

Настольная игра как средство повышения интереса к изучению английского языка.

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) является одним из ключевых элементов модернизации современного образования. В основе ФГОС лежит системно - деятельностный подход, базовым положением которого служит тезис о том, что развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, формированием универсальных учебных действий (УУД), выступающих в качестве основы образовательного и воспитательного процесса. В связи с этим, приоритетным становится использование активных методов обучения, которые способствуют развитию: - умения анализировать; - рассуждать; - планировать; - комбинировать; - создавать новое. Современные методы обучения английскому языку в рамках новых стандартов должны отвечать следующим требованиям: - создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно; - стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение ими успехов в обучении; - затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения; - активизировать деятельность детей; - делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе; - создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой, а лишь наблюдателем, консультантом; - обеспечивать все возможные формы работы в классе. Всем этим требованиям отвечает игровой метод обучения. Главная задача игровых технологий сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Игровые технологии - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся. Игровые технологии рассмотрены как средство реализации системно-деятельностного подхода в условиях ФГОС. Основной принцип системно-деятельностного подхода при обучении английскому языку состоит в том, что знания не преподносятся в готовом виде, учащиеся сами получают информацию, в процессе исследовательской деятельности. Задача учителя при введении или отработке материала состоит не в том, чтобы организовать эту исследовательскую работу учеников, а чтобы они сами нашли решения проблемы, отработали в речи грамматические и лексические структуры. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присутствующими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

На уроках я часто использую настольные игры. Для начальной школы это:

1. Веселые буквы

Тренируем строчные и прописные буквы, порядок следования букв в алфавите.

2. Wooden Counting Clock

Тренируем время и цифры от 1 до 12:

- Разложите на цифры на столе и попросите поставить их на место.

- Разложите на столе и попросите собрать цифры в ряд без дощечки. Затем назвать по порядку, в обратном порядке. Переставить местами и назвать цифры вразброс.
- Показываем на пустой дощечке силуэты цифры вразброс и спрашиваем: What number is it? – It is “four” / It is “twelve” ...
- Положите цифры в мешочек. Ребенок вытаскивает по одной и называет цифру. Если игроков несколько, цифра достается в качестве балла тому участнику, который первым назовет слово.
- На ощупь в мешочке определяем цифру и называем ее.
- Для тренировки времени задаем различные вопросы: What time do you go to school? – (ребенок выставляет нужное время и озвучивает) – At 8.00.

3. Literacy Fun Game

Поможет выучить или закрепить слова из 3-5 букв быстро и увлекательно. В наборе 60 двусторонних карточек, 52 буквы, специальная подставка для карточек. Собирая слово, ученики могут сосредоточиться на произношении и написании, тренируют зрительную память.

4. Who is it?

Исключайте неподходящих персонажей, чтобы понять, кого же загадал другой игрок. Примерные вопросы: Is it a man? Has she got red hair? Has he got glasses? or Does she have a hat? Does she have curly hair?

5. Jump into the Chatterbox Starters

6 игр в одной коробке! Каждая игра является независимой и имеет свои правила. Ребята могут играть небольшими группами одновременно в разные игры. После прохождения одной из игр, группа перемещается к другому столу (другой игре), и т.д. пока не выполнит все 6 видов заданий.

Игра “Count on me” Тренируем цифры 0-20. Кол-во игроков: 3-9 человек

Подготовка к игре: игроки выбирают дилера, который будет читать карточки с примерами. Остальные игроки берут по одной игровой карте (или даже по 2 карты). Перед началом игры необходимо обговорить правила: сколько цифр и в каком расположении необходимо закрыть для победы: все цифры, по горизонтали, вертикале или диагонали.

Как играть:

Принцип игры – ЛОТО. Ведущий читает карточку с заданием. Например, FOURTEEN MINUS FOUR. Игрок, у которого на карточке есть ответ, т.е. цифра TEN, может, например, ответить I HAVE. IT’S TEN. Ведущий выдает игроку фишку, которой необходимо закрыть нужную цифру т.д. пока не будут закрыты все нужные цифры. Игрок, который быстрее остальных закроет цифры, говорит COUNT ON ME. Ведущий проверяет, верно ли закрыты цифры.

Игра “Letters” Тренируем буквы английского алфавита. Кол-во игроков: 3-9 человек

Подготовка к игре: игроки выбирают дилера, который будет называть буквы. Остальные игроки берут по одной игровой карте (или даже по 2 карты). Перед началом игры необходимо обговорить правила: сколько букв и в каком расположении необходимо закрыть буквы для победы: все буквы, по горизонтали, вертикале или диагонали.

Как играть:

Принцип игры – ЛОТО. Ведущий берет фишку с буквой, называет букву вслух. Игрок, у которого на карточке есть такая буква, берет специальную фишку и закрывает букву и т.д. Как только кто-то из игроков закрыл все буквы, он должен сказать LETTER LOTTERY. Ведущий проверяет, верно ли закрыты буквы.

* буквы на фишках разделены на цвета, в зависимости от гласного звука, например, буквы на красных фишках содержат звук /e/: F, L, M, N, S, X

Игра “Excuse me...” Тренируем “excuse me”, “I’m sorry, I can’t help you” понимание простых вопросов, ответы на вопросы. Кол-во игроков: 8-30 человек

Подготовка к игре:

Разделите карточки на 2 стопки: вопросы и ответы. Половина игроков получает одну стопку,

другая половина – вторую стопку.

Как играть:

Игроки свободно перемещаются в классе. Игроки с вопросами подходят к любому человеку и задают свой вопрос “Excuse me. How old are you?”. Если у второго игрока на карточке ответ подходящий, тогда он его озвучивает, если нет - “I’m sorry, I can’t help you”

Побеждает игрок, который первым найдет свою пару.

Затем группы меняются местами.

Игра “If you’re happy...” Тренируем песню if you are happy and you know it и простые инструкции. Кол-во игроков: чем больше, тем лучше

Подготовка к игре: все игроки становятся в круг.

Как играть:

Один игрок берет карточку с заданием, выбирает одного из участников и выводит в центр круга. Все начинают петь песню “if you are happy and you know it”, а игрок с карточкой в руках в нужный момент читает, какая инструкция написана на карточке, например, “clap your hands”. Игрок в центре первым выполняет озвученное действие. Затем все остальные игроки поют полную песню и повторяют движение “if you are happy and you know it and you really want to show it – clap your hands”. Затем игрок из центра берет другую карточку и выбирает нового игрока для центра и т.д.

* Важно, чтобы ребята хорошо знали основные слова песни.

Игра “Whisper, Whosper” Тренируем простые вопросы и ответы. Кол-во игроков: от 4 человек

Подготовка к игре: игроки садятся в круг

Как играть:

Первый игрок берет карточку, никому не показывая ее. 1-ый игрок шепотом говорит вопрос 2-му игроку, 2-ой игрок шепотом говорит полный ответ на услышанный вопрос 3-му игроку, 3-ий игрок должен прошептать 4-му вопрос к услышанному ответу и т.д. Например, What colour is snow? – Snow is white. – What colour is snow? – Snow is white. (Нельзя давать неоднозначные ответы, такие как It’s white или просто white). Последний игрок озвучивает, какой вопрос получился в конце.

Затем последний игрок пересаживается в начало и т.д.

Также это может быть соревнование между 2-мя командами, чья команда назовет больше верных вопросов.

Игра “Have you got...?” Тренируем

- простые слова разных категорий (people, clothes, sports, school, transport, fruit, farm animals and pets),

- вопросы “Have you got?”

- Краткие ответы “Yes, I have / No, I haven’t”

Кол-во игроков: 2-5 человек

Подготовка к игре:

Перемешиваем все карты и раздаем игрокам по 4 шт. Остальные в центр стола стопкой.

Как играть:

1) Задача – собрать по 4 карты по каждой категории. Например, участнику выпали карты разных категорий «cap (clothes), swimming (sports), whiteboard (school), pencil (school)». На руках игрока уже есть 2 карты с информацией о School и нужно найти еще 2 шт у других игроков.

4) В свой ход игрок задает вопрос другому участнику “Have you got a pencil (school)?” т.е. проверяет, есть ли такая карточка у другого игрока.

5) Если карточка нашлась у одного из участников, он дает ответ “Yes, he have”. Если такой карточки нет – “No, I haven’t”

6) Как только игрок собрал все 4 карточки одной из категорий, он объявляет “I have got all the school things” и откладывает эти карточки в сторону.

7) Игрок с наибольшим количеством собранных карт – побеждает.

Для 5-7 классов это:

1. ГрамИК (классический)

Грамматический исследовательский кубик (ГрамИК) – объемная модель английского предложения позволяет составить 364 предложения разного типа (повелительные, утвердительные в настоящем времени, общие и специальные вопросы в настоящем, прошедшем и будущем временах). Для каждого вида предложений задействуются нужные кубики (остальные можно прикрыть рукой).

2. Past Simple Fun Cards

Цель игры – избавиться от карт на руках.

Задача – скидывать карты, подходящие по «масти», выполнив при этом задание на карточке.

Например, если игрок кладет на стол карточку “What did he write last year”, он должен проговорить ответ, опираясь на картинки-подсказки “He wrote a novel last year. He didn’t write a love letter last year” (правильный ответ написан на обратной стороне карточек). Если игрок допустил ошибку, он забирает карточку и его ход не учитывается.

3. Bang the Button A2 Elementary

1) Подготовка: Положите игровое поле в центр стола. Карточки с заданиями и звуковую кнопку положите на поле в указанные места. Фишку поставьте на старт. Раздайте игрокам картинки-пазлы по 1 шт.

2) Начало игры. Определите того, кто начнет игру. Первый игрок бросает кубик и передвигает фишку по полю. Затем берет карточку, соответствующую по цвету треугольнику, на котором стоит фишка.

3) Игра. Игрок читает задание вслух. Как только игрок полностью прочел все задание, остальные игроки должны быстро нажать на кнопку в центре поля. Тот, кто успел нажать первым – получает возможность дать ответ на вопрос. Если ответ верный – игрок получает один фрагмент пазла (нужно собрать 6 фрагментов для победы). Если игрок ответил неверно – он теряет возможность участвовать в розыгрыше одного следующего вопроса, затем снова возвращается в игру.

- если выпала карточка «Движения», тогда участвуют все игроки. Игрок, который первым покажет нужное движение - зарабатывает фрагмент пазла.

- игроки не могут начинать розыгрыш ответа (нажимать на кнопку) до тех пор, пока задание не будет прочитано полностью.

4) Итог. Побеждает игрок, который быстрее всех соберет 6 фрагментов пазла.

На карточках представлены разные варианты заданий:

- Complete ... //- Count / Count back //- Name ... //- Picture

- What’s the opposite to the adjective ... //- Odd one out //- Give a short answer //- What is the short form of ... //- Correct the mistake //- Fill in a question word //- Choose the correct word //- Put the word ... in the correct place //- Make the sentence negative / interrogative //- Rephrase //- True or false //- Ask a question with this answer //- Spell //- Describe //- Answer in a complete sentence

Настольные игры на английском языке:

– это отличный способ активизировать и пополнить словарный запас, отточить грамматику и произношение.

– это постоянная тренировка памяти, мышления, наблюдательности.

– это безграничная радость учеников, преодолевших языковой барьер.

– это красочные картинки и яркий дизайн, привлекающие внимание и развивающие воображение.

– это возможность использовать иностранный язык как средство общения, а не цель.

Игры на Английском помогут сделать изучение языка более увлекательными и эффективными.

Будьте креативными, и для ваших детей английский станет радостью!

