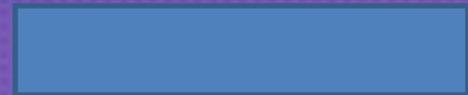




Игры на уроках АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

<http://pedsovet.org/forum/member216512.html>

Суслова Е.В.





Игры на уроках иностранного языка используются для:

- активизации познавательной и творческой деятельности учащихся,
- обеспечения естественной необходимости многократного повторения языкового материала,
- овладения речевыми навыками в процессе заданной ситуации.





Использование игр и игровых приёмов на уроках иностранного языка помогает создать доброжелательную обстановку в классе, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению языка. В игре наиболее полно проявляются способности ребёнка, его характер.





Новые ФГОС пересматривают роли участвующих сторон в учебном процессе. Преподаватель должен направлять деятельность учащихся. Ученик становится активным участником учебного процесса. Появление и развитие активных методов обусловлено тем, что перед обучением встали новые задачи: не только дать учащимся знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательных интересов и способностей, творческого мышления, умений и навыков самостоятельного умственного труда.





Категории игр:

- *лексические*
- *грамматические*
- *фонетические*
- *орфографические*
- *творческие*





Цель **грамматических игр** -
научить употреблению речевых
образцов, содержащих
определенные грамматические
трудности, создать
естественную ситуацию для
употребления данного речевого
образца, развить творческую
активность и
самостоятельность учащихся.





Лексические игры помогают тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомят с сочетанием слов, активизируют речемыслительную деятельность, развивают речевую реакцию.





Фонетические игры практикуют
и развивают произносительные
навыки.





Цель **орфографических игр** –
упражнение в написании
английских слов. Часть игр может
быть рассчитана на тренировку
памяти учащихся, часть – на
некоторые закономерности в
правописании английских слов.





Творческие игры учат
понимать смысл однократного
высказывания, выделять
главное в потоке информации,
развивают слуховую память.
Такие игры формируют у
учащихся навыки говорения,
аудирования.





«Кто лучше знает цифры»

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ВЫХОДЯТ К ДОСКЕ, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

5 7 9 4 3 8 1 6



«ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ»

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

- Draw a head, please.*
- Draw a body, please.*
- Draw a tail, please.*

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.





«ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЖИВОТНЫХ?»

Представители ОТ КАЖДОЙ
КОМАНДЫ ПО ОЧЕРЕДИ
ПРОИЗНОСЯТ НАЗВАНИЯ
ЖИВОТНЫХ:

- *a fox, a dog, a monkey и т. д.*

Побеждает тот, кто последним
назовет животное.





«БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ»

Учитель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Слово 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, сам пишет, разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы.

X O F

E B R A

Y B O

A R C

G D O

A C T



«5 КАРТОЧЕК»

Учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

H R L P S





«ЦИФРЫ»

Образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброс одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.





Физминутка (глаголы движения)

«Повторяй за мной». Необходимо показать и назвать глагол движения. На первом этапе движение называет и показывает учитель, ученики повторяют и движения, и слова. Когда лексика освоена, один ученик только показывает действия, учащиеся должны его повторить и назвать самостоятельно.





“Найди верную картинку”

На доске учитель размещает картинки с изображениями изучаемых на уроке предметов. Учитель называет предмет (цвет, животное, часть тела человека, члена семьи, посуду, предмет мебели и т. п.) по-английски, дети подбегают к соответствующей картинке. Можно играть в командах.





«Договорки»

- У елки цвет всегда один,
Зимой и летом это – **green**.
- Почему сосисок нет?
Утащил их рыжий **cat**.
- Для Шарика, для друга,
Принес я сахар – **sugar**.
- Ты не ленись а повтори
Семья иначе – **family**.





Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию

