

Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Краснодарского края
«Лабинский социально – технический техникум»

СТАТЬЯ

«ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА»

подготовила:

преподаватель английского языка

Савченко Елена Викторовна,

г. Лабинск

2016

ИГРЫ

НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Как сделать каждый урок интересным, увлекательным, добиться того, чтобы он развивал интерес, творческую и мыслительную активность обучающихся? Среди разнообразных приемов организации занятий наибольший интерес у студентов вызывают игры и игровые ситуации, поскольку они приближают речевую деятельность к естественным нормам, помогают развивать навык общения, способствуют эффективной отработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения. В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры. Выбор игры зависит от задач конкретного урока, особенностей данной группы, содержания изучаемого материала и т.д. Успех игры зависит от того, насколько умело, заинтересованно, эмоционально и артистично учитель ее организует.

ИГРА «WHAT'S THERE IN MY BAG TODAY?»

Для проведения игры учитель вместе со студентами готовит набор предметов (или картинки с изображением предметов), которые могут находиться в чьем-либо портфеле. Отбор предметов должен соответствовать реальному запасу лексики студентов. Водящий, который заранее ознакомлен с содержанием портфеля, обращается к классу (группе) с вопросом: «What's there in my bag today?» («What have I got in my bag today?»).

Студенты по очереди отвечают:

«There is an apple in your bag!»;

«There is a handkerchief in your bag!»;

«There is a sandwich in your bag!»;

Если отвечающий угадал предмет, водящий вынимает его (или картинку) из портфеля и подтверждает: «Yes, there is an apple in my bag today.»

Если же играющий не угадал предмет? Водящий отвечает: «No, there isn't an apple in my bag today.»

За каждый правильный ответ студенты получают очко. Водящий выполняет свои обязанности до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле.

ИГРА « WHERE WERE YOU?»

Играющие делятся на 2 команды. Один из учеников играет роль посетителя. Обращаясь к классу, он говорит « I called at you house at 10 o'clock last Saturday morning, but you weren't in. Where were you?»

Представители 2-х команд по очереди отвечают:

« I was at my uncle's house »;

« I was at the airport »;

« I was at the mountains »;

За каждое правильное предложение команда получает очко.

Эту же игру можно использовать для практики в употреблении Perfect.

Для усвоения структур в Present Continuous можно использовать игру.

«ДИРИЖЕР»

В роли дирижера выступает учитель. Студентам объяснено, что роли студента и учителя будет выполнять группа, которая должна внимательно следить за речью студентов и исправить их ошибки.

Дирижер поднимает карточку со знаком вопроса и хор произносит :

«What are you doing?» Показываю на одного из учеников и тот говорит : « I am speaking English». Хор комментирует : « He is speaking English».

Вновь поднимаю знак вопроса, и игра продолжается. Студенты много говорят и внимательно слушают друг друга.

При изучении придаточных предложений времени и условия, относящихся к будущему времени, игра также помогает усвоению материала. Группа делится на 2 команды. Каждое команде дается вариант главного предложения, например : « I shall read you a book if...» Участники игры пишут свои варианты придаточных предложений. Например:

«... you drink milk»;

«...you listen to me»;

«... you give me sweets»;

«...you eat the soup»;

Правильно составленное придаточное предложение приносит команде балл.

Возможен 2 вариант игры «What would you do if...?» Эту игру часто называют «Cross Questions and Crooked Answers ». Она очень забавна и смешна.

Класс (группа) делится на 2 команды. В каждой команде равное количество студентов. Для команды № 1 напишите на доске: « What would you do if...» Для команды № 2: « I would...».

Объясните команде № 1, что они должны заполнить предложение вообразив. Например, «What would you do if you saw a tiger in the street?» Кто-то из них может написать «What would you do if you won a car in a lottery?» То есть все члены 1-й команды составляют вопросы, команда №2 должна вообразить и написать: «I would dance for hours ». Другой может написать : «I would buy a wig ».

Когда все напишут предложения, соберите вопросы команды №1 и положите в коробку, а ответы команды №2- в другую коробку. Вытягивайте вопрос команды №1 и к нему- ответ команды №2. Студенты получают огромное удовольствие от этой игры.

Игры по аудированию

СОСТАВЬ ФОТОРОБОТ.

Группа делится на три команды, каждая из которых представляет отделение полиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение полиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий: I can't find my sister. She is a schoolgirl. She is not tall. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.

SEASONS.

Учитель предлагает кому-то из студентов задумать какое-либо время года и описать его ,не называя. Например:

It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs .

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели:

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

СТРЕЛЬБА ПО МИШЕНЯМ

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

В МАГАЗИНЕ

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Студенты 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.

САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ РАССКАЗ

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

СОСТАВЬ СЛОВО

Студентам предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово(общее из всех), чтобы получилось сложное существительное.

Например:

Snow

Foot

Ball

Basket

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.

ПАНТОМИМА.

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро студента», 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 student is doing.

Примерные ответы ведущего:

This boy doing morning exercises. That girl is washing her face.

That boy is sleeping. ets.

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ.

Языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

Переведи слово.

Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

СОБЕРИ ПОСЛОВИЦУ.

Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл. Например:

A FRIEND IN NEED...

IS A FRIEND INDEED?

РАССКАЖИ СТИХОТВОРЕНИЕ.

Цель- тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

КТО ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОЧИТАЕТ?

Цель- формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход работы - 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.

ЧЬЯ КОМАНДА ЛУЧШЕ СПОЕТ ПЕСНЮ

«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.

SENDING A TELEGRAM.

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

ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ

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 показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется

ТЕЛЕГРАММЫ

Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе – со второй буквы слова и т.д.

КАРТИНКА

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 обучаемый написал слово, он

должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством запишет все слова.

КТО БОЛЬШЕ?

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) название спортивных игр; б) животные; в) цвета и т.д.

СЛОВА С ОПРЕДЕЛЕННОЙ БУКВОЙ.

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

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

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели:

- научить студентов употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

ИГРА С КАРТИНКОЙ.

Для лучшего усвоения студентами структур Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Ребятам 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 студент, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берет другую картинку.

ЛОТО.

Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ.

На 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 фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает : What is he doing ?

Студенты находят у себя такую же картинку и отвечают:

He is doing.

При правильном ответе он получает фишку.

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ.

Цель - автоматизация навыков в употреблении общих вопросов.

A. Can a boy swim?

B. Do fishes live in the sea?

Can a cat fly?

Do books sing?

Can a fish run?

Do you live in a tree?

Can a bird fly?

Does Pete go in for sports?

КОММЕНТАТОР.

Студенты по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing. up I am going to the window.

Учитель дает студенту карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

WHAT DO YOU LIKE TO DO?

Цель - активизация в речи общих вопросов.

На столе у учителя разложены предметы. Студентам предлагается посмотреть на них и запомнить. Затем ребята отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо предмет и прячет её за спиной. Остальные предметы закрываются газетой. Студенты задают вопросы ведущему : Have you a cat? Have you a dog? и т.д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

КОМНАТНЫЙ БОЙ.

Это грамматическая игра на отработку структуры.

В игре- два человека.

Каждый из участников рисует план своей комнаты (они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры. При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера. Например: Is there a table in the middle of the room? Is there a TV- set in the left corner? Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос. Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

ПОДАРКИ.

Цель - закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справиться с заданием составит предложения без ошибок.

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.

УГАДАЙТЕ РОД ЗАНЯТИЙ.

По теневым изображениям студенты отгадывают, определяют род занятия людей.

ЛЕС.

Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на английском языке все, что происходит с ними. Например: преподаватель предлагает обучаемым вспомнить лес: Представьте, что вы деревья и растения.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГЫ.

«EAT- DON'T EAT»

«Съедобное - несъедобное». Водящий бросает мяч одному из игроков, и если водящий называет съедобное – мячик надо поймать, если несъедобное - нет.

«SNOWBALL»

Игра проводится с карточками. P1 называет первую карточку, P2- первую и вторую, P3- первую, вторую и третью.

Например: P1: Rabbit; P2: rabbit-rose; P3: rabbit-rose-road.

«WHAT IS MISSING»

На ковре раскладываются карточки со словами, ребята их называют. Учитель дает команду: « **Close your eyes!** » и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: « **Open your eyes!** » задаёт вопрос: « **What is missing?** » Игроки вспоминают пропавшие слова.

« PASS THE CARD »

Ребята рассаживаются полукругом и передают друг другу карточку, называя её. Предварительно слово называет учитель. Для усложнения задания дети могут произносить: « I have a ... » / «I have a ... and a ...»

« What words do you know? »

Учитель называет звук/ букву и показывает ребятам, сколько слов они должны вспомнить. Затем учитель задаёт вопрос: « **What words for this sound/ letter do you know?** », а ребята вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву. (Игру можно проводить по командам).

« IT WILL BE ...»

Игру можно проводить как с карточками, так и без них. В первом случае учитель, помещает на доску карточку, а дети подбирают соответствующую пару.

Например:

Egg - chicken	Break - house
Boy – man	Fabric - dress
Girl – woman	Night-day
Seed- flower	Inchworm - butterfly
Flour – bread	Puppy - dog
Snow - snowman	Kitten- cat
Paper- book	Berries - jam

«IT SMELLS LIKE ...»

Игра проводится по командам. Необходимо заполнить пластмассовые коробочки следующими запахами (в коробочку можно вложить ватный тампон, пропитанный запахом):

Лук- onion	Кофе- coffee grounds	Мята- peppermint extract
Ваниль- vanilla extract	Духи- perfume	Ластик/резинка- rubber
Уксус- vinegar	Банан- banana chunk	Перец- pepper
Корица- cinnamon	Лимон- lemon oil	Чеснок- garlic

Участники команд по одному пытаются угадать запах. Выигрывает команда, назвавшая большее количество запахов.

Заканчивая свою статью, хочу отметить, что успешное усвоение учебного материала происходит лишь тогда, когда игры проводятся систематически , если их форма продумана и учитывает возможности учеников каждого класса. Используя игры, как средство обучения в учебном процессе многие выдающиеся педагоги справедливо отмечали, что они содержат большие потенциальные возможности. Игровые формы работы способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата и активизируют деятельность студенто

Список использованной литературы

1. Степанов Г. В. К проблеме языкового варьирования. – М.: Наука, 2009 – 328 с.

2. Швейцер А. Д. Современная социолингвистика, теория, проблемы, методы. – М., 1996. – 205 с.

3. Швейцер А. Д. Американский вариант литературного английского языка: пути формирования и современный статус. // Вопросы языкознания, 2011. – № 6. – 34 с.

4. Шустилова И.И., Краткий англо-русский лингвострановедческий словарь: Великобритания, США, Канада, Австралия, Новая Зеландия. «Дрофа» 2006. – 191 с.

Интернет-ресурсы

22. ABBYY Lingvo-online система словарей. Англо-русские, русско-английские электронные словари [Электронный ресурс] URL: <http://lingvopro.abbyyonline.com/ru>

23. Грамматика английского языка, материалы по английскому языку [Электронный ресурс] URL: <http://www.langust.ru>

24. Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс] URL: <http://ru.wikipedia.org>