Игровые приемы в изучении английского языка в начальной школе.

Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений. Каждая игра имеет близкий результат и стимулирует учащихся к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели.

Цели:

- Научить понимать смысл высказываний;
- Научить выделять главное в услышанном;
- Развивать слуховую память и слуховую реакцию.

1) What pet (animal is it?).

На доске прикреплены яркие картинки с изображением домашних животных. Учащиеся прослушивают текст, который иллюстрирует то или иное животное.

2) Игра “Укрась елочку”.

Перед учащимися искусственная елочка, им предлагается украсить ее разноцветными шариками и игрушками (при прохождении тем “Цвета”, “Игрушки”).

Учитель обращается к учащимся с просьбой повесить на елку шарик определенного цвета или необходимую игрушку, например: “Hang up the blue dolphin, please”.

3) Игра “Волшебный мешочек”.

Заранее, до урока, прячу игрушки (как можно больше) в мешочек и предлагаю учащимся, не заглядывая в него, выбрать любую игрушку и попытаться на ощупь угадать ее.

Грамматические игры

Цели:

- Учить употреблять;
- Создавать естественную ситуацию для употребления;
- Развивать речевую творческую активность учащихся.

1) Игра “Puzzle”.

Предлагается для закрепления грамматического материала. Учащимся предлагается собрать 2 разрезанных картинки, на 1 из них изображения по разным темам (например горилла на машине, горилла под машиной). Учащийся собирает 1 картинку, а затем по ней составляет необходимое предложение (здесь идет закрепление глагола to be и предлогов места).

2) Игра “Лото”.

Цель: учить безошибочно употреблять глагол to be (am, is, are) в предложениях с личными местоимениями.

Можно использовать “грамматическое слово”.

Каждый ученик получает большую карту, в которой выборочно внесены личные местоимения, существительные или имена собственные их заменяющие. Учащиеся “заполняют лото”, кладут маленькие карточки на свободные клетки большой карты (в правильном порядке).

3) What is this?.

Мальчик или девочка пьёт молоко, играет, рисует. В отверстии видна только голова. Показав открытку, учитель спрашивает: “What is he (she) doing?” “Is he (she) eating, sleeping, reading, playing)?

Фонетические игры

Цели:

- Тренировать в произнесении английских звуков;
- Учить отчетливо читать стихотворения.

“**Teacher – Pupil”.**

Учащиеся работают в парах. Один из них является “учителем”, другой – “учеником”.

“Учитель” называет звук, а “ученик” называет слово или составляет целое предложение или словосочетание с этим словом.

Например:

Name the letter is Cc [si:]
Sound the letter is [K]

Cat, clever, cry, car.

Такую работу с английским алфавитом можно использовать для учащихся 1-2 классов.

Для учащихся 3-4 классов.

Например:

Qq [kju:]
Quickly hare, quiet

My Dad is a quiet man.
This question is difficult.

Цель этих фонетических игр – правильное произношение звуков, с постепенным увеличением скорости скороговорки.

Yellow butter,
Purple jelly,
Red jam,
Brown bread,
Spread it thick,
Say it quick.

How many cookies could a good cook cook,
If a good cook could cook cookies?

I would if I could.
If I couldn’t how could I?
I couldn’t if I couldn’t could I?
Could you if you couldn’t, could you?
I miss my Swiss Miss.
My Swiss Miss misses me.

Merry Mary marries Marty Monday.

Лексические игры

Цели:

- Тренировать в употреблении лексики;
- Активизировать речемыслительную деятельность;
- Развивать речевую реакцию учащихся.

1) “Memory Game”.

Match the words and write the pair

Cool	People
Boring	Lesson
Generous	Girl
Comfortable	Sofa
Clever	Weather

2) “Opposites”.

Write 10 opposites beginning with “f”

F – slim;
F – boring;
F – so so!;
F – fragile;
F – unforgettableю

3) Домино.

Ученикам раздаётся по 4-6 карточек; на одной половине карточки изображена картинка, на другой половине написано слово. Выигрывает тот, кто быстрее выложит все карточки, то есть совместит изображение со словом.

Орфографические игры

Цели:

- Тренировать написание английских слов;
- Развивать творческую активность.

1) “Scramble the words. How many words can you form?”.

На доске пишется любое слово на английском языке. Учащиеся поочередно подходят к доске и пишут. Учащимся предлагается составить больше слов из одного слова.

Например: Advertisement.

Ten, man, name, rat.

2) “Unscramble the Words”.

Match the words in the from the column on the left with the words in the column on the right.

A	**B**
Fat	Oht
Fast	Ylils
Hot	Ysh
Silly	Mrats
Happy	Atf
Shy	Tasf

Smart Ypaph

3) Find out the rhyming twins and write them down.

Blouses wrong big there thou lot night, skirt, pet, farm, my

Wear, caught, light, pig, shirt, arm, eye, wet trousers long

4) Write down your name or surname then the words beginning with the letters of your name.

Например:

Ice
Garden
Octopus
Rhyme

5) Write the words that begin with these letters.

S				E							T				N			

6) How many words can you find? Who is the winner.

Workeyesausagearockitexcitextrainoseyend

7) Change a letter, Make a New Word.

Пишутся два слова с одинаковым количеством букв. Задача – превратить одно слово в другое, изменяя каждый раз только одну букву.

CAT—RAT—FAT
COW—NOW—HOW

Практика преподавания иностранного языка в начальной школе показывает, что высокая эффективность обучения иноязычной речевой деятельности активизирует их работоспособность, желание работать творчески, добиваться хороших результатов.

Игровая деятельность является одним из эффективных приемов на уроках английского языка в начальной школе. Лексические, грамматические, фонетические, аудитивные, орфографические игры играют большую роль и как цель, и как средство обучения. С помощью этих игр происходит ознакомление учащихся с фонетическим, грамматическим, лексическим материалом.

Игре присуща атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает учащимся преодолеть стеснительность, мешающую им свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. При этом легче усваивается языковой материал – и в месте с тем возникает чувство удовлетворенности – “оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми”.

Игра способствует:

- Установление взаимных контактов, общения;

- Развитие творческой самостоятельности и инициативы;
- Повышение интереса к языку;
- Увлекательное формирование навыков и умений.

Конкурс знаний по английскому языку в начальных классах

Цели и задачи:

- создавать положительную мотивацию к изучению английского языка и радостное настроение на уроке;
- повторить и закрепить изученный материал;
- научить детей видеть результаты коллективной деятельности.

Такие конкурсы можно проводить как в конце четверти или учебного года, так и в конце любой изученной темы. Младшим школьникам очень нравятся такие уроки, они с удовольствием участвуют в них.

В начале урока весь класс делится на две группы (6-7 человек). Ученики сами придумывают название команды (Том и Джерри, Малыш и Карлсон, Белоснежка и семь Гномов и т.д.) На доске пишутся названия команд в два столбика и в течение всего конкурса вносятся баллы за каждое задание.

Урок начинается с приветствия и песни:

“Good morning, good morning, good morning to you
Good morning, good morning, I’m glad to see you.”

1. Фонетическая гимнастика: рифмовка:

   One, one, one - please, dogs, run!
   Two, two, two -cats, run, too!
   Three, three, three –tigers, run to me!
   Four, four, four – monkeys, touch the door!
   Five, five, five – please, birds, fly!

2. Песенный конкурс. Дети исполняют песню либо по своему выбору, либо предложенную учителем.

3. Поэтический конкурс. Ученики читают стихотворения, выученные в течение года.

   Например:

   Fly, little bird, fly, I love my cat,
   Fly into the blue sky! It’s warm and fat.
   One, two, three, My cat is grey,
   You are free. It lakes to play.

4. «Составь диалог». Два представителя из каждой команды составляют диалог на заданную тему, например, «Знакомство»:

   Pupil 1: “Hello!”
   Pupil 2: “Hi! What is your name?”
   Pupil 1: “My name is Sasha. And what is your name?”
   Pupil 2: “Nice to meet you, Sasha. My name is Sveta”
   Pupil 1: “Nice to meet you , Sveta. How are you?”
   Pupil 2 :“I’m fine thank you. And you?”

Pupil 1: “I’m ok, thanks. Good bye, Sasha!”
Pupil 2: “See you late, Sveta!”

5. Буквенный конкурс.

   1) «Встань в алфавитном порядке». По пять человек из каждой команды выходят к доске и получают по одной букве (одна команда получает заглавные буквы: A, B, C, D, E; а другая маленькие буквы: a, b, c, d, e.) По команде: one, two, three! дети становятся в алфавит- ном порядке. Побеждает команда, ставшая первая.

   2) «Найди пару». На доске два столбика заглавных букв в алфавитном порядке (10 букв), а внизу маленькие буквы, но в другом порядке. Обе команды выстраиваются в колонну напротив доски и по команде учителя: “begin!” по одному ученику из каждой команды подбегают к доске, берут маленькую букву и располагают рядом с большой. Побеждает команда, расставившая буквы правильно и быстро.

   3) «Назови и покажи букву». Ученик подходит к алфавиту и показывает, названную учителем букву, а затем называет, показанную учителем букву. (10 букв)

6. Конкурс на повторение глаголов.

   1) Игра “Sit!”Дети, двигаясь вокруг стульев, выполняют команды учителя: go, run, jump, fly, swim, count, sing, dance, write, read draw, etc. При команде: “sit!”, дети должны сесть на стулья. Ученик, оставшийся без стула, выходит из игры. Выигрывает та команда, участник которой остается последним.

   2) Дети выполняют команды, только если учитель предваряет их словом: “please”. Например, не просто: “Run!, а Run, please!” Выигрывает более внимательная команда.

7. Конкурс на знание цифр (1-12). Вся команда показывает цифру, названную учителем.

   По одному ученику из каждой команды выходят к доске и показывают, названную учителем цифру, или называют по-английски, произнесенную преподавателем по-русски цифру.

8. Конкурс слов.

   1) Например, слова по теме «животные». Игрушки лежат в непрозрачном пакете. Ученик, на ощупь угадывая, какую игрушку он держит в руке, говорит: “I have a cat или It is a dog.” Затем он показывает игрушку остальным. Достает игрушку до тех пор, пока не ошибется. Тоже самое делает ученик из другой команды. Количество игрушек совпадает с количеством баллов.

   2) Назвать как можно больше слов на заданную тему. (животные, еда, одежда, цвета, школьные принадлежности и т.д.)

   3) «Крестики – нолики». На доске нарисован большой квадрат, разделенный на 16 квадратов: 4 ряда по 4 квадрата. В каждый квадрат магнитиком прикрепляют картинку изображением внутрь. Одна команда – «Крестики», а другая «Нолики». По очереди из каждой команды дети подходят к доске, переворачивают картинку и называют слово. Если ребенок назовет картинку правильно, то ее снимает, а учитель рисует крестик или нолик. Если предмет назван неверно, картинка возвращается на прежнее место. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество крестиков или ноликов.

   4) Конкурс «Назови по памяти». Учитель показывает и произносит 5-6 слов: a dog, a cat, a mouse, a frog, a fox, a bear. Ученик по памяти повторяет эти слова.

9. «Составь рассказ по схеме». Например: I have a dog. I have no cat. My dog can run and jump. My dog cannot fly. The dog is black. I like my dog.

10. «Отгадай загадку». Дается по две загадки каждой команде.

Например:

1) I am red and I have a fine tail, I live in the forest, I like meat. (a fox)

2) I am green I can swim. I cannot jump. I like meat and fish. (a crocodile)

3) I can run. I can climb. I can catch (перевод) a mouse. (a cat).

4) I live in the river. I am not fish. I am green. What am I? (a frog).

11. Подсчитывается общее количество набранных баллов и объявляется победившая команда, а также оценивается работа каждого ученика на уроке.

Предмет "Иностранные языки" в школе решает разные задачи. Независимо от того, какой язык изучают дети, мы знаем, что иностранный язык, язык иной страны, развивает внимание, память, наблюдательность, расширяет кругозор учащихся. Изучение иностранного языка приобщает учащихся к культурному наследию и духовным ценностям своего и других народов, тем самым решается задача гуманизации образования.

Для организации учебной деятельности используются разные формы и методы работы. Учение – целенаправленный и мотивированный процесс. Задача учителя – включить каждого ученика в деятельность, обеспечивающую формирование и развитие познавательных потребностей.

По мнению психологов (А.А.Леонтьев), мотивация, создаваемая игрой, т.е. игровая мотивация, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией. Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и сопереживать. Это мощный стимул к овладению языком. Д.Б. Эльконин считает, что игра выполняет четыре важнейшие для человека функции: средство развития мотивационной сферы, средство познания, средство развития умственных действий, средство развития произвольного поведения. Игра, как говорил А.С. Выгодский, ведёт за собой развитие. Развивающее значение игры заложено в самой её природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там, где эмоции – там активность, внимание и воображение.

Таким образом, **игра – это:**

- деятельность;
- мотивированность;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- "учение с увлечением" (С.Л. Соловейчик).

С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования и устной речи.

Приведём примеры:

The ABC Games

1. Перебрасывая мяч (передавая мягкую игрушку), учащиеся друг за другом называют буквы алфавита по порядку от A до Z . Если ученик замешкался, то он выбывает из игры.

2. Называя буквы алфавита, учащийся добавляет фразу со словом на эту букву: ”*A is for Apple“, “B is for Ball”* и так далее.

3. Учащиеся, перебрасывая мяч, называют буквы в обратном порядке.

Игры, развивающие:

– *память:* “Соберём чемодан” (предметы одежды, необходимые для поездки), “Накрываем стол” (тема “Еда”), “Сбор урожая”.

– *реакцию:* мы пошли в магазин, игра с мячом “Съедобное-несъедобное” (*Yes, No – question*).

– *воображение:* страна, где всё наоборот.

– *мышление:* составить из букв слова, разгадать кроссворд и другие игры по разным темам и в любом классе.

Ролевые игры

В магазине “Игрушки”

Покупатель: Good morning.
Продавец: Good morning.
Покупатель: I want a tiger.
Продавец: We have no tigers.
Покупатель: I see a big monkey. Give me a monkey, please.
Продавец: Here you are.
Покупатель: I’ll take it.

Игра "Зов джунглей"

Цели:

- повышение интереса к английскому языку,
- развитие творческих способностей учащихся,
- воспитание школьников в духе коллективизма, дружбы и товарищеской взаимопомощи,
- закрепление слов по теме "Одежда", "Еда".

Имеются 2 команды – "Хищники" (*beast of prey*) и "Травоядные" *(herbivorous*). В каждой команде по 6 игроков. Оформление – плакат с нарисованной пальмой, вырезанные яркие буквы составляют слова " *Jungle’s call*", рисунки по изученной теме, и другой реквизит.

Жюри учитывает подготовленные дома эмблемы, форму, этапы игры и награждает победителей.

Этапы игры

1. Приветствие команд. Название команды, девиз, представление эмблемы на суд жюри. Каждый член команды на английском языке говорит приветствие и кратко о себе.

2. Конкурс под названием "*My clothes*" (перечислить предметы своего гардероба). Команды стоят друг против друга, называя по очереди слова. Кто не может назвать, тот выбывает из игры. Побеждает та команда, которая назовет больше слов, где больше игроков.

3. Конкурс капитанов. Задать друг другу как можно больше вопросов. Победит тот, кто больше и правильнее задаст вопросы противнику.

4. Игра "Сквозь джунгли". От каждой команды по одному участнику, которые должны пройти с завязанными глазами и при этом не сбить стоящие на сцене пластмассовые бутыли.

5. Игра "Съедобное – несъедобное". Висит плакат: Робин-Бобин поедает всё. Команды должны на листочках записать съедобное, и что несъедобное.

6. Аудирование. Командам предлагается прослушать описание комнаты и затем нарисовать её. Чей рисунок будет точнее, тот и победит.

7. Пока команды выполняют задания, проводиться игра со зрителями под названием "Меткий стрелок". Приглашаются 2 болельщика от каждой команды, которые должны небольшим мячиком сбить на расстоянии пластмассовые бутылки.

8. Конкурс на лучшего чтеца. Каждая команда представляет одного участника. Жюри оценивает правильность, артистичность, темп.

9. Конкурс "Кто быстрее и больше составит слова на одну букву".

10. Пока жюри подводит итоги, предлагается игра "Мостик".

Суть игры заключается в том, что 2 участника должны пройти по очень узкому мостику (мелом проводится дорожка шириной 30 см.) идя, друг другу навстречу. Если один наступит на черту, то это значит, что он срывается в пропасть.

Жюри подвело итоги, команды награждаются грамотами и призами. Звучит музыка, игра закончилась.