



Шеховцова Елена Николаевна
учитель английского языка
МБОУ «Шенкурская СШ»



Содержание

Введение.....	3
ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ	6
ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ	10
ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ	12
Список литературы.....	21

Введение

Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропал интерес к изучению иностранного языка.

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал- это понять природу счастливого детства, понять своего ребёнка, своих питомцев.

Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Творчески относиться к делу – значит выполнять его качественно, на более высоком уровне. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщённую модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» - человека - собирание своего «я». Игра - это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления.

Игра всегда предполагает принятия решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет

мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.



ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИКИ

Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Я стараюсь, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

СТРЕЛЬБА ПО МИШЕНЯМ

Первый пишет или называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т. д.

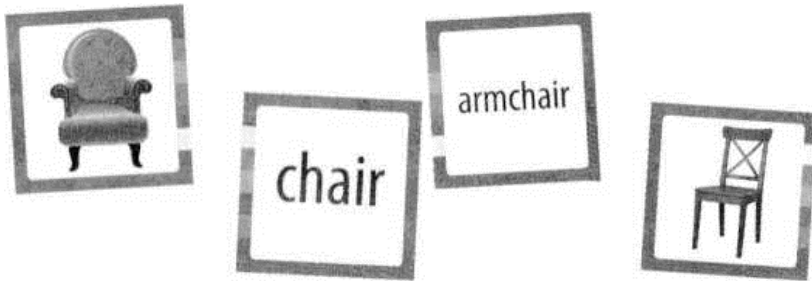
ИГРАЕМ В ПРЯТКИ

Все половинки карточек со словами перемешивают и раскладывают в центре игровой поверхности надписью вниз. Карточки с картинками раздают поровну участникам игры.

Каждый игрок по очереди берёт с игровой поверхности одну карточку, показывает её остальным. Если у него есть парная карточка, то пара остаётся у игрока.

Если карточки не подходят друг к другу, то взятая карточка возвращается на своё место надписью вниз, а право хода передаётся следующему участнику игры.

Выигрывает тот, кто первым найдёт пары для своих карточек.



СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт: This is a book. This is an English book. This is a very nice book

ПОСЛЕДНЯЯ БУКВА

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

«Rainbow»

Цель: развитие лексического навыка учащихся.

Ход игры: Ученики делятся на команды, на парте цветные карандаши (фломастеры). Учитель излагает условие игры: Дети, вы, наверное, замечали, что после дождя, когда выходит из-за туч солнышко, появляется разноцветная радуга. Давайте мы тоже нарисуем такую радугу. Но есть одно условие: вы рисуете цвета радуги в таком порядке, как я сейчас скажу на английском языке.

Начинаем с нижней дуги:

- ◆ blue
- ◆ red
- ◆ yellow
- ◆ orange
- ◆ green
- ◆ purple

ЦИФРЫ

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?

Цель: повторение лексики, развитие навыка устной речи, внимания, смекалки.

Ход игры: Классу дается задание придумать как можно больше вопросов (или слов) по заданной теме. Класс разбит на три группы. Доска разделена на три части, у доски ученик, который палочкой отмечает правильно заданный вопрос (или слово), если неправильный вопрос (или слово), - палочка зачеркивается. Выигрывает группа, набравшая наибольшее количество палочек (число заданных вопросов или слов).

ЦВЕТА

Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета.

Например:

A white dog

САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ РАССКАЗ

Цель: образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ на определённую тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры» и т. д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок

ЧТО ЭТО?

В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему

вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЖИВОТНЫХ?

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных: **a fox, a dog, a monkey и т. д.**

Побеждает тот, кто последним назовет животное.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.

Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур **I see ... This is ... He has got...She has got It is blue (grey)**

ПАНТОМИМА.

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: **Guess what every pupil is doing.**

Примерные ответы: **This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping.**

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ШИРОКИЕ И УЗКИЕ ГЛАСНЫЕ.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: учитель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

ЗВУКОВОЕ ДЕРЕВО.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: Ученики должны украсить дерево. К листочкам на которых есть буквы должны найти жёлудь со звуком.

Побеждает та команда кто быстрее соберёт листочки с жёлудями.

КТО ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОЧИТАЕТ?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую

ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

“WHAT IS YOUR NAME?”

Команда – победительница получает пять баллов. Пение на уроках иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

НЕЗНАЙКА И МЫ.

В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши

WHO KNOWS THE SYMBOLS OF THE SOUNDS BETTER.

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

SENDING A TELEGRAM.

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



ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ЛОТО.

Цель: автоматизация навыков в употреблении общих вопросов. Ход игры: Лото «Глаголы в картинках». На (экране) картах - несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает карту с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?. Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают: He is doing. При правильном ответе он получает фишку.

Например: **Can a boy swim?**

Can a cat fly?

Can a fish run?

Can a bird fly?

Can you swim?

WHAT CAN YOU DO?

Цель: – активизация в речи общих вопросов.

Ход игры: Команда из учащихся загадывает, что они любит делать, остальные задают ему вопросы: Can you swim? Can you play football? До тех пор, пока не отгадают.

The "If" Chain

Смысл игры со стоит в том, что ученики по цепочке продолжают сказанное предыдущим человеком, тем

самым составляя рассказ. Необходимо повторить концовку последнего говорящего и добавить свое.

Пример. Можно начать разговор отвлеченно:

"This morning when I was going to school I saw a little stray kitten. It was sitting on the stairs and mewling pitifully. And I decided to take it home and now I have a pet at home. I am very happy".

Masha: I have a pet, too. I have a hamster.

Oleg: I have a dog.

Katya: I have a hedgehog.

Teacher: I read a story about a family who had a lion for a pet.

Children: Oh, we know this story.

Teacher: And if I give you a lion cub, what will you do?

(Учитель задает вопрос и в ожидании ответа подходит к доске и вешает таблицу с данным речевым образцом.)

Victor: If you give me a lion cub, I shall take it home.

Teacher: If you take it home...

Andrei: If I take it home, my mother will see it.

Teacher: And if your mother sees it, she will cry out.

Masha: If my mother cries, our neighbours will hear her.

Pavel: If our neighbours hear her, they will come to our flat.

Jane: If our neighbours come to our flat, they will cry, too.

Katya: If the neighbours cry, the people in the street will come to see what has happened.

Sveta: And if the people come to see what has happened, the lion will get frightened.

Misha: If the lion gets frightened, it will run away.

Victor: If the lion runs away, I'll run after him.

Masha: If I run after him, the militiaman will stop me.

Oleg: If he stops me, I shall tell him about the lion cub.

Katya: If I tell him about the lion cub, he will help me to catch it.

Victor: If he helps me, I shall catch the cub.

Misha: If I catch the cub, I shall take it home.

Lena: If I take it home, I shall tell my mother not to cry.

Pavel: If my mother doesn't cry, the lion cub will not run away.

Andrei: If the cub doesn't run away, it will live with us and will be our pet.

Teacher: All's well that ends well. Was it interesting?

Children: Yes, very!

Teacher: Did you like the game?

Katya: Was it a game?

Teacher: Indeed, it was, we'll play it again later. Think of some good beginning.

Think of the Future

Состояние и настроение учеников влияют на успех обучения. А их настроение зависит иногда даже от дня недели. Для этой игры можно выбрать субботу. Ребята (и не только они) устали. Что их может подбодрить? Наверно, мысли о выходном.

Teacher: What day is it today? ... Yes, quite right, it's Saturday. The last working day of the week, but tomorrow... tomorrow is Sunday. And what is Sunday?

Katya: Sunday is no school.

Teacher: Quite right, we shall not go to school tomorrow. And look, the weather is fine... And tomorrow is Sunday. I know what you want to say, Misha, tomorrow you will go to the country, I shall go to the country, too. Oh, Misha, what is it?

Misha: These are tickets.

Teacher: Tickets?

Misha: Yes, ticket?, we shall go to the cinema together.

Teacher: Jane, you have a letter from abroad.

Jane: I shall write letters to an English girl.

Teacher: You will correspond. Children, we have received many letters from England.

Pupils: Hurrah! We shall have pen-friends.

За каждое правильное предложение давалось одно очко.



У одних учащихся любимым предметом была история, у других — математика. "I like" было привычным началом многих суждений на уроке. А что, если попробовать использовать это для игры...

Учитель на доске вывешивает плакат.

I like History best of all.

I like Geography best of all.

I like Literature best of all.

I like Mathematics best of all. /

I like singing best of all.

I like sport best of all.

Учитель обращается, например, к Кате и предлагает ей выбрать одно из предложений. Класс хочет угадать, что она выбрала, и задает вопросы:

Pavel: Do you like History best of all?

Katya: No, I don't.

Lena: Do you like Maths best of all?

Katya: No, I don't.

Petya: Do you like Literature best of all?

Katya: Yes, I do.

Отгадавший получает одно очко. Затем следующий ученик выбирает свое предложение и т.д.

Mother, May I Take One Step?

«Мама, можно?» — спрашивают дети тысячу раз на дню. Не случайно ребята придумали игру на эту тему. Она кочует из страны в страну. Играют в нее и английские дети: "Mother, may I?" Игра так и просится на урок, чтобы рассказать ребятам о глаголе "may".

Teacher: Children, today I'm your mother, yes, yes, Katya, I'm your mother. Oh, how many children I have. And you all want to go and play in the playground. But mother... mother says: "No, not so quickly, first do something in the house and then... step by step..." Yes, step by step... So the children ask, "Mother, may I take one step?" "Yes," says mother, "Take one baby step. And you, Masha, you have worked very well, you may take one giant step... Katya, three steps..." Who will come into the playground first? Первые десять человек вышли и встали на старт. Им предстояло пройти шаг за шагом несколько метров до цели. Пока учитель объяснял условия игры, кто-то из учеников взял два листа бумаги и написал "Starting line" и "Finishing line". Теперь видно, куда должны двигаться играющие. Итак, начали.

Jane: Mother, may I take one step?

Mother: Yes, you may.

Andrei: May I take three steps?

Mother: No, you may not. You may take one step.

Victor: Mother, may I take a giant step?

Mother: No, you may not, you may take a baby step.

Katya: Mother, may I take two steps?

Mother: Yes, you may.

Маша оказалась быстрее всех — она первая добралась до цели.

Hand

Кусочек мела почти всегда в руке учителя. Если незаметно зажать его в кулаке, то можно спросить: "Children, what do you think I have in my hand?"

Katya: You have a pen.

Teacher: Oh, no. Can it really be a pen? My hand is very small.

Andrei: You have an eraser.

Teacher: No, I have not.

Masha: You have money.

Teacher: No, I have not. I have a piece of chalk. Do you want to hide something and ask me to guess? Now I'll close my eyes, one ... two ... three ...

Pavel: What have I in my hand?

Teacher: Oh, you have an eraser. No? I'm not so good at guessing as you are. What is it? Oh, it's a drawing-pin!

Незаметно учитель показал два варианта игры. Третий вариант — игра по командам. Две команды встали друг против друга. Каждая прячет свой предмет. "Hands down", говорит «учитель. Ребята убрали руки за спину и стали передавать выбранную ими вещь. "Stop!" последовала другая команда. Предмет остался у кого-то в руке. У кого?

Team "Л" Team "В"

Oleg: Misha has the stone.

Misha: No, I have no stone.

Katya has the ball.

Katya: No, I have no ball. Masha has the stone.

Masha: No, I have no stone.

Andrei: He has the ball. И т. д.

Выигрывает команда, первая отгадавшая, у кого находится предмет.

МОЙ АКВАРИУМ.

Игра не требует предварительной подготовки.

В классе изобразите на доске аквариум: внизу нарисуйте камешки и водоросли, выше - контуры двенадцати больших и шестидесяти маленьких рыбок. Впишите названия месяцев по одной букве в каждую формочку. При этом, заглавные буквы внесите в большие силуэты. Игрок А выходит к доске и стирает, например, сначала "рыбку" с буквой М, потом - с 'а', и наконец - с 'у', каждый раз называя буквы. Вы засчитываете ему 1 очко, а его место занимает Игрок В и т.д. Если ребёнок стёр лишнюю или другую букву, то обязательно нужно его поправить, во избежание сложностей для других игроков, но балл уже не начисляется.

Если группа маленькая, то можно провести игру в два - шесть раундов. В этом случае, в финале игры заработанные очки складываются и определяются победители.

Каждый игрок зарабатывает столько баллов, сколько букв в безошибочно стёртом им слове.

What Is This?

Класс выучил первое английское предложение, первый речевой образец This is a pen. И первый вопрос What is this? А что теперь делать с этим предложением? Как его можно употребить в речи? Спросив десяток раз What is this?:

"Oh, I'm so tired. Who can help me? Who wants to be a teacher?"

Katya: May I?

Teacher: Yes, you may.

Andrei: May I?

Lena: May I?

Игра по командам: команда «учителей» против команды «учеников». У каждой команды был набор предметов, английские названия которых были знакомы ребятам. «Учителя» расположились напротив «учеников», и игра началась.

"Teachers" "Pupils"

Jane: What is this? Misha: This is a pen.

Kolya: What are these? Masha: These are pencils.

Lena: What is that? Victor: That is a window.

После того как все «учителя» задали вопросы, команды поменялись ролями. За каждые правильные вопрос и ответ давалось одно очко.

В игре также используются варианты речевого образца —
What are these? What is that? What are those?

Список литературы

1. Дергач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика - М.: Просвещение,1988.
2. Иностраннй язык в школе.-№1.-1994.
3. Конышева А.В.Игровой метод в обучении иностранному языку.- Минск: «Четыре четверти»,2008.
4. Пукин Т.В.Занимательный английский.- Волгоград,2009.
5. Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать.-СПб.,1999.
6. *Harmer J. How to Teach English. Pearson Education Limited, 2007.*
7. *Lee W.R. Language Teaching Games and Contests. Oxford University Press, 2005.*
8. *My first Step in Reading.- М.: Просвещение,1990.*
9. *Ur P. Grammar Practice Activities. A practical guide for teachers. Cambridge University Press. 2004.*



