

**МБОУ лицей  
г. Лобня**

**Использование учебных игр  
в процессе обучения английскому языку.**

**Преподаватель:  
Хамидуллина И. И.**

**2014 г.**

## **Содержание.**

### **Введение**

**1. Игра как приём обучения английскому языку**

**2. Функции учебной игры в процессе обучения**

**3. Типология учебных игр**

**4. Место учебной игры в ходе урока**

## Введение

*Пока молодое поколение получает  
и будет получать правильное  
воспитание и образование, наш  
корабль - государство - будет  
успешно плыть, в противном случае  
последствия непредсказуемы.*

*Платон*

Позиции английского языка в мире как лидирующего средства международного общения связаны прежде всего со стремительным развитием высоких технологий (космических, информационных, лазерной техники, био - и нанотехнологий и т.п.), экономики, PR- технологий. Это усиливает мотивацию учащихся общеобразовательной школы, желающих изучить английский как основной язык межгосударственного общения, научных исследований. Язык стал в той или иной форме доступен большинству. И предложение всё больше ориентировано на потребителя. Известный специалист в области лингвистики и методики преподавания иностранного языка С. Г. Тер- Минасова справедливо отмечает, что с недавнего времени изучение языка стало более функциональным: «Небывалый спрос потребовал небывалого предложения. Неожиданно для себя преподаватели иностранных языков оказались в центре общественного внимания: легионы нетерпеливых специалистов в разных областях науки, культуры, бизнеса, техники и всех других областей человеческой деятельности потребовали немедленного обучения иностранным языкам как орудию производства. Их не интересуют ни теория, ни история языка- иностранные языки, в первую очередь английский, требуются им исключительно функционально, для использования в разных сферах жизни общества в качестве средства реального общения с людьми из других стран.»

Происходят коренные изменения в обучении, когда кардинальным образом пересматриваются содержание и методы обучения. В этой связи проблема создания (использования) эффективной методики преподавания английского языка в школе представляется крайне важной.

С первых дней работы в школе я поняла, что важной частью обучения английскому языку является привитие интереса к предмету, ведь хорошо получается то, что любишь, чем увлекаешься. Ещё Аристотель вывел знаменитую триаду преподавательской этики, которая как нельзя лучше соотносится с современными требованиями: логос- качество изложения, пафос- контакт с аудиторией, этос - отношение к окружающим. Это правило справедливо и для оратора, и для актёра, и для преподавателя иностранного языка, роль которого подразумевает и две первые ипостаси. Очевидным остаётся тот факт, что в конце 20 века в России произошла революция в методах преподавания английского языка. Раньше по методике преподавания все приоритеты отдавались грамматике, чтению и литературному

переводу. Это принципы «старой школы», которые (стоит отдать ей должное) всё же приносили плоды, но какой ценой? Овладение языком осуществлялось посредством долгого рутинного труда. Задания предлагались достаточно однообразные - чтение текста, перевод, запоминание новых слов, пересказ, упражнения по тексту. Обладая большим словарным запасом, учащиеся легко ориентировались в тексте, но поддержать беседу со школьником- иностранцем стоило им колоссальных усилий.

Значительно изменились и функции педагога в образовательном процессе. Учитель- ментор, учитель- диктатор не способен предоставить учащимся свободу выбора и обеспечить необходимую в постижении столь тонкой материи, как язык, «свободу учения». Поэтому такой негативный педагогический образ постепенно становится достоянием истории. На смену ему пришёл учитель- наблюдатель, учитель- посредник, учитель- умиротворитель и руководитель. На современном этапе развития преподавания английского языка при выборе метода обучения необходимо исходить из особенностей коллектива, в котором он будет использоваться, учитывать личностные особенности обучаемых, их возраст, интересы, уровень подготовки, период, в течение которого будет проходить обучение, а также техническую оснащённость учебного заведения.

# 1. Игра как приём обучения английскому языку

Великий психолог Лев Семёнович Выготский считал, что в игре человек раскрывается как нигде. В каком-то смысле игра выше, чем любая другая конкретная деятельность, ведь в ней задействованы абсолютно все виды речевой деятельности, все чувства. Поэтому только через деятельностный подход - а игра и есть деятельностный подход - можно полноценно выучить чужой язык. На наш взгляд, игра - это способ обучения будущего. Известно, что игра всегда являлась и является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных приёмов обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию учения.

Детально продуманная и методически грамотно организованная игра является таким приёмом обучения, который позволяет комплексно решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера. Учебная игра - это особым образом организованная обучающая деятельность (имеющая часть всего развлекательную форму), предполагающая наличие проблемы и возможные пути её разрешения. В процессе учебной игры могут быть реализованы одна или несколько обучающих задач, причём деятельность по формированию иноязычных навыков и умений может носить как выраженный (эксплицитный) характер, так и латентный (имплицитный) характер.

## 2. Функции игры в процессе обучения

Будучи введённой в систему традиционного обучения, учебная игра выполняет несколько функций:

- обучающую (способствует приобретению знаний, а также формированию иноязычных навыков и умений в рамках одной или нескольких учебных тем);
- мотивационно - побудительную (мотивирует и стимулирует учебно – воспитательную деятельность: оказывает положительное воздействие на личность обучаемого, расширяет его кругозор, развивает мышление, творческую активность и т. д.);
- ориентирующую (учит ориентироваться в конкретной ситуации и отбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения);
- компенсаторную (компенсирует отсутствие или недостаток практики, приближает учебную деятельность к условиям владения иностранным языком в реальной жизни).

Учебную игру можно рассматривать и как особым образом организованное упражнение, предоставляющее возможность более глубокого и детального изучения конкретного иноязычного материала. В большинстве своём учебные игры вводятся в обучающий процесс через установку, предполагающую дальнейшую творческую деятельность обучаемых, т. е. учебная игра способствует формированию и развитию интеллектуальных способностей учащихся средствами иностранного

языка. В силу того, что игра как упражнение, предполагает осуществление действий по анализу и синтезу данных, прогнозирование действий, можно констатировать, что игра является в том числе интеллектуальным тренингом и средством апробации гипотез, прогнозов и принятых решений. Получение определённого результата (положительного или отрицательного) есть деятельность канала «обратной связи», что предполагает мобильное реагирование на сложившуюся ситуацию и, в случае необходимости, коррекцию тактики, соответствующей задуманной или заданной стратегии. Адекватное реагирование на изменение игровых условий формирует у обучаемых определённые индивидуальные поведенческие модели, способствует выработке рефлексивных умений, а также формированию оценки и самооценки.

Решение задачи, предложенной в учебной игре, предполагает не только формирование неких новых качеств, навыков и умений, но также и актуализацию уже приобретённого багажа знаний и выработанных иноязычных навыков и умений. Данный факт позволяет сделать вывод, что игра является в том числе и средством контроля.

### 3. Типология учебных игр

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Например, описаны типологии, выстроенные в зависимости от:

- целей и задач учебной игры,
- формы проведения,
- способа организации,
- степени сложности,
- количественного состава участников.

По целям и задачам обучения учебные игры, используемые на занятиях по иностранному языку, можно разделить на **языковые** (или аспектные) и на **речевые**.

**Языковые игры**, помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику), делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические. Важно подчеркнуть, что предложенное деление учебных игр на «аспектные» является в достаточной степени условным, так как в языке аспекты тесно взаимосвязаны; однако та или иная игра имеет доминантную практическую цель, в соответствии с которой выделяется тот или иной тип языковой игры.

**Речевые игры** нацелены на формирование умения в определённом или определённых видах речевой деятельности. Очевидно, что каждому виду речевой деятельности будет соответствовать определённый вид учебной игры, то есть здесь мы говорим об играх, нацеленных на:

- а) обучение аудированию,
- б) обучение монологической речи, диалогической речи,

c) обучение чтению,

d) обучение письму.

**По форме проведения** выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, викторины и т. д.), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

**По способу организации** игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т. д. По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные. Причём очевидно, что первые, то есть индивидуальные игры, являются реализацией индивидуального подхода к учащимся и представляют собой «общение» обучаемого с источником информации. Остальные перечисленные виды игр предполагают общение партнёров друг с другом, что может предполагать проявление как индивидуального подхода, так и дифференцированного подхода к процессу обучения иностранному языку.

## **4. Место учебной игры в ходе урока**

Немаловажным для методической науки является вопрос о месте учебной игры на уроке. Совершенно очевидно, что дать конкретные рекомендации по данному поводу не представляется возможным. Место игры в ходе урока, а также её продолжительность зависят от множества факторов, которые необходимо учитывать при планировании занятия. К назначенным факторам можно отнести: уровень их обучаемости, степень сложности изучаемого или контролируемого иноязычного материала, а также конкретные цели, задачи и условия определённого учебного занятия.

Приведём примеры учебных игр, которые носят комплексный характер в силу того факта, что состоят из двух этапов, реализующих различные задачи. Оба этапа объединены единой тематикой и организованы таким образом, что первый этап логично и преемственно переходит во второй. Задачей каждой комплексной учебной игры является формирование умений или иным виде иноязычной речевой деятельности.

# 1. Фонетические игры

## • Звуки и буквы

Цель: Научить детей произносить английские звуки без труда, усвоить алфавит.

### Игра «Котята»

Ход игры. Выучить стихотворение:

#### **Lapping milk**

Little Kitty laps her milk.

Lap, lap, lap.

Her tongue goes out

Her tongue goes in

Lap, lap, lap.

Oh? See her tongue

Go out and in

Lap, lap, lap.

Упражнение забавное и полезное для тренировки звука [l].

После слов «Lap, lap, lap» учитель делает паузу, чтобы дать возможность детям изобразить, как котёнок пьёт молоко.

### Игра «Пчёлки»

Оборудование: Картинка с изображением двух пчёл.

Ход игры. Учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по её костюму), другая – русская. Пчела английская жужжит [ʒ], а русская [ж]. Пчёлки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делаясь новостями [ ], [ ].

### Подвижная игра «Ниточка- иголочка»

Ход игры. Учитель- «иголочка» (алфавит). Дети - «ниточка» (разные «буквы алфавита»). Учащиеся произвольно размещаются в кабинете, стоя по одному. Учитель проходит между учащимися, дотрагиваясь по очереди до каждого ученика. Игрок, до которого дотронулись, соединяется к «ниточке».

Правила. Если «ниточка» «рвётся», учитель останавливается и игрок, повторив название буквы, присоединяется к «ниточке».

Если ученик забыл нужную букву, на помощь приходит «ниточка» (игроки), повторяя буквы с начала и до той, которую ученик не смог назвать.



Если учащихся мало, назвав свою букву, последний участник игры встаёт за учителем. Остальные игроки размещаются по кабинету. Игра продолжается, пока все буквы алфавита не будут названы.

### **Подвижная игра «Весёлый поезд»**

Оборудование: мягкие игрушки; шапочки с номерами.

Ход игры. Учитель присваивает номер каждому игроку соответственно номеру вагона. Играющие выстраиваются в один ряд согласно порядковым номерам, образуя поезд во главе с учителем. По команде учителя поезд начинает движение. Все движения сопровождаются определёнными звуками. Каждому звуку подбирается соответствующий образ. *Пример*: Поезд едет- [t], остановка- [o], гудок-[w].

Варианты игры:

- «Перекличка» (вагонов). Игроки называют свой номер вагона по-английски.
- «Движение с остановками» (или «Движение по заданному маршруту»). Маршрут задаётся мягкими игрушками. На разных станциях игроки собирают мягкие игрушки и рассказывают по-английски, что это за игрушки. Учитель руководит, называя номер вагона. Собрав все игрушки и повторив несколько раз звуки, по команде учителя игру можно закончить.

## • ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ АУДИРОВАНИЯ

Цели: развить слуховую память у детей; тренировать способности к распознаванию отдельных речевых образцов.

### **Игра «Слушай и узнавай»**

Ход игры. Игроки встают около парт. Учитель называет слово, фразу, или словосочетание (любой речевой образец). Учащимся надо обозначить узнавание данного речевого образца каким-либо движением: присесть, хлопнуть в ладоши, подпрыгнуть и т. д. Остальные слова, словосочетания, предложения дети повторяют за учителем без выполнения каких-либо движений. Дети, допустившие ошибку, садятся за парту. Игру повторяют несколько раз с разными фразами.

### **Игра «Составь рассказ»**

Оборудование: аудиозапись небольшого рассказа (5-6 предложений), в котором намеренно нарушена логическая последовательность.

Ход игры. Прослушав запись два раза, дети должны восстановить рассказ, получив очко за каждую верную перестановку предложений.

*Пример:*

It saved me.

Once I went to the forest, I went alone.

But the dog knew the way home very well.

Only my dog was with me.

Suddenly I lost my way.

*Примечание.* На первых этапах игру-задание можно проводить на материале известного детям текста.

### **Игра «Покажи мне»**

Ход игры. Игроки стоят в кругу (или около парт). Водящий, показывая на себе любую часть тела, произносит фразу: Show me your... hands (руки) (head, legs, nose, и т. д.)

Дети повторяют её хором. Водящий обозначает движением, что можно делать с помощью этой части тела (hands, head, legs, nose и т. д.) и говорит: Clap! Clap! Clap! (Хлоп! Хлоп! Хлоп!)

Игру можно повторить несколько раз, называя разные части тела.

*Пример:*

Nose- smell

Head- nod

Mouth- eat

Fingers- count

и т. д.

Hands- clap

Legs- jump

Arms- swim

## **2. Лексические игры**

Цель: закрепление и расширение словарного запаса по изучаемой теме.

### **Игра «Поймай и скажи»**

Оборудование: мяч или мягкая игрушка.

Ход игры. Ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч игроку, называет слово по- русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по- английски.

*Пример:*

Учитель: кошка

Ученик: a cat

*Варианты игры:*

- Изменение числа

*Пример:*

Учитель: a cat

Ученик: cats

- Добавляя нужную форму глагола « to be»

*Пример:*

Учитель: I

Ученик: am

### **Игра «Назови шестое»**

Ход игры. Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова из изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 школьных предметов, 5 животных и т. д. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить ещё одно название, назвать «шестое», не повторяя перечисленного прежде. Если отвечающий сразу называет 6- ое слово, то становится ведущим, если промедлит, то водящий остаётся прежний.

*Пример:* Rubber, desk, ruler, chair, board... (pen) .

### **Игра «Домино»**

Оборудование: карточки с иллюстрациями (пройденная лексика) .

Несколько карточек с двойным изображением какого-либо объекта.

Ход игры. Игроки садятся в круг. Каждому игроку раздаётся по 5- 7 карточек. Оставшиеся карточки кладут в центр. Начинает игру участник с карточкой, на которой двойное изображение объекта. Игрок кладёт эту карточку и называет по-английски, что изображено на ней. Далее игра идёт по правилам традиционной игры «Домино». Побеждает тот, у кого не осталось ни одной карточки. Остальные участники игры кладут свои карточки в центр круга, при этом называя по-английски, что изображено на каждой иллюстрации. Важно добиваться чёткого проговаривания учащимися слов, изображение которых есть на карточке.

### **Подвижная игра «Мы Вам скажем и покажем!»**

Ход игры. Игроки встают вокруг учителя на небольшом расстоянии.

Каждой фразе, словосочетанию, слову соответствует какое-либо движение, показанное учителем.

*Пример:*

(тренируем слова приветствия «Hello», «Good- bye»)

Слово «Hello»- дети должны присесть.

Слово «Good- bye»- дети идут в одну сторону по кругу.

(тренируем предлоги «on», «under»)

Слово «on»- дети поворачиваются вправо.

Слово «under»- дети приседают.

Учитель старается запутать игроков, повторяя иногда подряд одно и то же слово, меняя при этом интонацию, делая движения, соответствующие другому слову. Учитель может не стоять на месте, а двигаться вместе с детьми по кругу. Поскольку в этой игре ребята быстро устают, нужно контролировать её длительность.

*Правила:*

- Ведущий должен называть слова не слишком часто.
- Выполняя движения, игроки должны хором проговаривать слова.

Эта игра способствует более прочному запоминанию лексических единиц, сочетанию слов и движений.

## **3. Грамматические игровые упражнения**

### Цели:

- Обработка знаний, умений и навыков учащихся по наиболее сложным грамматическим темам.
- Формировать умения грамотно употреблять времена: Present Continuous, Present Simple, Past Simple.

### **Игра «Что ты можешь?»**

Оборудование: любой предмет (книга, мягкая игрушка и т.д.)

Ход игры. Учитель, показывая предмет, задаёт вопрос с модальным глаголом «can».

*Пример:*

Для примера возьмём книгу.

- What can you do with a book?

Дети по очереди отвечают всё, что можно делать с книгой:

- We can read it.
- I can put it on my desk.
- I can take it.
- We can open it.
- We can close it. и т. д.

*Варианты игры:*

- Игру можно использовать для другого модального глагола «must».
- Дети играют самостоятельно, показывая предмет и задавая друг другу вопросы:
  - What is it?
  - What can you do with it?
  - Can we play with it?
  - Can we jump with it? и т. д.

## 4. Орфографические игры- упражнения

Цель: отработать правописание английских слов.

### Игра «Продолжи цепочку!»

Ход игры. На доске написано слово. Игроки по очереди (или делятся на команды) придумывают слова, записывают их на доске, произнося каждое слово по буквам.

Правила:

1. Слова, начинающиеся на эту же букву
2. Слова, заканчивающиеся на такую же букву
3. Слова, подходящие по теме к данному слову
4. Слова, имеющие сочетание букв (диграфы, дифтонги, сочетания согласных) такое же, как в данном слове.

Пример: *with*

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<u>Without</u>	Match <u>h</u>	Mo <u>th</u> er	Under
<u>White</u>	Birth	Fa <u>th</u> er	In

### Игра «Гусеница»

Оборудование: Кружки с буквами на магнитах.

Ход игры. На доске нарисованы гусеницы, состоящие из кружков. В каждом кружке только одна буква. В первой гусенице - короткое слово. Каждая следующая гусеница на 1 кружок больше (кружки пустые). Учащиеся по очереди выходят к доске и вписывают слова по правилам.

Правила: Слова должны начинаться на одну и ту же букву. Каждое последующее слово должно быть длиннее предыдущего на 1 букву.

Пример:

He            Her            Here            Hear            Heart

## 5. Компьютерные игровые программы

В настоящее время в процессе обучения прочное место заняли информационные компьютерные технологии. Компьютерные

программы существуют и успешно используются при изучении различных предметов, в том числе и английского языка.

При правильном подборе программы и грамотной методике проведения работы с ней, компьютерные дидактические игры могут стать хорошими помощниками учителя:

- Каждый ребёнок самостоятельно в удобном для него темпе усваивает материал;
- Осуществляется мгновенный, но безоценочный (!) контроль над работой;
- Повышается познавательная активность и мотивация к обучению ученика.

Все знают, что грамматические упражнения увлекательными не назовёшь, да и подбор таких заданий в учебниках по английскому языку не всегда достаточен. А компьютерная игра «**Bridge to English 1**» легко справляется с этой задачей. В ней впервые использовано оригинальное представление грамматических конструкций в виде меняющихся штампов. Для закрепления материала служат задания «Puzzles».

Вся программа представлена в виде уроков.

Каждый урок посвящён отдельной теме и включает в себя большое количество упражнений, которые можно использовать как для тренировки и закрепления, так и для контроля знаний учащихся.

Одно из увлекательных и динамических упражнений «Тир», в котором требуется написать нужное слово за определённый отрезок времени. Так дети учатся писать без ошибок.

В программе «**Bridge to English**» использованы элементы искусственного интеллекта. Программа способна воспринимать множество вариантов реплик.

С помощью профессиональных дикторов (аудиотренажёра) дети могут тренировать своё произношение, использовать различные режимы записи и воспроизведения звука.

В типе упражнений под названием «Разговор» дети увидят и услышат, как англичане общаются друг с другом.

Известно, что самое сложное в изучении языка - научиться воспринимать речь на слух. Эту проблему решат хорошо зарекомендовавшие себя простые и сложные диктанты. Процесс овладения учащимися иностранной лексикой состоит из нескольких этапов:

- ознакомление
- тренировка в употреблении лексических единиц

- употребление, то есть включение в речевую деятельность

Ознакомление с лексическими единицами (ЛЕ) включает раскрытие их форм, значения и употребления. Использование компьютерных обучающих игр **«Удивительный город»** и **«Волшебный мир»** позволяет формировать графический образ слова одновременно с его звуковым и моторным образом. На этапе показа на экране появляется ЛЕ и соответствующая иллюстрация. Одновременно с графическим изображением слов младшие школьники имеют возможность прослушать ЛЕ.

В этих обучающихся играх 3 уровня сложности:

1. только знакомство с английской лексикой
2. понимание лексических единиц на слух
3. разговорная практика

Блуждая по Удивительному городу и попадая в Волшебный мир, дети знакомятся с английской лексикой (1-ый уровень). Надёжные помощники объяснят правила игр и придут на помощь в трудную минуту.

Перейдя на 2-ой уровень, можно поиграть с друзьями. Они говорят только по-английски, для игры надо понять, что они говорят, если работа на 1-ом уровне прошла успешно, то ребёнок без проблем справится с этой задачей.

На 3-ем уровне ребёнок сам говорит своему другу, что делать и только по-английски (в микрофон).

В обучающих программах **«Удивительный город»** и **«Волшебный мир»** три стадии игр. Каждая игра постепенно усложняется.

- 1 стадия - лёгкая (Нет «Ловушек»)
- 2 стадия - средняя («Ловушки»- незваные гости)
- 3 стадия – трудная (Главный соперник- время)

Нельзя сказать, что использование игр на уроке решило все проблемы, но их стало гораздо меньше. Моя практика показывает, что включение игр даёт конкретные положительные результаты:

- Дети с радостью бегут на уроки английского языка,
- Они лучше запоминают учебный материал,
- Активно используют полученные знания в повседневной жизни (общаются на английском языке, переводят песни, диалоги актёров в мультфильмах и кинофильмах).



Работа с младшими школьниками предоставляет учителю большой выбор разнообразных методических приёмов, позволяющих сделать урок ярким, интересным. В свою очередь, горящие интересом глаза учеников, их удивление, улыбки, восторг вдохновляет учителя, побуждают работать творчески.