

Игровые технологии обучения лексики на уроках английского языка в начальной школе

Игра – высшая форма исследования.

Альберт Эйнштейн

В начальной школе закладываются основы общения на иностранном языке в устной и письменной форме. При этом существенная часть учебного времени затрачивается на формирование навыков: произносительных, графических, орфографических, лексических и грамматических. Остановимся на особенностях обучения лексики английского языка в начальной школе. **Лексика** - это совокупность слов, которые человек использует в своей речевой практике, устной и письменной и составляет его активный словарный запас. Известно, что **целью обучения лексики** является формирование лексических навыков речевой деятельности. **Процесс овладения лексикой** состоит из нескольких этапов: 1) ознакомление, включающее введение и объяснение, 2) тренировка в употреблении лексических единиц (первичное закрепление), 3) употребление лексических единиц (включение слов в речевую деятельность).

В методике обучения иностранного языка, а именно его лексической стороне, предлагается использование **игрового метода обучения**, как достаточно интересного и эффективного в организации учебной деятельности учащихся. Игра является одним из приёмов при обучении иностранному языку, особенно часто применяемыми на младшей ступени обучения. С помощью игры создаётся естественная коммуникативная игра, вызывающая интерес и активность детей, а постоянно присутствующий в игре элемент соревнования, желание выиграть мобилизует внимание учащихся, тренирует их память. Всё это способствует более прочному усвоению изучаемого лексического материала.

Игры используются в самых различных целях: при введении нового лексического материала, для закрепления его в памяти учащихся и для развития их устной речи.

Об обучающих возможностях игр известно давно. В настоящее время проблема применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе.

Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих отечественных ученых (И.Л. Бим, С.Т.Занько, С.С. Полат, Е.И. Пассов, В.М. Филатов и др.). Д.Б.

Эльконин в своей книге «Психология игры» даёт следующее определение игры: «Игра – объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями

поведения окружающих его людей». А.А. Деркач так характеризует учебную игру: учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную проблему (проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определённой учебной цели. Таким образом, **учебная игра** – это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Положительным является тот факт, что при этом ученик говорит и думает на иностранном языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие **обучающие возможности**. Игра для учащихся – это, прежде всего, увлекательное занятие. Зачастую игра оказывается эффективной в тех ситуациях, где не справляются многочисленные традиционные упражнения.

Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

Любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.

Из раскрытия понятия игры можно выделить ряд **общих положений**:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра для детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Игра на уроке способствует выполнению важных методических задач:

- создание психологической готовности обучающихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировку обучающихся в выборе нужного речевого материала.

Игры на уроке английского языка могут быть очень продуктивны. В то же время они должны соответствовать целому ряду **требований**:

- иметь чёткую инструкцию (следует избегать многословия, правила должны быть лаконичными и доступными всем обучающимся);
- быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач (игра ради игры на уроке не допустима);

- быть «управляемыми» (не сбивать заданный темп учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие);
- снимать напряжение урока, нивелировать часть психологического стресса при общении;
- оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент (для обучающихся игра – в первую очередь, увлекательное занятие: языковой материал усваивается незаметно, но вместе с тем возникает чувство удовлетворения);
- не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным,
- стимулировать активность обучающихся.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие **функции**:

1. *Обучающая функция* заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. *Воспитательная функция* заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
3. *Развлекательная функция* состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.
4. *Коммуникативная функция* заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.
5. *Релаксационная функция* - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.
6. *Психологическая функция* - состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.
7. *Развивающая функция* направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

В игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, кто не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий- все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. В игре все «понарошку», есть возможность спрятаться за маску

кого-то другого, т.е. снять с себя ответственность за допущенные ошибки и представить ситуацию в свете того, что «я- это не я, а герой, которого я изображаю». В этом случае снимается часть психологического стресса при общении. Языковой материал усваивается незаметно, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения.

Игровые методы обучения используют различные **способы мотивации**:

1. Совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между учащимися (мотивы общения).
2. В игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы).
3. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели. В игре учащиеся изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личностных качеств. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. В игре есть таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы). В играх учащиеся достигают целей различных уровней:

На первом уровне происходит удовлетворение от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

На втором уровне достигается функциональная цель, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжетов, ролей.

На третьем уровне учащиеся достигают педагогической цели, решая игровые задачи. Именно на этом уровне происходит усвоение новых слов иностранного языка, использование лексики в речи.

Решая игровые задачи, учащиеся достигают педагогической цели, сами того не осознавая. Играя в лингвистическую игру, учащиеся концентрируют свое внимание над конкретными задачами, стоящими в игре, а результатом их деятельности будет усвоение новой лексики, общение на иностранном языке, формирование вторичной языковой личности.

Лексические игры преследуют следующие цели:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;развивать речевую реакцию.

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

представлена серия интересных игр, направленных на запоминание лексики.

1. Расшифруй слова
2. Змейка
3. Опиши картинку
5. Кто есть кто

6. Ребусы
8. Мини сочинение
9. Найди ошибку
10. Вычеркни лишнее слово
11. Составь слово из двух половинок
12. Составь предложения по таблице
14. Заполни пропуски словами
15. Кроссворд

Подвижные игры (зарядка, игра в животных, игры на внимание.)

Например, заготавливается заранее комплект всех букв алфавита на карточках. На уроке учитель раздает карточки учащимся. Затем называет какое-то слово, например, «ball». Учащиеся, имеющие карточки с названными буквами, должны выйти к доске и стать таким образом, чтобы получилось слово.

Игры-соревнования (дети делятся на группы и выполняют различные задания). Например, можно на доске написать какое-либо слово. По возможности оно должно быть подлиннее. Например, blackboard. Учитель вызывает учащихся из разных команд, они должны написать слова, начинающиеся с букв данного слова. Они пишут по вертикали.

Игры с мячом

Например, учитель бросает мячик и в это время называет слово по-русски или же по-английски. Учащийся должен перевести и бросить мяч другому ученику, задав при это слово по теме, которую сейчас проходят.

Многие учебные курсы для начальной школы вводят песенный материал как естественную часть при изучении тех или иных лексических тем.

На уроках часто применяются карточки с изображением лексических единиц. Проводятся различные виды игр с демонстрационным и раздаточным материалом: покажи и назови, разложи в заданном порядке («Паровозик»), поменяй местами, «Чего не стало?».

Игра «This is my nose»

Детям нравится исправлять ошибки других. Показывая руку, учитель говорит: «Oh, something is wrong with my foot!» Ученик исправляет «with your hand». Но учитель продолжает: «I don't hear you well. Something is wrong with my nose!» (Показывает на ухо, например). Дети смеются и исправляют. Далее роль ведущего исполняет ученик, который обращается по очереди к одноклассникам. Если вызванный ученик исправляет правильно, он становится ведущим.

Игра «Clothes»

Учитель дает ученику 5-7 рисунков с изображением предметов одежды. Он показывает их классу, называя на английском. Затем ведущий загадывает один из предметов, а дети, ставя по очереди вопросы, пытаются отгадать этот предмет.

Игра «What is missing?»

Учитель размещает на своем столе различные предметы (школьные

принадлежности или игрушки), названия которых знают учащиеся. Ученика проходят мимо стола друг за другом и стараются запомнить все, что они видят. Затем учитель закрывает стол газетой и спрашивает: «What is missing?» Дети, вернувшись на свои места, называют предметы, которые они видели на столе: «A pen, a pencil, a book» и т.д. Побеждает тот ученик, который запомнил и назвал наибольшее количество предметов.

Игра «Эстафета»

Разделить доску на две половины и на каждой стороне написать в столбик изученные лексические единицы (набор слов одинаковый, а последовательность разная). Класс делится на две команды. Для каждой команды предназначена своя половина доски. Участники по очереди подходят к доске и пишут соответствующий русский вариант напротив каждого английского слова. Если один из участников заметил ошибку, то он может израсходовать свой подход к доске на исправление этой ошибки, но тогда другое слово написать не сможет. Побеждает та команда, которая первой правильно справилась с заданием.

Игра «Цифры»

Образуются две команды. Справа и слева 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 команда, быстрее справившаяся с заданием.

Игра «Числительные»

Образуется две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

Игра «Colours»

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

Игра «Touch the colour»

Под музыку дети передвигаются по классу, как только музыка останавливается, учитель называет цвет по-английски. Дети должны прикоснуться к предмету заданного цвета.

Игра «Утро школьника»

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие.

Учитель: Guess what each pupil is doing.

P.1: This boy is doing his morning exercises.

P.2: That girl is washing her face.

P.3: This boy is putting on his red scarf. ит.д.

Игра «My aunt went to town»

Цель: повторение лексики по теме, развитие памяти.

Учитель объясняет, что ученики должны дополнить фразу *My aunt went to town and bought...* словом, обозначающим предмет школьного обихода или одежды.

P.1: *My aunt went to town and bought a book.*

P.2: *My aunt went to town and bought a book and a bag.*

P.3: *My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler.*

Если ученик не может назвать своё слово, он выбывает из игры.

Игра «Time»

Дети разбиваются на две команды. Игра имеет несколько вариантов:

1. Берут макет часов со стрелками, которые легко двигать. Передвигая стрелки, учитель по очереди спрашивает учеников из обеих команд *What time is it now?* За каждый правильный ответ команда получает один балл.

2. Учитель начинает рассказ, но не заканчивает последнее предложение.

Например, *I have a friend. Her name is Anna. She gets up at....* И ставит стрелки на 7 часов. Ученик повторяет последнее предложение и заканчивает его словами *seven o'clock in the morning*. Если он ошибается, команда получает минус. Выигрывает та команда, игроки которой допустили меньше всего ошибок.

3. Учитель ставит стрелки часов на 7:00 и просит каждого сказать, что он делает в это время. Ответы могут быть такими: *I open the window and do my morning exercises at 7:00. My mother lays the table at 7:15.*

4. С помощью макета часов можно повторять или закреплять употребление глаголов в прошедшем или будущем времени.

Учитель, передвигая стрелки, спрашивает: *What did you do yesterday at half past four? What will you do on Tuesday at a quarter to 5?*

Игра «Crossing the river»

На доске схематично изображён ручей. Две команды переходят через него в разных местах по камушкам, условно обозначенным квадратиками (по 10 квадратов на каждую команду). Чтобы наступить на камень, в каждый квадрат надо вписать слово из пройденной темы. Если слово написано неправильно или не соответствует теме, команда пропускает ход.

Выигрывает та команда, которая быстрее переберётся через ручей.

Игра «Последняя буква»

Образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

Игра «Who is the first?»

Каждому из играющих учеников выдаём листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор картонных квадратов с буквами алфавита. Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета. Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв. Игру можно

усложнить, если дать задание составить с этим словом предложение.
Победитель тот, кто справится с заданием первым.

Игра «Собери картинку»

Цель: закрепление лексики, развитие внимания.

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.)

Игра «Are you... ?».

Ведущий изображает какое-либо животное. Он совершает различные действия, характерные для этого животного. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Угадавший становится ведущим.

Следующий способ отработки лексики можно использовать как в начальной школе, так и в средней. Это упражнение используется, когда класс поделен на группы. Выдаются карточки, и ребята выполняют задание на правильность, а также на скорость. Вот сейчас давайте попробуем поиграть. Знакомство с достопримечательностями Лондона.

«Try to Remember».

Вариант 1 (игра фронтальная)

Учитель вывешивает на доске картинки с изображениями интересных мест Лондона. В течение одной минуты учащимся предлагается запомнить названия, затем ученики по памяти называют их. Побеждает тот, кто запомнил больше.

Вариант 2 (групповая игра)

Две команды учеников становятся лицом друг к другу. У каждого ученика картинка с изображением памятного места Лондона, которую он прячет за спиной. По сигналу ведущего одна из команд одновременно показывает второй команде свои картинки и быстро прячет. Члены второй команды должны запомнить и сказать, что было изображено на рисунках и в каком порядке.

Вариант 3 (карусель)

Дети, взявшись за руки, образуют 2 круга: внешний и внутренний. Учитель говорит: «Go!». Дети начинают двигаться, каждый по своему кругу, причём один круг движется по часовой стрелке, другой — против. Через 10 секунд учитель говорит: «Stop!». Дети останавливаются, и ученик из внешнего круга, обращаясь к стоящему напротив ученику, говорит: «How can I get to Trafalgar Square (Big Ben and ...)?»). Ученик из внутреннего круга отвечает: «You can get there by bus (boat, taxi and ...)». Дети снова начинают двигаться по кругу до тех пор, пока не услышат «Stop!». Учитель останавливает движение таким образом, чтобы все пары имели возможность обменяться вопросом и ответом.

В 6 классах, изучая тему «Животные в нашей жизни», учащимся можно предложить игру «A birthday party». Учитель выбирает водящего и говорит: «Alina has a birthday today. Children let us have a birthday party. Get your presents ready». Учащиеся по очереди дарят какое-то животное со словами: «Good afternoon! I wish you many happy returns of the day. Here is my present for you. Take a whale (monkey and ...)!». После того как все ребята поздравили Алину, она говорит: «I like all my presents. I like the whale (monkey and ...)! Thank you very much!».

Эту же игру можно предложить в другом варианте. «Алина собирается открыть зоопарк. Что бы вы предложили ей купить для зоопарка?». Учащиеся по очереди говорят: «Alina you should buy a ... because ...». Алина заслушивает предложения и в конце говорит: «Of course I'll buy... ». Также можно предложить игру «Are you... ?». Ведущий изображает какое-либо животное. Он совершает различные действия, характерные для этого животного. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Угадавший становится ведущим.

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. Я стараюсь, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

Заключение.

Очевидно, что одна из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам - это проблема организации обучения с использованием игровой методики. Использование игры на уроках иностранного языка имеет значение для приобретения новых представлений или формирования новых умений и навыков. Игра имеет большое значение для развития мотивационно-потребностной сферы учащегося. Таким образом, педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения. Использование различных игровых приемов на уроке также способствует формированию дружного коллектива в классе, так как каждый ученик в игре имеет возможность взглянуть на себя и своих товарищей со стороны.