумеет повторить слова или перепутает их порядок, он выбывает из игры. Список слов все

растет как снежный ком, запомнить его все труднее и труднее. Один за другим ученики выбывают из игры. Побеждает тот, у кого лучшая память или самый внимательный ученик.

«Дом, который построил Джек»

Эта игра аналогична вышеописанной игре и проводится по тем же правилам. В ней используется английское стихотворение «The house that Jack built». Ученики прибавляют строчку за строчкой, пока не прочитают все стихотворение.

Поиски синонимов/антонимов

Готовясь к игре, учитель составляет список слов-синонимов (антонимов). Дети рассаживаются в круг. Учитель бросает мяч то одному, то другому играющему и при этом называет одно из слов антонимов (синонимов). Поймавший мяч должен немедленно бросить его обратно и назвать слово, имеющее противоположное (похожее по смыслу) слово. Игра проводится до тех пор, пока не будет исчерпан составленный учителем список слов.

«Собери пословицу»

Надо заранее подготовить по 5–6 карточек с текстом пословиц: на одной карточке – начало пословицы, на другой – конец. Карточки раздаются играющим так, чтобы половинки одной пословицы попали к разным игрокам. Задача играющих – собрать полные комплекты карточек, чтобы все пословицы имели начало и конец.

«Живое слово»

Каждый из учащихся, которых учитель вызвал к доске, держат в руках карточку с определенной буквой. Учитель называет слово. Дети должны построиться в нужном порядке, чтобы получилось названное слово, и каждый из них читает слово, составленное ими из букв.

«Кто больше»

Учащиеся должны назвать как можно больше слов, относящихся к определенной теме.

«Запомни предмет»

Предметы, обозначающие слова по изучаемой теме, лежат на столе учителя, их надо запомнить, а затем, не глядя на стол, назвать их по-английски.

Цифры

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: учащиеся делятся на две команды. Справа и слева на доске записываются в разброс одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

2.3. Орфографические игры

1. Угадай слова и напиши их.

Tmrohe (mother)

Etrahf (father)

Snarept (parents)

Afimyl (family)

2. Угадай слова.

w - - - w (o, d, n, i) window

A - - - t - - - t (n, m, r, p, a, e)

M - - - r (r, o, i, r) mirror

K - - - - n (e, h, c, t, i) kitchen

T - - - ph - - - e (e, n, l, e, o) telephone

P - - - - e (r, t, c, i, u)

3. Заполни пропуски.

About me.

I have ... eyes.

I have ... ears.

I have ... hands.

I have ... legs.

I have ... arms.

I have ... tongue.

My leg is ... long.

My neck is ...

4. Найди английский вариант своего имени и имен своих друзей и родственников. Заполни пропуски.

a) My name is ...

b) My friend's name is ...

c) My mom's name is ...

d) My dad's name is ...

e) My grand mothers' names are ... and ...

f) My brother's/sister's name is ...

Names in English: Alex, Anna, Anton, Boris, Christina, Daniel, Elena, Juli, Kate, Margarita, Marina, Max, Michiel, Natalie, Nick, Nina, Peter, Rose, Sonia, Tania, Valia, Vera, Victoria, Vladimir.

«Из двух – третье»

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра очень близка к отгадыванию шарад, поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные

существительные, можно поделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

2.4. Грамматические игры

Модальные глаголы

Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна придумывает предложение с заданным модальным глаголом, другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задаются вопросы типа: «Можете ли вы...?», «Должны ли вы...?». Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

Глагол «to be»

Вариант 1: Класс делится на две команды, каждая команда по очереди называет английские слова или имена собственные, которые можно заменить местоимениями he, she, it. Выигрывает та команда, которая назовет последнее слово.

Вариант 2: Инструкция учителя: «Распределите между собой, кто из вас будет каким местоимением, а кто какой формой глагола «to be». Расскажите, кто с кем может находиться вместе, а кто нет. Сочините об этом сказку».

Вариант 3: Учащиеся делятся на пары. У одного ученика все карточки с местоимениями, а у другого – с формами глагола «to be». Если первым ходит игрок, имеющий на руках формы глагола «to be», то задача второго играющего найти возможные местоимения, которые совместимы с данной формой. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

2.5. Фонетические игры

Обучение фонетике

Учитель произносит вперемешку русские и английские звуки. Услышав английский звук, дети поднимают руки.

Поднимите руку, когда в ряду слов услышите слово со звуком [w].

Поднимайте сигнальную карточку, когда услышите долгие (краткие) гласные в словах.

Игра «Собери разбежавшиеся буквы»

На магнитной доске вывешиваются карточки с буквами, из которых надо составить слово, например:

Blue L W Green N G E

B E R E

«Слышу – не слышу»

Цель: формирование навыков фонетического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на две команды, учитель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть гласный ____ или ____, обучаемые поднимают левую руку. Если в называемом слове есть также согласный звук ____ или ____ все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки учащихся на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

Викторину можно проводить на любом этапе обучения иностранному языку. Ее предметом могут быть страноведческие знания, иногда сам язык с элементами лингвострановедения. Материал для викторины может быть обложен в форму загадок, ребусов, чайнвордов, тестов, кроссвордов. Викторины могут быть связаны с выявлением самых разнообразных знаний, они опираются так же на межпредметные связи.

Использование на занятиях поговорок и скороговорок, которые наиболее ярко характеризуют национальную особенность народа, помогают учащимся глубже познакомиться с культурой страны изучаемого языка. На начальном этапе обучения скороговорки используются для отработки звуковой стороны речи. Они помогают поставить произношение отдельных трудных согласных, в особенности тех, которые отсутствуют в русском языке, например: звук [h] произносится как легкий выдох, как если бы вы дышали на стекло, чтобы оно запотело.

Чтобы сохранить интерес к скороговоркам используются следующие игры. Например:

1. Дети отгадывают скороговорку по одному названному слову.
2. Учитель показывает иллюстрацию, дети произносят ту скороговорку, которая соответствует предложенной иллюстрации.
3. Учитель дает вперемежку слова из известных скороговорок, дети объединяют слова в правильном порядке и произносят скороговорки полностью. Это задание можно выполнять в парах и группах.
4. Учитель говорит начало скороговорки, дети хором ее завершают.
5. Скороговорка по цепочке. Предлагается иллюстрация. Дети по очередности должны назвать одно за другим слова скороговорки. При этом можно начинать как с первого слова, так и с последнего.
6. Дети по кругу называют по одной скороговорке.
7. Конкурс «Кто быстрее произнесет одну и ту же скороговорку».
8. Конкурс «Кто назовет больше скороговорок».
9. Соревнование в командах. Называются поочередно по одной скороговорке. Выигрывает та команда, которая последней называет скороговорку.

2.6 Игры для речевой разминки

Игровые упражнения для речевой разминки

«Имена по кругу»

Цель: активизация навыков и умений построения тематического монолога в групповом диалоге в конкретной ситуации общения.

Ход игры: сначала представляет себя учитель, затем играющие представляют себя и своих соседей по кругу.

Игра типа интервью для активизации навыков и умений в системе «диалог-монолог в диалоге».

«Групповое интервью»

Цель: активизация вопросно-ответного взаимодействия в заданных условиях.

Ход игры: все играющие интервьюируют одного из участников игры. Можно поставить условие, чтобы интервьюируемый избегал правдивых ответов. Затем следует обсуждение интервью.

2.7. Игры для обучения иноязычному общению

Игровые упражнения позволяют организовать целенаправленную речевую практику обучаемых на иностранном языке, тренировку и активизацию ее в рамках навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров по общению, формирование и формулирование многообразных функциональных типов высказываний (описания, сообщение информации, доказательства, выражения мнения, согласия и т.д.).

Цель каждой игры составляет речевая тренировка на иностранном языке. Учитель сообщает обучаемым игровую цель, которая настраивает их на выполнение различных действий, а иностранная речь становится средством их выполнения, создавая основу для практики иноязычной речевой деятельности обучаемых (говорения, письма, смыслового восприятия речеаудирования, чтения).

2.8. Ролевые игры

Ролевые игры в отличие от обычных тренировочных упражнений, позволяющих сосредоточится на языковых формах, концентрируют внимание участников на содержании, однако при этом обеспечивают частую повторяемость языковых форм, тренируя все навыки и умения. Ролевые игры обладают высокой степенью наглядности, так как они дают участнику игры почувствовать язык как средство обучения. Ролевые игры обеспечивают разнообразие языковых тем, что обусловлено ситуацией общения. Эти игры способствуют формированию собственного мнения, выразительной речи, социализации личности.

Ролевая игра «Представление».

Каждый участник получает карточку с именем известного человека и пытается вспомнить о нем как можно больше сведений. Затем ему предстоит исполнить роль

этого человека. Все участники игры образуют два круга (один внутри другого), встав лицом к друг другу. Они общаются по кругу. Время общения ограничено. По сигналу учителя происходит смена партнеров. Игра повторяется. Затем учитель проводит фронтальную работу.

Ролевая игра «На необитаемом острове».

Роли:

1. Дес, пытавшийся пересечь Тихий океан в одиночку, но потерпевший неудачу. Он живет на необитаемом острове уже две недели.

2. Капитан спасательного корабля, который только что прибыл на остров.

Капитан хочет выяснить, как Десу удалось выжить на острове.

3, 4, 5, 6. Члены экипажа, задающие вопросы на уточнение деталей.

Ученики разыгрывают ситуацию. Учителем предлагаются аксессуары для ролевой игры.

2.9. Игры на совместную речевую деятельность (интерактивные игры)

Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение и взаимодействие.

Оно основано на диалоговых и полилоговых формах общения. В интерактивном обучении осуществляются две педагогические задачи: формализация обучения (интеракция) и достижение результата совместной деятельности.

Преимущества интерактива в том, что ученики учатся высказывать и отстаивать свою точку зрения, прислушиваться ко мнению других. Вырабатываются навыки контроля и самоконтроля, развивается критическое мышление и поисковая активность учащихся.

Интерактивная игра «Кораблекрушение»

Класс разбивается на малые группы. Учитель представляет ситуацию: Представьте, что вы потерпели кораблекрушение и оказались на необитаемом острове. У вас в налили имеются спички, нож, бутылки, веревка и ручки. Каковы ваши действия? Расставьте их в порядке значимости.

Интерактивная игра «Машина времени»

Ученикам говорят, что им предстоит перенестись на машине времени в будущее. Задают вопрос: «Чтобы вы взяли с собой в будущее? Можно взять как личные вещи, так и предметы, представляющие ценность для общества в будущем». Дети в группах обсуждают список в который разрешено включить всего лишь 5 предметов, делают ранжировку и объясняют свой выбор.

3. ЗАРУБЕЖНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

1. Memory games – мемотехнические способы и приемы.
2. Card games – карточные игры.
3. Quiz games – игры, связанные с поиском.
4. Writing games – игры на отработку навыков письменной речи.
5. Information gap games – игры на заполнение информационных дыр.
6. Guessing games – игры, где нужно, что либо отгадывать.
7. Drama game – игры, в которых используется метод драматизации языкового материала.

Memory games – мемотехнические

1. учитель называет дни недели, месяцы времена года с разной интонацией.

Дети повторяют слова и интонацию.

2. Учитель вводит притяжательный падеж с помощью рассказов о животных, ученики должны как можно больше запомнить о них, чтобы потом пересказать. Учитель записывает на доске суждения учеников в форме:

Ann's pet is

Bob's animal is

Quiz games

1. Учитель пишет какую – либо букву на доске и просит детей найти в учебнике или вспомнить слова в которых эта буква есть. Названые детьми слова он выписывает на доску. Так же проводится работа с некоторым звуками.

2. Animals Quiz (с использованием степеней сравнения прилагательных)

3. A. Ответь на вопросы / Answer the questions/

a) What is the largest animal in the word?

b) What is the fattest mammal in the word?

c) What is the quckiest animal in the word?

d) What are the cleverest animals in the word?

e) What is the barguest bird in the word?

f) What is the smallest bird?

g) Which creature is the most dangerous to man?

B. Below are 12 animals that are often the object of our love and fear. Which do you think are the most beautiful?

eagle panda elephant snake

crocodile spider whale cockroach

giraffe seal dolphin mosquito

When you have finished, compare your answers with a partner.

Information Gap Games

1. Вспомни, какой вид спорта любит кто-то из твоих родственников и друзей. Вместо пробелов напиши имена и названия видов спорта.

- 1) My 's favorite sport is
- 2) My 's favorite sport is
- 3) 's favorite sport is
4. Заполни пустые места. Какие предметы могут это делать?
 - a) can write
 - b) can draw
 - c) can erase
 - d) can stick
 - e) can underline

Guessing games

1. Учитель просит каждого ребенка задумать какое-либо животное. Потом он ходит по классу и спрашивает: Can your animal jump / run / fly? Is it back / drawn / green? Is it a?

Таким образом, учитель пытается отгадать всех животных, загаданных учениками.

Другой вариант этой игры Ученик задумывает животное, остальные учащиеся задают вопросы. Вопросы задаются только общие. То ответам «Yes» или «No» ученики должны догадаться, какое животное задумано.

2. Все кладут свои предметы на стол. Ведущий возвращается и старается отгадать, чей предмет был убран, и что было убрано.

3. Учитель в воздухе рисует очертания какого-либо фрукта, или на доске его силуэт или фрагмент. Дети отгадывают что это, задавая вопросы.

Drama Game

1. Учитель и дети изображают людей разных профессий и возрастов. Ученики должны поздороваться с изображаемым человеком так, как принято здороваться с таким человеком.

2. Ученики проигрывают Present Simple. Роли: подлежащее, смысловой глагол, окончание – S; второстепенные члены предложения (3 человека). Особое внимание уделяется окончанию – S. Ученики показывают схему построения данного времени. Затем добавляются еще три роли: частица «not» и вспомогательные глаголы «do» и «does» для построения вопросительных и отрицательных структур.

3. Ученики создают скульптурную группу, посвященную каждому изученному времени.

4. Одно и то же предложение проигрывается по ролям в 3-х временах.

5. Ролевая игра «Магазин». Роли: продавец, ученик продавца, покупатель, его друг, родители и т.д. Покупатели приходят в магазин, и между ними разыгрывается диалог по этой теме.

Литература

1. Рогова Г.В.. Рабинович Ф.М. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: «Просвещение», 1995.
2. Минскин Е.М. От игры к знаниям: Пособие для учителей. – М.: «Просвещение», 1997.
3. Ткаченко Р.Г. и др. Раннее обучение иностранным языкам. – М.: Просвещение 1998.
4. Журнал «Иностранные языки в школе». № 1–12, 2001–2010 гг.
5. Английский язык // Приложение к газете «Первое сентября», 2001–2013 гг.
6. Andrian Doff. Teach English. A Training Course for Teachers. – Cambridge University,1988
- 7.Anna Miria Malkos. Using in English Language Classroom. – Warsaw,1986.
- 8.Margaret Hay-Campell. The best of the English page. – The British Counsil,march,1997.

Галина Семеновна Ластовская

**ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ
НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Методическое пособие

Подписано в печать 02.11.2015 г. Бумага офсетная.
Формат 60x84/16. Гарнитура «Times new Roman».
Печать лазерная. Усл. печ. л. 1,25
Тираж 50 экз.

ГАУ ДПОС «СОИРО»
214000, г. Смоленск, ул. Октябрьской революции, 20а