Министерство образования Республики Беларусь

УО «Могилёвский государственный ун-т имени А.А. Кулешова»

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

**Подготовила:**

**студентка физ-мат ф-та**

**группы 4 “Ж”**

**Рылова Екатерина**

**Алексеевна**

**Проверила:**

**Пушкарёва С.А.**

Могилёв, 2009

# СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ 2

ВВЕДЕНИЕ 3

Игры по аудированию 5

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ 6

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ 7

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ 7

ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ 8

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ 9

Заключение 11

Литература: 12

# ВВЕДЕНИЕ

*… в игре человек испытывает такое же наслаждение*

*от свободного обнаружения своих способностей,*

*какое художник испытывает во время творчества.*

*Ф. Шиллер.*

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.

Игра посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, и вместе с этим возникает чувство удовлетворения - «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Таким образом, игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Обучающие игры на уроках английского языка подразделяет игры на следующие категории:

1. лексические игры;

2. грамматические игры;

3. фонетические игры;

4. орфографические игры;

5. творческие игры;

Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока.

# Игры по аудированию

Цели: - научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

- научить учащихся выделять главное в потоке информации;

- развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее приготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы.

После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивание текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх дети демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности.

Обучение аудированию целесообразно проводить в разнообразных интересных играх. В них ребёнок может проявить себя как личность, а также как член коллектива. Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Для этого необходимо подготовить необходимые аксессуары, создать атмосферу соревнования, сделать задание к текстам разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

# ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся.

УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИКИ

Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Желательно ,чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

СТРЕЛЬБА ПО МИШЕНЯМ

Первый пишет или называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т. д.

СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book

ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК

Оборудование : ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P1 : This is a blue leaf.

P2 : This is a red leaf., etc.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.

Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур I see … This is … He has got… .…She has got …. It is blue (grey, etc.)

# ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ

Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

Переведи слово.

Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

Собери пословицу

Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл. Например: A FRIEND IN NEED …… IS A FRIEND INDEED.

# ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

ШИРОКИЕ И УЗКИЕ ГЛАСНЫЕ.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

КТО ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОЧИТАЕТ?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

WHO KNOWS THE SYMBOLS OF THE SOUNDS BETTER.

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

SENDING A TELEGRAM.

Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

# ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?».Выигрывает тот, кто первый первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

ТЕЛЕГРАММЫ

Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе - со второй буквы и т. д.

СЛОВА С ОПРЕДЕЛЕННОЙ БУКВОЙ

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

ГДЕ БУКВА?

Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как … . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

WORD-BUILDING

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов.

# ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

ИГРА С КАРТИНКОЙ

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картиной. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P1: Is the girl sitting at the table?

T : No, she is not.

P2: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

КОММЕНТАТОР

Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window.

Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

WHAT DO YOU LIKE TO DO?

Цель – активизация в речи общих вопросов.

Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to swim? Do you like to play football? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится водящим.

ПОДАРКИ

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справиться с заданием составит предложения без ошибок.

ЦИФРЫ

Цель: повторение количественных числительных.

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

КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.

В пятом классе вводится структура «There is а book on the desk», которая в дальнейшем будет встречаться довольно часто. Для прочного закрепления ее можно использовать игру «Кругосветное путешествие». Можно начинаю игру, например, так:

There is a blackboard on the wall. и т.д.

# Заключение

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

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.

# Литература:

1. М.Ф. Стронин – «Обучающие игры на уроке английского языка» (М., «Просвещение», 1981)
2. Е. Кашина – «Ролевые и лингвистические игры» (Самара, 1992)
3. Интернет