Обучающие игры на уроках английского языка

 Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу увлеченности и снимают усталость у детей. В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

 Для школьников игра – путь к познанию в дополнение порой к скучным, однообразным, повторяющимся из урока в урок методическим приёмам учителя. Играя ученики без особых усилий, с удовольствием включаются в процесс обучения, забывая, что идет урок. Учитель выступает в другой роли: он или ведущий, или судья, или участник игры. С радостью играют школьники всех возрастов (дети, подростки, юноши), особенно если игра принимает форму соревнования, требующего смекалки, быстрой реакции, хорошего знания предмета.

 Мой многолетний опыт работы в школе подтверждает: игра является одним из сильных мотивов в овладении учащимися иностранным языком.

 Возьмем для примера разучивание стихотворений.

 Можно написать стихотворение на доске, поработать с ним, а затем попросить ребят выучить его наизусть. Но будет гораздо интереснее, если учитель организует соревнование. Для этого стихотворение (оно воспринимается учащимися только за слух) сначала анализируется с точки зрения языковой формы (демонстрируются яркие картинки, отражающие его содержание) , потом класс повторяет (за учителем) стихотворение несколько раз, а затем используется принцип эстафетной палочки. (Вместо палочки можно взять цветок, игрушку и т. д.) Учитель вручает ее ученику, и тот читает стихотворение наизусть, затем передаёт эстафету товарищу.

 Атмосфера соревнования активизирует память детей.

 Приведу несколько обучающих лексических и грамматических игр, которые мы используем на уроках английского языка. В основном они не носят чисто лексический и грамматический характер. Лексические игры могут стать грамматическими, орфографическими и т. д. Какую бы направленность ни имели игры, они отражают восприятие мира детьми: любознательность, любовь к животным, сказочным сюжетам и персонажам, соревнованиям, загадкам

 1. Дети любят собирать марки, открытки, значки, фантики. Все это можно использовать при обучении языку. Например, мы собирали много разных коробочек, разноцветных оберток от мыла. При изучении названий цвета дети приходят в магазин и делают покупку, разговаривая с продавцом примерно так:

 - Good morning.

 - Good morning.

 - Give me a pink (brown, blue, green) soap, please.

 - Here you are.

 - Thank you.

 - You are welcome.

 2. При изучении дней недели можно поиграть в игру “Calendar.” Эта игра подвижна, и ребята охотно в нее играют.

 В классе развешаны (или расставлены – это зависит от возможностей класса) цыфры от 1 до 7, обозначающие порядковый номер дня недели. Семь учеников получают карточки, на которых написаны дни недели (Sunday, Monday и т. д.).

 Задача учащегося: встать перед той цифрой, которая соответствует дню недели, обозначенному на его карточке. Следует предупредить ребят, что если перед одной цифрой появилось несколько учеников, класс будет решать, кто из них выполнил задачу правильно. Каждый участник называет день недели, обозначенный на карточке, и его порядковый номер. Например: “Monday is the second day of the week.” Учитель обращается к классу: “Is it right or wrong?” Класс отвечает: “It’s right” или “It’s wrong.”

 Можно также написать дни недели на фигурках нарисованных гномов, а цифры – на домиках и предложить ребятам помочь гномикам найти свой дом. Игру можно завершить, дав задание слабому школьнику сложить карточки по порядку.

 При повторении темы “Days of the Week” можно использовать вариант игры “Calendar" – “Date”. Кто-либо из учеников назначает встречу товарищу в один из дней недели, например: “Let’s meet on Sunday.” Учащийся, услышав приглашение, встает перед соответствующей цифрой. Если он правильно выполнил задание, встреча состоялась.

 Один из вариантов игры “Calendar” включает лексику темы “School Subject.” Участник игры спрашивает: “When shall we have Music?” Услышав в ответ “We shall have Music on Monday,” он должен встать перед цифрой 1.

 Дети любят путешествовать, поэтому можно помечтать о поездке в Лондон и заодно повторить выражение to be going to. Один из учеников спрашивает: “When are we going to visit London?” Услышав ответ “We are going to visit London on Tuesday,” он спешит занять свое место перед цифрой 2.

 Игру “Calendar” можно также предложить детям при изучении месяцев. Нужно подготовить 12 карточек с названиями месяцев и 12 карточек с цифрами от 1 до 12.

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

 2. Называя буквы алфавита от A до Z, учащиеся добавляют фразу со словом на свою букву: 2 “A is for Apple”, “B is for Ball” , “C is for Cat” и т.д.

 3. Начинающий игру ученик называет любую букву алфавита. Школьник, получивший мяч (палочку), называет все последующие буквы до конца алфавита. Если он справился с заданием, ему предоставляется право продолжить игру.

 4. Начинающий игру (им может быть учитель) называет любую букву алфавита, а ученик, получивший мяч (палочку) без промедления, называет две буквы, между которыми стоит в алфавите названная буква.

 (Этот вариант игры, но без мяча полезно использовать на старшем этапе обучения при переходе учащихся к работе с большим словарём.)

 5. Школьники, перебрасывая мяч, называют буквы алфавита в обратном порядке.

 6. Учитель в быстром темпе, с паузами между словами (3-4 секунды) передаёт по буквам текст «телеграммы». Ученики записывают его в тетрадях (на листочках). Правильность принятого текста проверяется посредством выполнения названного действия.

 Например:

 Children, show me your pens.

 Look at the window, boys.

 Come to my table, Nick.

 Count from five to ten, Olga.