

МБУ ДО Центр дополнительного образования
«Хоста» г. Сочи

Методическая работа на тему:

**«Применение игровых технологий в
изучении английского языка»**

Разработчик:

педагог дополнительного образования

Жданова Татьяна Владимировна

г. Сочи, 2016г.

Содержание

	Стр.
1. Аннотация.....	3
2. Введение.....	4
3. Применение игровых технологий в изучении английского языка.....	5
3.1 Классификация учебных игр.....	5
3.2 Фонетические игры.....	5
3.3 Грамматические игры.....	7
3.4 Лексические игры.....	9
3.5 Орфографические игры.....	12
3.6 Творческие игры.....	14
4. Заключение.....	15
5. Литература.....	16

1. Аннотация.

Методическая разработка на тему: «Применение игровых технологий в изучении английского языка» предназначена для педагогов дополнительного образования, которые занимаются с детьми, делающими первые шаги в изучении английского языка. Разработка написана с целью популяризации педагогического опыта педагога дополнительного образования Ждановой Татьяны Владимировны.

Для того, чтобы привить детям интерес к изучению английского языка, необходимо использовать в обучении современные методы и технологии. Главная задача педагога сделать процесс обучения интересным, делать занятия разнообразными и непохожими друг на друга, на каждом вводить что-то новое, создавать у детей рабочее настроение, облегчать преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Игровая деятельность применима, в основном, для учащихся младшего школьного возраста. В этом возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности. В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: аудирование, говорение, чтение, письмо. Данная методическая разработка содержит лексические, орфографические, грамматические и фонетические игры, которые позволяют детям в лёгкой, игровой форме запомнить новые слова или повторить уже изученные, отработать технику чтения, развить логику, внимание, воображение и другие универсальные учебные действия.

Целью применения игровых форм обучения на уроках является развитие устойчивого познавательного интереса у обучающихся через разнообразные игровые формы обучения. Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи:

- Способствовать прочному усвоению обучающимися учебного материала.
- Развивать у обучающихся творческое мышление.
- Способствовать практическому применению навыков и умений, полученных на занятии.
- Воспитывать интерес к иностранному языку.

Использование игровых приёмов помогает вызвать у детей желание общаться на иностранном языке, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации общения во время игры.

2. Введение.

В настоящее время существует множество педагогических технологий. Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. К таким технологиям можно отнести и игровые технологии. Понятие «игровая технология» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Одним из резервов, бесспорно, можно считать игру. Исследователь игры Б.Д. Эльконин, называя игру «арифметикой социальных отношений», трактует ее как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует реализации деятельного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

На первом этапе обучения основным видом игр будет являться предметная (лингвистическая) игра, которая подразумевает под собой фонетические, орфографические, лексические и грамматические игры. Это объясняется тем, что у учащихся младшего школьного возраста только начинает формироваться языковая база и навыков, которыми они владеют, недостаточно для проведения ролевых, сюжетных игр. Здесь целесообразно использовать драматизации и имитационные игры, игры – соревнования. Этот блок включает в себя виды игровой деятельности, направленные на формирование лингвистической стороны коммуникативной компетентности, создание лексического запаса по темам, предусмотренным программой, овладение грамматическими структурами и произносительными навыками, фразами-клише, используемыми в различных ситуациях общения. Игровая деятельность включает в себя упражнения, формирующие умения выделять основные признаки предметов, сравнивать; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение владеть собой, быстрота реакции на слово, фонематический слух. Игра способствует запоминанию, которое является преобладающим на начальном этапе обучения иностранному языку.

Большинство игр, используемых на занятиях, представлены в виде командных (группа делится на 2 команды), но при желании педагог может применить их и для фронтальной работы, задав соответствующую установку.

При командном варианте игры более сильные в языковом отношении дети имеют возможность помочь более слабым членам команды, при этом дух соревнования позволит уложиться в минимальный отрезок времени. Учитель сам выбирает как саму игру, так и форму ее реализации на уроке.

3. Применение игровых технологий в изучении английского языка.

3.1 КЛАССИФИКАЦИЯ УЧЕБНЫХ ИГР.

Методическая типология игр для изучения английского разнообразна так же, как и их предназначение. Прежде всего, следует отметить, что в настоящее время нет ни одной однозначной классификации, а все существующие очень условны. Рассмотрим одну из классификаций, которой я отдаю предпочтение.

В книге «Обучающие игры на уроках английского языка» М. Ф. Стронин выделяет две категории таких игр:

- Грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию языковых навыков на начальном этапе обучения.

- Творческие игры, способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений, позволяют проявить самостоятельность.

Фонетические игры, предназначаются развития и совершенствования произносительных речевых умений и для их корректировки по мере необходимости.

Грамматические игры направлены на овладение грамматическими структурами и развитие умений употреблять их в ситуациях общения.

Лексические игры способствуют прочному усвоению лексического материала и его использованию в речевых ситуациях.

Орфографические игровые задания ставят целью сначала освоение написания букв, далее - правописания лексического материала. При этом орфографические игры способствуют дальнейшему развитию и совершенствованию произносительных, лексических и грамматических речевых умений.

К творческим играм относятся:

- ролевые игры;
- сюжетно-ролевые игры.

Игры данной группы направлены на творческое использование коммуникативных умений в определенных (заданных условиями игры) ситуациях. Именно поэтому их целесообразно применять с детьми среднего и старшего школьного возраста, когда подготовительный речевой этап уже пройден и учащиеся имеют необходимые речевые умения.

3.2 ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

На начальном этапе обучения иностранному языку очень большое внимание уделяется правильному произношению звуков. Учебная цель фонетических игр состоит в том, чтобы дети правильно произносили и узнавали требуемые звуки в словах, отработка интонации. На начальном этапе обучения иностранному языку фонетические игры используются регулярно, в дальнейшем,

фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен.

«Поиск звуков».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

«Кто быстрее?».

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух

Ход игры: ученикам раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку. Как только преподаватель произносит то или иное слово, каждый ученик должен, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

«Playing Airplane». [v]

Давайте поиграем в “самолётик”? Расправим руки, словно крылья, слегка наклонимся вперёд – и вот мы уже летим. Маленькие англичане тоже любят играть в эту игру. Но вместо звука [ж], они говорят звук [v]. давайте поиграем в “английский” самолётик:

The plane is travelling up in the sky

v v v – v v v – v v v.

Moving so fast and ever so high

v v v – v v v – v v v.

Over the land and over the sea

v v v – v v v – v v v.

But we always come back in time for tea

v v v – v v v – v v v.

В данную игру можно играть с движениями, используя её в качестве физкультминутки. Стих может говорить только учитель, а ученики произносить звук [v], но в более подготовленных группах стих могут выучить все ученики.

«Go, my little pony, go!». [ou]

В Англии очень любят пони. Вот почему, когда маленькие англичане играют, они часто представляют, что играют с пони. Они даже придумали особый стишок, чтобы лошадка быстрее бежала:

Go, my little pony, go!

Go! Go! Go!

Go, my little pony, go!

Go! Go! Go! Gallop, pony, gallop, go!

В данную игру можно играть с движениями, используя её в качестве физкультминутки.

Monkey Talk. [ð]

Обезьянки в английском зоопарке разговаривают по-английски. И когда они произносят звук [ð] они очень стараются – так стараются, что показывают посетителям свои язычки.

Little monkey in the tree

This is what he says to me,

Thee, thee, thee”.

Monkey jumps from limb to limb

While I chatter back to him:

“Thee, thee, thee

They, they, they”.

Стих может говорить только учитель, а ученики произносить слова “Thee, thee, thee, They, they, they”, но в более подготовленных группах стих могут выучить все ученики.

«Долгий или краткий звук».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Учащиеся поднимают руку, если звук произносится долго. Если гласный произносится кратко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

«Какое слово звучит?»

Цель: формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий.

Ход игры: учащимся предлагается набор из 10-15 слов. Преподаватель начинает произносить с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Учащиеся должны сделать следующее:

Вариант 1. Расположить карточки в порядке, произнесенном преподавателем.

Вариант 2. Выбрать только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант 3. Отложить и произнести слова, которые учитель не произнес.

3.3 ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Основные цели грамматических игр: научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения

«Изобрази действие».

Цель: автоматизация употребления глаголов устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

«Nonsense». «Чепуха»

Цель: тренировка The Present Simple Tense.

Учитель называет предложения, которые не соответствуют действительности. Например, «We wear school uniforms when we go to the theatre». Ученики поправляют фразы, которые неправильны с их точки зрения: «We do not wear school uniforms when we go to the theatre».

«Don't say No nor Yes». Ни да ни нет не говорить.

Дети делятся на две команды, каждая должна придумать общие вопросы (время глагола любое) и выбрать игрока, который будет представлять интересы своей команды. Задача игрока – не отвечать односложно «Да» или «Нет». За правильно построенный вопрос и ответ команды получают баллы.

Пример:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| - Do you have a cat? | - Of course. |
| - But you have no rabbit, do you? | - Not yet. |
| - Do you like your cat? | - I love her! |
| - Is she black? | - Not entirely. |

«Hide – and – Seek in the Picture».

Цель: тренировка употребления предлогов места.

Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) “прячется” где-нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, “ищут” его на картинке. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, можно хором прочитать присказку:

Bushel of wheat, bushel of clover,
All not hid, can't hide over.
All eyes open! Here I come.

«Это мое местоимение».

К доске выходит ученик с учебной карточкой «I». К нему встают учащиеся с учебными карточками «DO», «DON'T», «V». Итак, поочередно к доске выходят все учащиеся с учебными карточками – местоимениями и соответственно все учащиеся с учебными карточками глаголами. Задача учащихся, у которых есть карточки с глаголами, не пропустить свой выход и встать только со своим местоимением.

«Составь схему предложения».

Для определения структуры простого предложения при помощи наглядного материала, учитель пишет на доске простое предложение, например: «He drinks». К доске выходят двое учащихся с учебными карточками «HE», «Vs». Для усложнения игры учитель предлагает составить схемы не только утвердительных предложений, но также и отрицательных и вопросительных. Для составления вопросительных предложений в игру вводятся учебные карточки с вопросительными словами (What, Where, When).

«Напиши глагол правильно».

Учитель пишет на доске предложения с пропусками. Например:

Heeat.
Wedance.
..... she run?

..... they skip?

What he like?

Учащиеся выполняют задание письменно. Задача учащихся (4 человека, имеющих учебные карточки с глаголами (DO, DOES, don't doesn't) проверить правильность выполнения задания у остальных учеников, предварительно получив консультацию учителя.

«Составь пять предложений!».

Учитель раздает всем учащимся карточки с напечатанными глаголами. К доске выходит ученик с местоимением «He». Это местоимение будет подлежащим к составленным учащимися предложениям. Каждый ученик составляет 5 предложений (утвердительное, отрицательное, общий вопрос, 2 специальных вопроса), но только со своим глаголом. Например,

(+) He drinks.

(-) He doesn't drink.

(?) Does he drink?

(Wh-q) What does he drink?

Who drinks?

Это упражнение можно выполнять устно и письменно. Задача ученика, у которого есть местоимение, оказать помощь учителю в проверке правильности выполнения задания.

3.4 ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Лексические игры ориентированы на помощь детям в овладении лексическим материалом. Целью данных игр является: помощь в приобретении и расширении словарного запаса, употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; знакомство ребенка с сочетаемостью слов, развитие речевой деятельности ребенка.

«Memory game».

Цель: запоминание тематической лексики (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.)

Ход игры: Учитель раскладывает перед учениками 10 тематических карточек с рисунками, все хором называют слова. Учитель просит отвернуться или закрыть глаза и забирает одну карточку. Ученики должны догадаться какой карточки не хватает, называя все 10 слов по порядку. В конце карточек не остается, но дети называют все слова в правильном порядке.

«Champion Game».

Цель: закрепление лексики по теме урока (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.), тренировка памяти.

Ход игры: начиная игру, учитель называет первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Если кто – то забыл слово или перепутал порядок, он выбывает из игры.

«Крестики-нолики»

Игра используется для закрепления новых слов по определенной теме. Дети делятся на 2 команды «Крестики» и «Нолики». На магнитной доске изображено игровое поле с перевернутыми карточками со словами или изображениями. Если ученики правильно называют, то учитель рисует в поле крестик или нолик соответственно. Выигрывает команда, которая быстрее заполнит линию.

«В магазине».

Игра предназначена для закрепления новых слов по определенной теме.

На «прилавке» магазина разложены карточки с изображением различных предметов одежды или продуктов, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P₁: 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.

«Китайский шепот»

Игра используется для отработки, закрепления и повторения слов. Ученики шепотом передают по очереди, по классу загаданное слово и последний ученик должен назвать услышанное слово.

«Кто первый».

Каждому из играющих учеников выдаем листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор букв алфавита. Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета. Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв. Игру можно усложнить, если дать задание составить с этим словом предложение. Победитель тот, кто справится с заданием первым.

«Цветик – семицветик».

Оборудование: ромашки со съёмными разноцветными лепестками. Класс делится на три команды. Дети друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если учащийся ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P₁ : This is a blue leaf.

P₂ : This is a red leaf., etc.

«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.

«Знаете ли вы животных?»

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных. а fox, a dog, a monkey и т. д. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

«Аукцион» (игра-соревнование).

Учащиеся сидят по принципу круглого стола, в центре стола разложены карточки с изучаемыми словами и выражениями по разным темам. Один ученик берет карточку, показывает её, как бы определяя тему. Другие играющие должны назвать слова или выражения по заданной тематике или употребить любое из уже названных слов в предложении. Задача данной игры сводится к тому, чтобы последним назвать слово, или предложение с ним, относящиеся к определенной теме или ситуации.

Чтобы игра не показалась учащимся однообразной, карточки можно раскладывать в форме цветка, голубя и т.д.

«Бюро находок».

Очень интересно и весело проходит игра, когда учитель, объявив о начале игры, просит обучающихся закрыть глаза, а сам собирает с парт различные школьные и другие предметы: ручку, пенал, тетрадь, карандаш, конфету...) и относит их к себе на стол. Затем просит ребят открыть глаза. Найти свои вещи можно в «бюро находок», ответив на вопрос: «Whose book is this?» Играем с фразой «It is my book. It is my blue book». И т.д.

«Вычеркни цифру».

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброс одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, безошибочно справившаяся с заданием.

«Числительные».

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

«Расположи правильно».

Цель: закрепление лексики по теме.

Ход игры: класс делится на 2 команды. На доске прикреплены тематические карточки, под ними неправильные подписи. Ребята из каждой команды по очереди выходят к доске, перемещают картинки и произносят слово. Выигрывает команда, сделавшая меньшее количество ошибок.

«Больше слов».

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

«Опиши картинку».

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре игроков даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

3.5 ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания иностранных слов. Часть игр рассчитана на развитие памяти детей, другие - на воспроизведение орфографического образа слова.

«Word composers».

Цель: развитие орфографических навыков.

Ход игры: учитель пишет на доске длинное слово, например, representative. Из букв этого слова дети должны составить новые слова и записать их. Например, present, tea, test, nest, part, art. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово.

«Рассыпанные буквы».

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем буквы рассыпаются на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первым правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

«Remember the Words». (Игра на запоминание слов)

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Учащимся предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

«Paired letters» (Парные буквы).

Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

LI	BI	EA	SO	YE
TI	KN	NG	FE	BL
AT	YI	OW	LL	KI
OP	CK	ST	RO	ME
CA	IN	SI	AR	LO

«The Comb».

Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

Группа делится на 2–3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

«Let's Count Alphabet».

Цель: контроль усвоения алфавита.

Учитель предлагает позаниматься математикой. Но цифры здесь заменяются буквами. У каждой буквы есть свой порядковый номер (согласно алфавитному порядку). Чтобы правильно решить примеры, нужно подсчитать порядковые номера букв. Ответы тоже должны быть в виде букв.

$$C+R=? \Rightarrow 3+18=21 \Rightarrow C+R=U$$

«Дежурная буква».

Цель: формирование навыка написания слов с заданной буквой.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать, как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?» Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

«Одно из двух».

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова 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.

«Вставь буквы».

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущены буквы. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенные буквы и читают слово.

Например, лексика по теме «Цвета»:

w _ t _ , b _ o _ n , _ _ n k , _ l a _ k , g _ _ e _ , _ e _ _ o _ , r _ _ , _ l u _ .

(White, brown, pink, black, green, yellow, red, blue).

«Что на картинке?».

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две

части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как учащийся написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

3.6 ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений, позволяют проявить самостоятельность. Яркие, цветные, вызывающие у ребенка интерес материалы имеют не маловажное значение при изучении иностранного языка. В этих играх тренируется воображение, ребенок учится видеть в самых обычных вещах необычное. Это и есть творчество, а благодаря ему, и свободное говорение.

Всегда с большим удовольствием и интересом детьми воспринимаются творческие задания. Это такие задания, как:

1. Отгадывание кроссвордов.
2. Составление кроссвордов, загадок по пройденной лексике.
3. Задание «Нарисуй картинку и составь ее описание». (Например, при изучении тем «Мой домашний питомец», «Дикие и домашние животные», «Времена года», «Одежда», «Фрукты и овощи» и т.д.)
4. «Поставь слова в логическом порядке, чтобы получилось предложение».
5. Прочитай рассказ, в котором некоторые слова заменены рисунками. Попробуй сам придумать такой рассказ для своих друзей».
6. «Нарисуй картинку к прочитанному тексту» и т.д.

Несмотря на кажущуюся простоту, подобные задания способствуют выработке «умения учиться».

4. Заключение.

Иностранный язык – это средство общения, средство понимания и взаимодействия людей, средство приобщения к иной национальной культуре, а также, важное средство для развития интеллектуальных способностей учащихся, их общеобразовательного потенциала. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка может помочь преподавателю сохранить и повысить интерес к предмету, однако, игра служит средством повышения эффективности занятия лишь тогда, когда она педагогически и методически направлена. Как показал мой опыт применения игр, необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируются в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры, постепенно вводить все новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал.

Учитель должен всегда помнить о таких элементарных требованиях, как соответствие игры возрасту детей и изучаемой теме; нельзя допускать такого момента, когда в игре задействованы не все учащиеся. Также нужно удостовериться, что инструкция понятна и усвоена всеми и учащиеся готовы к осуществлению игровой деятельности. Также не стоит забывать и о том, что, обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней учащихся, педагогу следует проявить такт, особенно при оценке результатов игры. Отрицательная оценка деятельности её участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам.

В данной разработке приведен, конечно же, далеко не полный перечень игр, используемых на уроках английского языка, его можно пополнять до бесконечности. Мной был проработан большой объем материала по данной тематике, я постаралась дополнить свои практические наработки подходящими, на мой взгляд, находками коллег и хочу надеяться, что эта работа найдет свое практическое применение. Главное помнить, что игра – лишь элемент урока и она должна служить достижению дидактических целей урока.

Надо приложить все свои силы, проявить талант, творчество и стараться превращать каждый урок в интересную сказку.

5. Литература:

1. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка - М.: Просвещение, 1984.
2. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 1987.
3. Гальскова Н. Д. Теория и практика обучения иностранному языку / Н. Д. Гальскова, З. Н. Никитенко. - Начальная школа: Методич. пособие. – М.: Айрис-пресс, 2004.
4. Комаров А. С. Игры и пьесы в обучении английскому языку / А. С. Комаров. – Ростов н/Д: Феникс, 2007.
5. Латышева И.Р. Учись, играя. Использование игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе // Английский язык. – 2012, № 8.
6. Самсон К. 303 совета по обучению английскому языку в школе/ Колет Самсон; Пер. с фр. Е. А. Рейдик. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2004.

Электронные ресурсы:

1. <http://festival.1september.ru>
2. <http://www.englishforkids.ru>
3. <http://elf-english.ru>