

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №13 имени Г.К.Кулика
муниципального образования Тимашевский район

Методическое пособие
«Игры на уроках английского языка»

Составитель: учитель иностранного языка Алексеева Е.В.



2023 г.

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №13 имени Г.К.Кулика
муниципального образования Тимашевский район

Методическое пособие

«Игры на уроках английского языка»

Составитель: учитель иностранного языка Алексеева Е.В.

2023 г.

Вступление

Введение.....	3
I. Понятия «Игровые технологии»	3
II. Грамматические игры.....	5
III. Лексические игры.....	8
IV. Фонетические игры.....	10
V. Орфографические игры.....	11
VI. Творческие игры.....	11
а) аудитивные игры.....	11
б) речевые игры.....	12
Список литературы.....	16

Значительные преобразования в современном обществе обусловили существенные изменения как в структуре учебных заведений, так и в содержании обучения. На основе традиционных появляются новые формы организации процесса обучения. Одна из них — дидактические игры на уроках.

На всех этапах развития общества особое внимание уделялось формированию личности активной, обладающей творческими способностями, высоким уровнем мышления и интеллектом. Воспитание творческой личности — одна из основных задач современной школы.

Данное методическое пособие включает в себя учебно-дидактические игры и игровые упражнения, в рамках реализации игровых технологий, которые можно использовать для дополнительной практики в совершенствовании знаний и навыков английского языка, а также в качестве занимательных видов деятельности с детьми на уроках. Данные дидактические игры помогут расширить словарный запас, применять знания употребления видовременных форм глаголов, устанавливать правильный порядок слов в предложении, правильно использовать модальные глаголы, предлоги и союзы, идиомы и пословицы.

Введение

В последнее время все больше и больше возрастает интерес к изучению английского языка, который признан языком профессионального общения в разных областях деятельности. Следовательно, одной из самых главных задач учителя является повышение мотивации к изучению английского языка. Каждый учитель старается найти оптимальный способ для решения поставленной задачи. Пересматривается использование традиционных путей и способов воздействия на учащихся с целью их ознакомления с культурой страны изучаемого языка, внедряются новые технологии, одной из которых является игровая технология, которая способствует повышению мотивации учащихся к изучению иностранных языков.

Цель: активизировать коммуникативную деятельность учащихся на уроках английского языка.

Задачи:

- выделить дополнительные возможности для объяснения грамматического и лексического материала
- позволить в увлекательной форме запомнить незнакомые слова, фразы и целые конструкции
- развивать логическое мышление
- развивать воображение, творческое мышление
- способствовать развитию коммуникативных навыков

Теоретическая значимость состоит в том, что ее результаты могут способствовать разрешению многих проблем, связанных с обучением детей школьного возраста иностранному языку.

Практическая ценность состоит в том, что данные игры могут быть применены учителями иностранных языков в школах.

1. Понятия «Игровые технологии»

Проблемами стимулирования мотивации учащихся к изучению иностранного языка с использованием игровых приемов обучения занимались выдающие ученые (И.Л.Бим, С.С.Полат, Е.И.Пассов и многие другие). В методике преподавания иностранного языка игра рассматривается как ситуативное упражнение, с возможностью повторения речевого образца в условиях приближенных к реальным ситуациям.

Е.И. Пассов, в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что: «игра – это 1) деятельность; 2) мотивированность, отсутствие принуждения; 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная; 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; 5) развитие психических функций и способностей; 6) «учение с увлечением». Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка, «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие».

Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с

коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться. Игра, как форма организации урока выполняет следующие задачи:

- Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
- Способствует многократному повторению языковых единиц;
- Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Игра полезна практически каждому ученику. Случается так, что слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: сообразительность и находчивость здесь оказываются более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение пользы заданий - все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция - развитие памяти, внимания, восприятия информации.
2. Воспитательная функция - воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре.
3. Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное приключение.
4. Коммуникативная функция - создание атмосферы иноязычного общения, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.
5. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.
6. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

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

- 1) Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;
- 2) Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- 3) Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- 4) Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Обучающие игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке. Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным.

Игра на уроке иностранного языка должна отвечать следующим требованиям:

1. Хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована;
2. Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

3. Быть принята всей группой;
4. Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;
5. Проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;
6. Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;
7. Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

Игра требует от каждого учащегося активности, включения в совместную деятельность. Участники должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы.

Формы дидактических игр, используемых в учебном процессе чрезвычайно разнообразны. Это и приспособленные к учебным заданиям настольные игры, такие как лото или домино, и шарады, загадки и конкурсы. Это и сюжетно-ролевые игры, когда ученик воображает себя водителем автобуса или пассажиром, гидом или туристом, и мы присутствуем при импровизированном спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (прятки, фанты и др.), где между играющими происходит в том или ином виде соревнование.

Таким образом, игры могут быть и специфически лингвистическими: грамматическими, лексическими, фонетическими и орфографическими. Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков. Подобные игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного и многое другое.

II. Грамматические игры

Цели:

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

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 поможет сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Например, ряд грамматических игр могут быть эффективны при введении нового материала.

Игра «Игра с картинкой»

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P2: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.



Игра «What can they do?»

Цель: автоматизация составления вопросительных предложений с модальным глаголом can

Ход игры: учитель вызывает два или более учащихся и объясняет классу, что эти ребята будут показывать действия. Класс должен угадать, что эти ученики умеют делать хорошо. Учитель записывает фразу на доске: Can they ... well?

Учитель шепотом говорит ученикам слово, и они выбирают, кто будет его показывать классу. Класс угадывает действие.

Игра «May I ...?»

Цель: активизация конструкции May I ...? в действии.

Ход игры: учащиеся по очереди просят у ведущего разрешения сделать что-либо. Ведущий разрешает. Все учащиеся выполняют действие.

Example:

P1: - May I sleep?

T: - Please, do it. Wake up!

P2:- May I run around?

T: - Please, do it. Stop!

Gr. A, P1 : thinner – the thinnest

T: boring

Gr. B, P1: more boring – the most boring

T: big
Gr. A, P2: more big – most
T: Wrong! bigger- the biggest
Group A gets no point

Игра «This is a ...»

Цель: тренировка навыка конструирования предложений с конструкцией this is.
Ход игры: Класс делится на две команды. Учитель поднимает карточку с алфавитным словом или карточку с цветом. Один ученик из команды подходит к доске и записывает предложение, соответствующее изображениям на карточках.

Example:

This is a red ball.

Правильный ответ приносит команде очко.

Игра «Hide-and-Seek in a picture»

Teacher: "Let's play hide-and-seeK today!"

Pupil: I want to be "It"

T: Let's count out.

Выбрали водящего. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P1: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

P2: Are you under the bed?

It: No, I am not.

P3: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

P4: Are you behind the curtain?

It: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

Игра «Funny questions»

Цель: автоматизация употребления конструкции have/has got в устной речи.

Ход игры: Ребятам нужно быстро отвечать на вопросы учителя.

Example:

How many noses have twelve dogs got? How many legs have five chairs got? Etc.

III. Лексические игры

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаниями слов.

Игра «Поймай и скажи»

Ход игры: ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по-английски.

Example:

T: кошка

P1: a cat

Игра «В магазине»

Ход игры: На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P 1 : Good morning!

P2 : Good morning!

P1 : Have you a red blouse?

P2: Yes, I have. Here it is.

P1: Thank you very much.

P2: Not at all.

P1: Have you a warm scarf?

P2: Sorry, but I haven` t.

P1: Good bye.

P2: Good bye.

Игра «Назови шестое»

Ход игры: Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 школьных предметов и т.д. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить еще одно название, назвать «шестое», не повторяя перечисленного прежде. Если отвечающий сразу называет шестое слово, то становится ведущим, если промедлит, то водящий остается прежний.

Example:

Rubber, desk, ruler, chair, board... (pen).

Игра «Seasons»

Цель: активизация лексики, связанной с темой «Seasons».

Ход игры: перед тем как начать эту игру, следует повторить названия времен года и их описание. Затем учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например: It's cold. It's white. I ski. I skate. Учащиеся пытаются отгадать: Is it early spring?, Is it winter? Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

Игра «Opposites (противоположности)»

Цель: Повторить слова и увеличить словарный запас, особенно прилагательных, наречий, глаголов и пар антонимов.

Необходимый материал: Колода карточек на которых написано по одному слову: прилагательному, наречию или глаголу. Каждое слово должно иметь антоним (не написанный в карточке). Например:

LOUDLY HOT FAT QUICKLY
WIDE TOP STAND UP HEAVY LIGHT

Описание: Класс делится на 2 команды (А и В). Игрок из команды А выбирает слово и загадывает его игроку из команды В, тот должен сказать антоним и использовать его в своем предложении. Затем игрок из команды В загадывает слово игроку из команды А. И так далее по парам. Например:

A1: My father is FAT. B1: My father is THIN

B1: This book is LIGHT. A1: This book is HEAVY.

A2: I CRY when I'm sad. B2: I LAUGH when I'm sad.

B2: She talks LOUDLY. A2: I don't know.

Подсчет очков: 1 очко за правильный вопрос, 2 очка, если вы назовете предложение с антонимом, которого не знает ваш оппонент. Если никто не знает антонима, его называет учитель.

Игра «Что исчезло со стола»

Учитель размещает на столе картинки с изображением фруктов и овощей, названия которых дети знают. Они стараются запомнить все, что видят. Учитель закрывает стол бумагой, убирает 1-3 картинки, а затем сняв бумагу, спрашивает: «What is missing?» тому, кто правильно назвал овощи и фрукты, которые убрал учитель со стола, выдается фишка. Игра повторяется несколько раз. Побеждает тот ребенок, который набрал большее количество фишек.

Игра «Числительные»

Группа делится на две команды. Учитель называет числительное. Одна из команд должна назвать предыдущее числительное, а другая – последующее. Если участник игры ошибается, то команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

Игра на внимание

В быстром темпе учитель показывает классу картинку за картинкой и говорит, например: «I have a monkey». Учащиеся соглашаются: «Yes, you have a monkey». Иногда учитель «ошибается» и называется не то или не такое животное, которое он показывает. Например, показывая картинку большой собаки, он говорит: «I have a little dog». Учащийся, согласившийся с учителем, «платит фант».

IV. Фонетические игры

Цели:

- тренировать учащихся в произношении английских звуков;
- научить учащихся громко и отчетливо читать;

Игра «Слова»

Ход игры: учитель произносит слова, предлагая командам по очереди называть, какое слово (из четырех) отличается от остальных.

Example:

man – man – men – man

bad – bed – bad – bad

ship – ship – sheep – ship

Игра «Sending a telegram»

Ход игры: Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

Example: a – u – t – u – m – n, a – l – r – e – a – d – y, s – c – h – o – o – l

Игра «Скороговорки»

В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pat's black cat is in Pat's black hat.
2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy.
3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup.
4. Geb is Bob's dog. Tob is Mob's dog.
5. Pat keeps two pets.

Игра на развитие звукового и буквенного анализа слов

Цель игры: развитие графо-моторных навыков, воображения.

Ход игры: учащиеся слушают учителя, объясняющего написание буквы, и стараются изобразить ее в своих тетрадях по образцу. Например:

- Шла буква E по лесу, споткнулась, перевернулась и превратилась в букву F. Буква F тоже упала, сломала руку и стала буквой L.

- Рядом с домом, в котором жили буквы поселился злой ластик. Если какая –нибудь буква заходила к нему, он делал ее непохожей на себя. Вот однажды зашла к ластик букву Y, он стер ей ножку, получилась буква V.

Игра «Домик»

В домик нужно «поселить» слова, в которых сочетание «ou» дает звук [au]: out, about, round, shout, ground, blouse, trousers, mouse и т.д. Побеждает участник, который первым «поселит» все слова в домик.

V. Орфографические игры

Цель: упражнение в написании английских слов.

Игра «Где буква?»

Вставьте пропущенные буквы в слова по теме «Еда»:

T-RKEY, D-CK, VE-L, LAM-, TRO-T, T-NA, CRA-FISH, O-STERS,
S-UR CR-AM, MARG-RIN-, MAY-NNA-SE, B-N, SEMOL-NA, RO-L

Игра «Алфавит - словарь»

Цель: формирование навыка составления слов из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами a, e, i; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами p, t, и по 4 карточки с заглавными буквами A, B, P, K, N, L).

Преподаватель раздаёт обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква A, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой и т. д. Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов. Темп игры должен быть быстрым. Example: A-i-r-p-l-a-n-e

VI. Творческие игры

а) аудитивные игры

. Данные игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;
- развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

Игра «We can eat bread»

Игра в съедобное и несъедобное. Войдя в класс, ученики к своему удивлению, увидели на столе учителя хлеб, сыр, сахар. Зачем это? “Look, this is bread. I can eat it, сказал учитель. Затем взял ручку. “We can eat a pen” “No”, должны сказать все ученики. Тогда учитель раздает каждому по фишке и говорит, что при упоминании съедобного предмета поднять руки, а если же кто поднимает руку при упоминании несъедобного предмета, должен отдать фишку и т.д.

Игра «Кто герой»

Ученик задумывает героя книги. Остальные задают вопросы и отгадывают, кто это может быть. Игру можно проводить индивидуально или по командам. За хороший рассказ дается два очка, за вопрос – одно очко.

б) речевые игры, способствующие осуществлению следующих задач:

- 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 «Лучший рассказ»

Цель игры: повторение изученной темы, развитие навыков монологической речи.

Участвуют две команды. Каждой команде нужно составить рассказ на определенную тему, например «Школа», «Мой дом» или «Путешествие». Выигрывает команда, составившая лучший рассказ и допустившая меньшее количество ошибок в составленном рассказе.



Игра «Зоопарк»

Для игры "Зоопарк" необходимо нарисовать животных, вырезать их. Сделать плакат - зоопарк, с клетками для животных. На каждой клетке написать название зверей по английски.

" В зоопарке случилась беда! Открылись все клетки и животные сбежали! Help! Help, please! Помогите! Помогите, пожалуйста! Мы поможем разыскать зверей и посадить их в свои клетки?" Дети должны найти для всех зверей свою клетку.

Цель игры:

Закрепить лексику по теме "животные", прививать интерес к изучаемому предмету.



Игра "Не зевай-ка, без ошибок выполняй-ка!"

Для игры "Не зевай-ка, без ошибок выполняй-ка!" дети становятся около своих столов. Ведущий называет глаголы движения по-английски (например: run - бегать, jump - прыгать, swim - плавать, и т.д.). Дети выполняют соответствующие движения, те которые неправильно выполнили, садятся на свое место. Игра заканчивается, когда останутся самые внимательные. Игру можно провести под музыкальное сопровождение. Эта игра может заменить, необходимую на каждом уроке, физ минутку.

Цель игры:

Повторение слов по теме "глаголы-движения", продолжить развитие внимательности.



Применение игры на уроках английского языка способствует коммуникативно-деятельностному характеру обучения, психологической направленности уроков на развитие речемыслительной деятельности учащихся средствами изучаемого языка, оптимизации интеллектуальной активности учащихся в учебном процессе, комплексности обучения, интенсификации его и развитию групповых форм работы. Всем известно, что легче поддается запоминанию то, что интересно, а интересным бывает то, что увлекает, не вызывает скуки. В занимательной игровой форме можно отработать и повторить учебный материал, значительно пополнить свой активный словарный запас, получить и закрепить навыки правильного написания английских слов.

Список литературы

1. Пучкова, Ю..А. Дидактические игры на уроках английского языка / Пучкова, Ю..А. // Иностранные языки в школе. – 2008.
2. Артамонова, Л.Н. Игры на уроках английского языка и во внеклассной работе / Л.Н. Артамонова // English. – 2008. - № 4.
4. Ветчанина , С.М. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / Л.Н. Бочарова // Иностранные языки в школе. – 2000г
5. Верхогляд, В.А. Игра на английском языке / В.А. Верхогляд // Иностранные языки в школе. –2012г
6. Петрановская Л. Игры на уроках русского языка: Пособие для учителя. - 2000.-144с.
7. <http://www.litsoch.ru/referats/read/125390/>
8. <https://learningapps.org/display?v=piijmpvz221>