

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Игру, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Игра всегда предполагает определенное напряжение эмоциональных и умственных сил, а также умение принятия решения: как поступить, что сказать, как выиграть?

Помните, как учили французскому языку Евгения Онегина? "Мсье L'Abbe, француз убогий, чтоб не измучилось дитя, учил его всему шутя"... В результате такого обучения "он по-французски совершенно мог изъясняться и писал". Мечта всех современных родителей, не правда ли? А на самом-то деле задача простая: надо сделать учебу привлекательной и нетрудной, т.е. вспомнить заветы мсье Лабэ и по возможности исполнить его роль. Родители, знающие английский язык, это могут сделать и сами. Главное здесь - помнить, что "учить шутя" = учить играя. А игр существует очень много.

Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически 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. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже может говорить наравне со всеми.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению **методических задач**:

- 1) Создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- 2) Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- 3) Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

**Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:**

1. **Обучающая** функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. **Воспитательная** функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
3. **Развлекательная** функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.
4. **Коммуникативная** функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, 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. **Психологическая** функция- состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.
7. **Развивающая** функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Существуют следующие **правила применения игр** при обучении школьников иностранному языку :

1. Прежде чем предложить игру, спросите сами себя: зачем нужна эта игра, что она дает. Игра ради игры – это потерянное время. Преподаватель всегда должен четко ставить перед собой дидактическую цель. Сообщать ее учащимся не нужно. Игра, конечно, имеет и свою, чисто игровую цель. Именно ее и поставьте перед учащимися.

2. Не пытайтесь одной игрой решить две задачи: отработать новый грамматический материал и выучить новые слова. Удовольствие от игры ученики, может, и получают, а вот пользы не будет. Определите, какая у вас главная цель. Ее и добивайтесь. Если вам нужно отработать новую грамматическую структуру, то лексика должна быть хорошо знакома. Если вашей задачей в данной игре является запоминание новых слов, то делать это нужно на хорошо усвоенном грамматическом материале.

При проведении игр учитель должен учитывать некоторые **методические рекомендации**

- 1) Подготовить методический материал в достаточном количестве;
- 2) Внимательно прочитать описание игры, сделать запись основных моментов, шагов. Продумать, как объяснить игру, предусмотреть свою помощь;
- 3) Решить, какую роль учитель возьмет на себя: наблюдателя, помощника, участника;
- 4) Продумать, как организовать обратную связь по окончании игры;
- 5) Делать пометки, комментарии, записи, замечания, вопросы, возникающие в ходе игры.

## **I. Лексические игры**

### **1. "Кто убежал?"**

Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течение 1-1,5 минут. Затем им показывают другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

### **2. "Много слов из одного слова"**

Учитель называет слово. Ученики должны назвать животных, названия которых начинаются на буквы, которые есть в этом слове.

### **3. "Кошка мяукает, собака лает, а тигр?"**

На листке бумаги (доске) записаны названия животных и рядом глаголы a dog mews  
a tiger barks  
a cat growls

**4. "Кто быстрее назовет животных и расскажет о них?"** Учащимся представляется серия картинок с изображением различных животных. Они называют животных и рассказывают о них. Побеждает тот, кто назовет большее количество животных и подробнее расскажет о них.  
Ex. This is a fox. It is not big. It is red. It is clever. It is wild. The fox eats hens and hares.

### **5. "Кто лучше запомнит и повторит"**

Учащиеся слушают скороговорки. Затем они должны воспроизвести их по памяти. Побеждает тот, кто вспомнит большее количество скороговорок.

### **6. "Найди рифму"**

Учащиеся слушают четверостишие, например: A frog is green A parrot is bright A fox is orange A hare is ... (white)

### **7. "Chainword"**

Учитель пишет на доске любое слово. Затем участники игры по очереди пишут слова, первая буква которых является последней буквой предыдущего слова. Каждое слово ученики переводят на русский язык (устно). Слова по цепочке не повторяются.

Ex. boy – yard – door – red – des! – know – white... Выбывают из игры те, кто не смог в отведенное время (5-10 сек.) вспомнить нужное слово.

**8. "Looksharp"** – позволяет повторить лексику. Проходит в быстром темпе, участие принимают все. Учитель предлагает одному из учеников палочку и называет любое слово, представляющее собой ту или иную часть речи или относящееся к какой-либо теме. Ученик называет другое слово по заданной теме и передает палочку другому. Учащийся, последним назвавший предмет, выигрывает. Нарушивший правила игры выбывает из нее или платит штраф (стихотворение).

Ex. sleep – get up – play – draw – read... a desk – a book – a lesson – our teacher...

### **9. "Кто больше?"**

За определенное время (5 мин.) надо написать на листках как можно больше слов, используя только буквы сложного слова, написанного на доске. Ex. examination, constitution.

### **10. "Crossword"**

На доске написано по вертикали сложное слово, каждая буква которого может быть включена в одно из слов кроссворда по горизонтали (слова по горизонтали будут относиться, например, к какой-либо теме). school room boy sport cross crossword word floor record friend

### **11. "Запомни, повтори и добавь слово"**

P, a pen – a pen and a book – a pen, a book and a pencil...

**12. "Съедобное – несъедобное"** – активизирует в речи лексические единицы, развивает быстроту реакции на звучащее слово. Ведущий говорит слово по-английски, бросает мяч кому-либо из детей. Тот ловит мяч и говорит "yes" (если данное слово обозначает то, что едят) или "no".

**13. "Пестрый домик"** – назвать цвета предметов.

Класс делится на две команды. Учащиеся строят красивые яркие домики для Винни-Пуха и Карлсона, которые следят за тем, чтобы ребята правильно называли цвет каждого "кирпичика". Если ученик допустил ошибку, он лишается права положить свой "кирпичик". Выигрывает команда, первая построившая домик.

## **II. Грамматические игры**

**1. "The Gate"** – на повторение и закрепление всех видов вопросительных предложений. Двое сильных учеников ("привратники") становятся перед классом, соединив руки и образуя "ворота". Остальные участники игры по очереди подходят к "привратникам" и задают им вопросы на определенную структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ: "The door is open (shut)". Учащемуся, неправильно задавшему вопрос, можно сделать еще одну попытку.

Ex. Are you going to ... (do smth)?

What are you going to do in (on, at)?

**2. "Guess it"** – на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на

которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

Ex. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white?

**3. "20 Questions"** – для среднего и старшего этапов обучения. Как и в предыдущей игре, специальные вопросы исключаются. Типы вопросов расширяются, но так, чтобы на них можно было ответить только "да" или "нет". Впервые приступая к игре, учитель объясняет цель, условия, ход игры. Он может предложить учащимся примерные варианты вопросов.

Ex. Object number 1 is a human being. Is it a man or a woman? Is he (she) alive or dead? Is he present here?

He (she) is a pupil (teacher), isn't he (she)? Do you know him (her) in person? Is he (she) your relative (friend)? Etc

**4. "Кругосветное путешествие"** – закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальше описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door...". Тот, кто ошибся, покидает корабль.

### **5. "Театр мимики и жеста"**

Две команды сроятся в шеренги лицом друг к другу. Каждая команда выбирает своего актера. Актеры поочередно выполняют какие-либо действия, а команда комментирует его действия. Выигрывает команда, которая правильно описывала действия своего "актера".

### **6. "Что ты рисуешь?" – Present Continuous.**

У каждого ученика – лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы:

– Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?...

**7. "Составь предложение"** – придаточные предложения времени и условия. Класс делится на две команды. Каждой команде дается вариант главного предложения, например:

I'll read you a book if...

Участники пишут свои варианты придаточных предложений: you drink milk. you give me sweets. Правильно составленное предложение приносит команде балл.

## **III. Ролевые игры**

Основные **требования** к ролевой игре:

1. Игра должна вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, ее стоит проводить на основе ситуации адекватной реальной ситуации общения
2. Ролевая игра должна быть хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована
3. Она должна быть принята всей группой
4. Игра непременно проводится в *доброжелательной, творческой атмосфере*. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может использовать разные роли
5. Ролевая игра организуется так, чтобы учащиеся могли в активном ролевом общении максимально использовать обрабатываемый речевой материал.

### **1. "На ярмарке"**

Оборудование: кусочки ткани, образцы материалов, визитные карточки. Класс делится на 2 группы. Члены одной группы – представители торговых фирм, другая группа – промышленные предприятия. У каждого на груди визитка с указанием имени и названием фирмы или

предприятия. Представители фирмы ведут диалоги с представителями предприятий, делают заказы. Побеждает тот, кто сделает больше продаж.

– Good morning! I'm Mister Black. I'm from London.

– Nice to see you.

– I'd like some cotton for dresses.

– What colour?

– Here you are. This is a very good cotton. It's quite bright. And these are some dresses made of this cotton. Do you like them?

– Yes, I do. I'll take two hundred meters.

– Fine!

## **2. "Модницы"**

Оборудование: куклы с набором платьев. Игра проводится в парах. Школьники учатся вести беседу об одежде.

– Do you like my new dress?

– Yes, I do. It's really nice. What is it made of?

– Cotton. Do you like cotton things?

– No, I don't. I prefer things made of wool. They are very warm.

– I've got some dresses made of wool. But I wear them only in winter. And what about you?

– I have a nice coat. It is made out of wool too.

## **3. "Покупки"**

На первых партах располагаются отделы продуктового магазина. Каждый ряд получает задание купить все продукты к обеду, завтраку и ужину. Затем представитель каждого ряда делает покупку. Побеждает тот, кто покупает все необходимое.

– Good afternoon! I want to buy some meat for soap.

– Here is some good beef. Will you take it?

– Yes, I will. How much does it cost?

– 80 roubles a kilo.

– All right. I take it.

## **4. "Покупка билетов"**

Оборудование: окошко кассы, билеты, карта. Учитель исполняет роль кассира. Учащиеся делятся на 2 группы и выбирают кратчайший маршрут до намеченного пункта. Затем представитель каждой группы покупает билеты. Побеждает тот, кто четко объяснится с кассиром и купит билеты.

– Good morning. I need 5 tickets to Rostov. Return, please.

– When do you need them for?

– For the 16th of June.

– Do you want a sleeper?

– Yes, a sleeper, please.

– 1 thousand roubles.

– Here they are. Thank you.

## **5. "Что, где, когда?"**

Оборудование: волчок, конверты с вопросами, портреты писателей (поэтов). Класс делится на 2 команды, которые по очереди садятся за стол. Игра проводится по аналогии с известной телепередачей. Каждая команда получает конверт, в который вложена фотография известного человека и вопрос "Что вы знаете об этом человеке?" Жюри определяет правильность ответов, подсчитывает количество баллов.



#### IV. Пальчиковые игры для детей

Пальчиковые игры- хорошие помощники для того, чтобы подготовить руку ребенка к письму, развить координацию. А чтобы параллельно с развитием тонкой моторики развивалась и речь, можно использовать для таких игр небольшие стишки, считалки, песенки.

Ten little boys can stand up straight,  
Ten little boys can make a gate,  
Ten little boys can make a ring,

Ten little boys can bow to the king,  
Ten little boys can dance all the day,  
Ten little boys can now hide away.

В английском материнском фольклоре каждый палец руки, как уважающий себя джентльмен, имеет собственное имя. Это имя одновременно является характеристикой пальца, определяющей его возможности.

Petter-Poin-ter — Питер-указка (указательный палец).  
Tobby-Tall — Длинный Тоби (средний палец).  
Rubby-Ring — Руби с кольцом (безымянный).  
Baby-Small — Малышка (мизинчик).  
Tommy-Thumb — Большой Том, «Сам» (большой палец).

Во многих пальчиковых играх пальцы по очереди выкликаются по именам. Эти игры преследуют задачу заставить каждый пальчик детской руки двигаться отдельно от других пальцев, что довольно сложно для малышей, особенно когда надо шевелить средним или безымянным пальцем.

Petter-Pointer, Petter-Pointer,  
Where are you?

Here I am, here I am.  
How do you do?

На слова третьей строки палец «выскакивает» из кулачка (кулачок к тому же может быть спрятан за спиной) и кланяется (сгибаются две фаланги). На слова последней строки движение можно изменить: палец наклоняется вперед, не сгибаясь.

Эта игра очень нравится малышам (как все игры, включающие элемент «прятки»). Но в том случае, если дети только начали учить язык, имена пальцев можно заменить обращением «Little finger».

Движения каждого пальца в отдельности могут чередоваться с движениями всех пальцев. Обычно это «танец», когда все пальчики руки произвольно и активно шевелятся.

Dance Petter-Pointer (little finger), dance!  
Dance Petter-Pointer (little finger), dance!

Шевелится и сгибается указательный палец.  
Dance the merry men around,  
Dance the merry men around,

Кулачок раскрывается, и «танцуют» все пальцы руки.  
But Tommy-Thumb can dance alone,  
But Tommy-Thumb can dance alone.

Пальцы сжимаются в кулачок, и двигается только большой палец — сгибается, вращается, наклоняется то вправо, то влево.

И так для каждого пальца по очереди.

Игру можно повторять несколько раз: сначала для пальцев правой руки, потом — для пальцев левой руки, в конце концов — для пальцев обеих рук. Можно играть во все убыстряющемся темпе, пока пальцы не перестанут успевать двигаться в ритм тексту и дети не начнут смеяться. Часто пальцы руки представляются веселой семейкой. Тогда за каждым закреплен определенный статус.

This the father, so strong and stout,  
This the mother with children all about,  
This is the brother so tall you see,

This is the sister with her dolly on her knee,  
This is the baby still to grow,  
And this is the family, all in row.

Итак, можно сказать, что 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.