

К тайнам английского языка – через игру

Формирование языковой и речевой компетенций
на уроках английского языка в 5 и 6 классах

О. В. Миронова,

учитель английского языка высшей категории
гимназии № 36 г. Гомеля

При организации обучения иностранному языку учитель сталкивается с рядом трудностей. Во-первых, это сокращение домашних заданий для уменьшения учебной нагрузки при сохранении требований к объему знаний. Во-вторых, многие школьники испытывают затруднения при выполнении заданий на иноязычное говорение, что часто вызвано дефицитом лексических единиц и недостаточным уровнем сформированности грамматических навыков. Преодолению указанных трудностей способствует применение на уроках иностранного языка игр, направленных на обогащение активного словаря учащихся, совершенствование произносительных и грамматических навыков, повышение мотивации к изучению предмета.

Анализ научно-методической литературы показывает, что применение игр на уроках способствует выполнению следующих задач:

- ✓ создание психологической готовности детей к речевому общению;
- ✓ организация многократного повторения учащимися языкового материала;
- ✓ тренировка в выборе соответствующего речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи.

Преимуществом использования игровых приемов является их многофункциональность. Одну и ту же игру можно применять для активизации лексических единиц по теме, для коммуникативно ориентированного обучения грамматике, для совершенствования навыков монологической и диалогической речи [4, с. 27]. На уроках создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему эмоциональностью и целенаправленностью речевого воздействия.

Рассмотрим типы педагогических игр и опишем их место в системе урока.

Фонетические игры – это игры, главной целью которых является постановка или коррекция артикуляции, отработка интонационных моделей.

На уроках в V–VI классах на этапе фонетической разминки учитель может использовать следующие фонетические игры.

Find a pair

T: Get a card from the teacher. Who in class has a verb with the same ending in the past? a) Walk around and say the past form of the verb in your card. Form 3 groups: [-t], [-d], [-id]. b) Shuffle the cards and play again.

Chinese whispers

Учащиеся делятся на две команды. Учитель шепчет предложение первым участникам. Далее ребята по цепочке передают услышанное. Выигрывает команда, сумевшая сохранить предложение.

T: Stand in two lines – two teams. The students who stand first in the lines, come up to the me. I whisper a sentence to you («Simba is kind and romantic» or «Alice is a polite girl»). You run to your lines and whisper the sentence to the next student. You whisper the sentence in your lines until the last student says it loudly. If the sentence is correct, the team gets a point.

Who will pronounce the tonguetwister fast and well?

Для тренировки произнесения отдельных звуков или звукосочетаний используются скороговорки и чистоговорки.

T: Listen! You mustn't whistle in the castle!

Орфографические игры – это игры, целью которых является освоение правописания иноязычных слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания, для этого используются чайнворды, кроссворды, «Перепутанные слова».

Wordscramblers

После изучения определенной темы или раздела ученикам дается список перепутанных слов. Задача – расшифровать их.

T: Unjumble the following words: ROBIDAGN HCLOOS, TMARTNPEDE, GENU, TPCHI, MGY (*Boarding school, department, huge, pitch, gym*).

Задача учителя при использовании **лексических игр** – познакомить учащихся с новыми словами и сочетаниями, тренировать употребление лексики в ситуациях, приближенных к повседневной жизни, активизировать речевую и мыслительную деятельность, развивать речевую реакцию, контекстуальную и языковую догадку.

Lottery

Учащимся необходимо распределить слова, понятия, фразы по категориям, составить с ними предложения.

Heads and tails

Данная игра используется для закрепления изученных лексических единиц в конце каждого тематического раздела. Игроки по очереди называют слова, которые начинаются с последней буквы предыдущего. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не сможет придумать не названного ранее слова.

Цель **грамматических игр** – научить ребят употреблению речевых образцов, содержащих явления, представляющие грамматические трудности, развить речевую активность и самостоятельность учащихся. Такие игры целесообразно использовать на операционно-познавательном этапе.

Where was I?

Игра используется для формирования навыка употребления глагола *to be* в Past Simple. Ученик пишет на листочке, где он был в определенное время в прошлом, а весь класс отгадывает.

P1: Where was I at noon yesterday?

P2: Were you at the dentist?

P1: No, I wasn't at the dentist.

What happened?

При закреплении навыков повторения употребления Past Simple учитель заранее готовит карточки с предложениями с неправильными глаголами. Например, Last night I had a terrible accident. / My brother sold his new car last week. / We went to a Japanese restaurant for dinner. Учащийся берет карточку и читает предложение всему классу. Ребята по очереди задают ему вопросы, на которые необходимо придумать ответ. Например:

T: Take the card and read out what happened to you one day. The others should ask questions in turn. (*Where were you? Who was with you? What time did it happen? What did you do? Why did you do that?*)

Интерактивные игры – это речевая деятельность, в ходе которой учащиеся взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, решают проблемы совместно, моделируют ситуации, оценивают свои действия и свое поведение. Эти игры можно использовать на разных этапах урока.

Например, на этапе введения в атмосферу иноязычного общения и создания мотивационной готовности к речевому взаимодействию можно применить такие игры, как «*Заверши фразу*», «*Комплимент*», «*Верите ли вы, что...*».

Compliment

Использование этой игры способствует созданию благоприятной атмосферы.

T: Stand in a circle. Throw a ball and make a compliment to your neighbor. (*I like when you ... / You have a nice smile. / You are a good friend. / You are a good dancer, etc.*)

Peep through the key hole

Эта игра используется для совместного определения темы и задач урока. На белом листе А4 учитель вырезает замочную скважину, сзади крепит картинку, которая указывает на тему урока. Учащиеся видят только фрагмент, по которому пробуют угадать тему урока. Учитель спрашивает, что они видят через замочную скважину.

T: What's this? Can you guess what is in the picture?

S: I think that it's a wild animal because I see brown fur. May be it is a bear.

Опросив учащихся и раскрыв тайну, учитель подводит их к теме урока.

T: So today the topic of our lesson is «Wild animals that live in Belarusian forests».

На этапе рефлексии целесообразно применять такие приемы, как «Заверши фразу», «Рефлексивная мишень» и «Острова».

Islands

Во время внеурочной деятельности учитель вместе с ребятами на ватмане рисует карту островов со следующими названиями: Island of Joy, Island of Sadness, Island of Anxiety, Island of Expectation, Island of Inspiration, Island of Happiness. На уроке карта островов вывешивается на доске.

T: Look at the board. You can see the map of the islands. These islands are unusual because they reflect your mood and your emotions. Come to the board and put your ship on the map (put the magnet on the map). Let's see who is worried / sad / happy / inspired today? Why?

Использование интерактивных игр на операционно-познавательном этапе позволяет развивать речевые навыки учащихся, формировать самостоятельность в решении речемыслительных задач.

Associations

Первый учащийся получает карточку от учителя и называет ассоциации, которые у него возникают с записанным словом. Карточка передается по цепочке до тех пор, пока не вернется к учителю. По ходу высказываний учащихся учитель фиксирует ассоциации на доске. Таким образом создается

облако слов по теме, которое можно использовать для построения монологических и диалогических высказываний.

Тема «Be healthy» в V классе.

T: What is health for you? Please, give me your associations connected with this word. (*It is a good sleep, right food, a lot of vegetables in your meals, regular morning exercises, etc.*)

A survey

Эта игра предполагает движение ребят по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме и способствует активному речевому взаимодействию учащихся. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов-заданий. Например, в VI классе возможно применение этой игры при изучении Present Perfect.

Ask four of your classmates if they have ever done these things. Fill in the table. Have you ever...?

Name	Ride an elephant	Visit Great Britain	See a kangaroo	Make a cake	Write a poem

T: Now look at your table and say what your classmates have never done.

Ролевая игра является ситуативно-управляемым речевым упражнением, направленным на совершенствование речевых навыков и на развитие умения общения. Основными характерными чертами являются наличие проблемы, лежащей в основе игры, и возможности выбора детьми определенных персонажей / ролей. Зачастую ролевая игра выступает как одна из форм интеграции речевых ситуаций в урок.

Использование игр на уроках английского языка в V и VI классах закладывает фундамент для более сложных форм речевого взаимодействия в старших классах, таких как дискуссия, дебаты, деловая игра, пресс-конференция и другие. Их применение на уроке способствует активизации

устной речевой деятельности, совершенствованию лексико-грамматического строя речи и фонетической правильности высказывания, повышает внутреннюю мотивацию к изучению иностранного языка, позволяет развивать личностные качества учащихся, а также увеличивает время речевой активности каждого на уроке.

Литература

1. **Коньшева, А. В.** Игра в обучению иностранному языку / А. В. Коньшева. – Минск: Тетрасистемс, 2008. – 287 с.
2. **Шашко, Г.** Урок, игра, общение. Повышение мотивации к изучению английского языка посредством игровых технологий / Г. Шашко // Образование Минщины. – 2019. – № 518. – С. 47–54.
3. **Шиколай, С. А.** Игра в лабиринтах английского языка / С. А. Шиколай // Народная асвета. – 2018. – № 3. – С. 27–29.
4. **Стайнберг, Дж.** 110 игр на уроках английского языка: практическое пособие / Дж. Стайнберг. – М.: Астрель, 2004. – 129 с.
5. **Бибех, В.** Гуляйце і вучыцца / В. Бибех // Настаўніцкая газета. – 2016. – № 120. – С. 15.