

ВСЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ, 2014 ГОД

Методика и педагогическая практика

Деревенская Ирина Станиславовна

*Государственное бюджетное образовательное учреждение города Москвы
средняя общеобразовательная школа № 1980*

ИГРА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Хорошо известно как трудно поддерживать интерес к изучению иностранного языка, особенно у современных, избалованных многочисленными гаджетами детей. К использованию компьютерных программ на уроке они относятся как к привычному для обучения атрибуту. В этой ситуации к нам на помощь приходит игра, которая всегда несет в себе соревновательный момент, позволяет активизировать мыслительную деятельность учащихся, сделать изучаемый предмет интересным и познавательным. В младшем школьном возрасте дети очень эмоциональны, подвижны, их внимание отличается произвольностью, неустойчивостью. Принимая это во внимание, я стараюсь чаще использовать игровые формы работы, соревнования, которые позволяют легко менять виды деятельности, тем самым поддерживая постоянный интерес учащихся. Нельзя не оценить воспитательную функцию игры, которая объединяет учащихся, учит жить в команде, не только побеждать, но и проигрывать. Многие игры требуют того, чтобы дети встали в круг или активно двигались. Это позволяет менять привычные условия работы, когда дети сидят за партой, внося разнообразие в организацию обучения. Некоторые из предложенных игр позволяют организовать детей даже на улице, например, во время совместной прогулки.



Подвижные игры.

Эта группа игр может использоваться для организации досуга детей на открытом воздухе, например на прогулках в группе продленного дня, или в холле, коридоре, когда детям на перемене необходимо сменить вид деятельности, отдохнуть активно. Обычно это известные с детства игры, в правилах которых используется английская лексика.

Animal Hunt

Один из детей выбирается охотником. Остальные дети выступают в роли различных животных: учитель тихо говорит каждому ребенку по-английски название какого-либо животного. Одно и то же название животного может быть дано нескольким ученикам, т. е. будет несколько лисиц, зайцев, кошек и т.д. В двух противоположных углах условно отмечаются «загоны». Животные собираются в одном загоне, охотник стоит недалеко от него. Он выкрикивает по-английски название какого-либо животного, например волка. Ученики, получившие это название, должны перебежать из одного загона в другой. Задача охотника — поймать одного из них. Пойманный ученик становится охотником, и игра продолжается.

Midnight .

Для игры выбирается ученик - водящий. В одном углу условно отмечается место водящего — его дом, в другом углу — место играющих — их дом. Дети покидают свой дом и приближаются к дому водящего. Они спрашивают его: “What time is it?” Водящий называет любое время, например: “It’s five o’clock.” Дети находятся в безопасности, если названо любое время, кроме полуночи. Но когда водящий говорит: “It’s midnight”, дети должны бежать домой, а водящий гонится за ними, пытаясь поймать как можно больше детей. Задача охотника — поймать одного из них. Пойманный ученик становится охотником, и игра продолжается

John and Mary

Дети, образуют круг, взявшись за руки. Выбираются двое водящих: девочка и мальчик (в процессе игры их называют, например, John и Mary). Они становятся в центр круга. Мальчик закрывает глаза, и старается поймать девочку. Время от времени мальчик выкрикивает: “Mary, where are you?” Девочка, бегая внутри круга, отвечает: “John, here I am.” Ее голос помогает мальчику определить место, где она находится. Если мальчик поймает девочку, она становится в центр круга, закрывает глаза и пытается поймать нового водящего.

The ABC Games.

Who Knows the ABC Best?

Учитель предлагает одному из играющих учеников назвать любую букву английского алфавита. Сидящий рядом ученик должен быстро сказать, какая буква следует за названной в алфавитном порядке. Затем учитель обращается к другому ученику с той же просьбой, а его сосед по парте называет следующую букву и т. д. (Как вариант дети должны назвать букву, стоящую перед названной). Дети называют буквы в быстром темпе. Ученик, не сумевший быстро и правильно назвать букву, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. Иногда я называю эту игру «Who will take the crocodile?» Это вызывает у детей дополнительный интерес, так как никто не хочет, чтобы его забрал крокодил.

Do You Know the First Letter of These Words?

Класс делится на две команды. Члены обеих команд получают по картинке (на картинках изображены известные детям предметы). Учитель показывает и называет букву, а ученик, имеющий картинку с предметом, название которого начинается с этой буквы, быстро встает, повторяет букву, показывает свою картинку и произносит слово по-английски. За правильное выполнение задания он получает очко. Выигрывает команда, члены которой набрали большее количество очков.

Alphabet Train

Дети становятся друг за другом и начинают изображать паровоз, везущий вагоны с грузом. Учитель называет букву: “А.” Стоящий первым ученик, говорит, например: “My train is carrying apples”, т. е. употребляет в предложении слово, начинающееся с буквы а. Далее учитель говорит: “В.” Второй ученик говорит: “My train is carrying bread”. Ученик, который не смог назвать слово, выбывает из игры, а учитель, чтобы поддержать дух игры, может объявить о выбывшем ученике, что поезд потерял вагон. Учитель может называть буквы в алфавитном или в произвольном порядке.

Wolf and Lambs

Выбирается ученик - «волк». Остальные участники игры — «ягнята». «Волк» показывает карточки, на каждой из которых написано какое-либо слово, известное детям. «Ягненок», к которому он обращается, должен назвать слово по буквам. Если «ягненок» ошибся, «волк» забирает его (ученик выбывает из игры). Выигрывают те, которых «волк» не смог забрать.

Sending a Telegramme

Класс делится на две команды. Учитель пишет на доске по 2 — 3 предложения для каждой команды и приглашает всех участников игры «послать телеграмму», т. е. сказать по буквам слова, составляющие эти предложения. Сначала члены первой команды произносят по буквам все слова первого предложения (один ученик произносит одно слово или каждый ученик произносит по одной букве), затем члены второй команды работают так же со своим предложением, после чего снова наступает очередь первой команды. Если ученик ошибся, его команда теряет очко. Игру желательно проводить в быстром темпе.

Guess the Word

Учитель (или ученик, ведущий игру) задумывает какое-либо слово и рисует на доске квадратики по количеству букв в этом слове. Все участники игры по очереди задают вопросы о буквах, составляющих это слово, например:



“Is there a T in it? Is there an J in it?”и т. д. Если буква угадана верно, ведущий вписывает ее в соответствующий квадратик. Если после трех-четырех вопросов ни одна буква не угадана, ведущий «открывает» первую букву слова, т. е. вписывает ее в квадратик. Затем (после трех-четырех вопросов) может быть «открыта» и вторая буква. Ученик, который угадает слово, становится ведущим.

Do You Know the Letters?

На доске написаны в два столбика буквы английского алфавита. Один столбик – прописные (8 букв), другой столбик – строчные (7 букв). Строчные буквы написаны в другом, нежели прописные буквы порядке. Дети должны подойти по очереди к доске и, назвав прописную, соединить ее линией со строчной буквой. Прописных букв должно быть на одну больше, чтобы в конце игры ученики сами вспомнили и записали пропущенную строчную букву.

Snowball.

Дети по цепочке называют буквы в алфавитном порядке. Каждый последующий ученик повторяет буквы, сказанные ранее, и добавляет свою одну, таким образом, увеличивая «снежный буквенный ком». Ученик, не сумевший назвать букву, выбывает.

Лексические игры.

Игры и задания, описанные в этой группе, можно проводить как на среднем этапе изучения английского языка, так и у только начинающих изучать его. Главное взять за основу понравившуюся форму работы и наполнять ее нужным лексическим содержанием.

Be a teacher.

Эта форма игры пользуется большой популярностью у второклассников, так как дает возможность почувствовать себя взрослым, занять место учителя на какой-то момент. После введения очередной фразы типа «Where are you from?», « How are you? », « What is the weather like today?» для закрепления использования ее в речи учитель предлагает выбранному ученику занять место

учителя и задать вопросы своим одноклассникам. Ученики на местах дают ответ. Данную форму работы желательно поддерживать на каждом уроке, давая возможность попробовать себя всем в роли учителя.

Basket of Fruit

Один из учеников выбирается водящим. Он раздает каждому из играющих карточки с названием какого-либо фрукта. Затем все ученики садятся на стулья. Водящий выкрикивает по-английски два каких-либо названия (из тех, которые распределены между учениками) и ученики, получившие названия этих фруктов, меняются местами. В это время водящий пытается занять одно из освободившихся мест. Если он успел сделать это, ученик, оставшийся без места, занимает место водящего.

Изредка водящий говорит: “Basket of fruit”, после чего все ученики должны поменяться местами и водящий занимает освободившееся место. Ученик, оставшийся без места, возглавляет игру, и она продолжается.

Baskets of Fruit (Vegetables)

Два ученика выбираются водящими. Они выходят из класса, а оставшиеся ученики распределяют между собой названия различных фруктов (овощей). После этого водящие возвращаются в класс. Первый из них говорит: “I want an apple for my basket.” Если в классе есть ученик, получивший это название, он «попадает в корзину» первого водящего, т. е. выходит и становится рядом с ним. Игру продолжает второй водящий: “I want a pear for my basket.” и т. д. Выигрывает тот водящий, в корзине которого оказалось больше фруктов (овощей).

Если в игре принимают участие много детей, можно использовать названия, как фруктов, так и овощей, а также названия других продуктов питания.



Who Knows the Parts of the Body Best?

Вариант I

Класс делится на две команды. Ученики из каждой команды по очереди выполняют приказания учителя: “Touch your head. Show your shoulders. Count on your fingers.” и т. д. Если ученик правильно выполняет задание, команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко. Выигравшей считается команда, набравшая большее количество очков. В заключение учитель говорит: “Team A knows the parts of the body best.”

Вариант II

Учитель (или ученик, ведущий игру) показывает и называет какую-нибудь часть тела, например: “This is my head. This is my hand. This is my leg.” и т. д. Иногда он «ошибается», например, показывая на свою руку, говорит: “This is my chin.” Представитель команды, к которому он обращается, должен быстро показать на подбородок или не только показать, но и сказать: “This is your chin.”

Try to Remember

Класс делится на две команды учеников, которые становятся лицом друг к другу. У каждого ученика в руках животное-игрушка или картинка с изображением животного, которую он прячет за спиной. По сигналу ведущего одна из команд одновременно показывает второй команде свои игрушки (картинки) и быстро прячет их. Члены второй команды должны запомнить и сказать, какие животные были показаны. Команды получают баллы по количеству названных животных, и выигрывает та, которая назовет больше.

Игры для закрепления грамматических структур.

Данный вид игр способствует многократному повторению и лучшему запоминанию различных грамматических правил, когда дети могут употреблять закрепляемые структуры в конкретной ситуации .



I've Got a Grey Mouse

Дети становятся в круг. Учитель (или ученик, ведущий игру) становится в центр круга и, показывая какую-нибудь игрушку, говорит: "I've got a grey mouse." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, you've got a grey mouse." Иногда ведущий «ошибается» и называет не тот цвет или не ту игрушку, например: "I've got a green fox." Согласившийся с ним ученик выбывает из игры. Заметивший ошибку исправляет ее, употребляя соответствующий глагол в нужной форме.

Is It-...? Does It...?

Один из играющих выбирается ведущим. Он задумывает слово — название животного (или предмета мебели, фрукта...). Ученики по очереди задают ведущему общие вопросы, на которые он должен давать краткие ответы. Например: "Is it little?"—"No, it isn't."—"Does it live in the forest?"—"Yes, it does."—"Is it a bear?"—"No, it isn't." и т. д. Угадавший становится ведущим и игра продолжается.

The Dog Is on the Desk

Учитель берет игрушку, ставит ее в коробку (около стола, на стул и т. п.) и говорит: "The dog is in the box." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, the dog is in the box." Иногда учитель «ошибается» и неправильно называет местонахождение игрушки. Например, поставив игрушечного кота под стол, он говорит: "The cat is near the door." Ученик должен исправить учителя, иначе он рискует выбыть из игры.

Where Is...?

Учитель (или ученик, ведущий игру) прячет какой-либо предмет (или игрушку) и спрашивает, например: "Where is the ruler?" Дети отгадывают, где находится спрятанный предмет:

P1: The ruler is under the book.

T: No, it isn't.

P2: The ruler is in the bag. И т. д.

Ученик, который отгадал, где находится предмет, становится ведущим.

Spoken Messages

Класс делится на две команды. Ученик от первой команды подходит к учителю, и тот тихо говорит ему, например: “Go to the blackboard and sing a song.” Ученик возвращается на свое место и тихо передает задание второму члену команды, второй — третьему и т. д. Последний член команды должен выполнить задание. Если он выполняет задание правильно, его команда получает очко. Команды получают разные задания и могут работать одновременно или одна за другой.

Theatre

Две команды учеников становятся лицом друг к другу. Каждая команда выбирает одного ученика-актера. Актеры из разных команд поочередно выходят вперед и выполняют какие-либо действия, а члены их команд комментируют эти действия. Например, ученик показывает, как он умывается, а первый член его команды говорит: “He is washing his face.” Выигрывает команда, члены которой правильно комментировали действия своего актера. Ученики каждой команды могут комментировать действия своего актера или актера из команды противника.

What Am I Putting On?

Дети становятся в круг. Ученик, ведущий игру, находится в центре круга и показывает жестаами, что он надевает какой-либо предмет одежды. Обращаясь к одному из учеников, он спрашивает: “What am I putting on, Igor?” Ученик отвечает, например: “You’re putting on shoes.” Если он угадал, он остается в круге, если нет, он покидает круг. Выигрывает ученик, оставшийся один на один с ведущим.

What Is There in the Bag?

Класс делится на две команды. Учитель (или ученик, ведущий игру) готовит набор предметов (или картинки, изображающие предметы), которые могут находиться в портфеле. Затем он обращается к участникам команды по



очереди с вопросом: “What is there in the bag?” Ученики отвечают: “There is a pen in the bag. There is a book in the bag.”И т. д. Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает его (или картинку) и подтверждает: “Yes, there is a pen in the bag.” Команда получает очко. Если же играющий не угадал предмет, ведущий отвечает: “No, there isn’t a pen in the bag.” Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Игры с числительными.

Числительные – тема довольно сложная и задача учителя облегчить процесс их запоминания. Игра – отличная мотивация для детей запомнить нужный материал.

What Is Missing?

На доске расставлены карточки с цифрами от 1 до 12 в разброс. Учитель просит детей закрыть глаза, затем убирает любую цифру. Выигрывает тот, кто первый назовет исчезнувшее число. Игру можно усложнить, убирая не одну, а 2-3 цифры.

Guess

На доске написаны числа от 0 до 12. Один ученик выходит из класса, а остальные ученики загадывают число из данных. Задача вернувшегося ученика – угадать число с трех раз. Если у него это получилось, то он имеет право загадывать следующее число.

Who Knows Numbers Best?

На доске записываются два столбика – в первом числа цифрами, во втором - числа, написанные словом, но уже в другом порядке. Дети выходят к доске по очереди и соединяют число с ее написанием. Как вариант можно написать чисел цифрами больше, чтобы ученики по памяти написали недостающее слово.



Which team is the quicker?

Группа делится на две команды. Учитель заранее записывает две группы одинаковых для каждой команды слов, обозначающих числа. В этих словах должны быть пропущены буквы (f...ur, se... ..n, ...ne). Это могут быть числа второго, третьего десятка и т.д.

Каждая команда наперегонки вставляет пропущенные буквы. Затем команды проверяют друг у друга правильность написания. Выигрывает команда, которая допустила меньше всего ошибок.

We draw a snake.

Данная игра проводится как проверка домашнего задания. Ученики дома рисуют разноцветную змейку из чисел и обмениваются на уроке с соседом по парте, который должен разбить змейку на отдельные числа и записать их. (fourfivetenonesixeightthree).

