

Методическая тема

**Игровые методы обучения на
уроках иностранного языка в
средней школе**

Учитель Смаева Г.Ю.

Рыбинск

2017

Содержание

Введение

Глава 1. Психолого-педагогические основы реализации игровых методов обучения на уроках иностранного языка в средней школе

Глава 2. Формы и приемы использования игровых методов обучения лексики в средней школе

Глава 3. Методическая разработка по организации урока с игровыми методами обучения лексики в средней школе

Заключение

Список литературы

Приложение

Введение

Наше время характеризуется поиском новых форм, методов и приемов обучения. Современная школа нуждается в методах обучения, которые бы помогли не только качественно обучить, но в первую очередь, развить потенциал личности. Современное обучение направлено на то, чтобы готовить учащихся не только приспосабливаться, но и активно осваивать ситуации социальных перемен.

На уроке иностранного языка особое место занимают формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, стимулируют речевое общение, способствуют формированию интереса и стремления изучать иностранный язык.

Эти задачи можно решить с помощью игровых методов обучения. В игре способности любого человека, а особенно ребенка проявляются в полной мере. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если учащиеся при этом говорят на иностранном языке, игра открывает богатые обучающие возможности.

Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений.

Цель:

- Теоретически обосновать значимость применения игровых методов обучения лексики и проверить их эффективность на практике.
- Теоретически обосновать возможности применения игровых методов обучения лексики и проверить их эффективность на практике.

Задачи:

1. изучить психолого-педагогические основы игровых методов

обучения.

2. выявить принципы обучения лексики иностранного языка.

3. разработать игровые формы и приемы для каждого этапа обучения лексики.

4. показать различные формы и приемы обучения лексики.

5. опытным путем выявить целесообразность применения на практике игровых форм и приемов обучения.

Глава 1

Психолого-педагогические основы реализации игровых методов обучения на уроках иностранного языка в средней школе

В истории человеческого общества игра переплеталась с магией, культовым поведением. Еще в древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. Однако возникшая в средневековье авторитарная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Постепенно утвердилось мнение, что учение – это тяжкий труд, предполагающий принуждение. Игра в такой школе была редчайшим исключением.

Термин «дидактическая игра», под которым понимались специально создаваемые для обучения игры, впервые ввели Ф.Фребель и М. Монтессори. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста.

Постепенно дидактические игры стали проникать и в начальную школу, принимая форму игровых приемов в обучении. В России только в 1960-е годы – в период либерализации общественной жизни – начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая С.Соловейчиком. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный.

Но этот всплеск интереса к занимательности обучения быстро иссяк. Идеологизация обучения вытеснила игры из работы школьных учителей, за исключением некоторых энтузиастов-новаторов – Ш. Амонашвили, С. Лысенковой.

С середины XX века и вплоть до 1970-х годов на уроках иностранного языка господствовал грамматико-переводной метод обучения, целью которого было изучение грамматики, чтобы через нее научиться читать и понимать

тексты на иностранном языке. Только с приходом коммуникативного метода игровые упражнения начинают заменять механически воспроизводящие.

Психолого-педагогической основой игровых методов обучения является игровая деятельность.

3. Манулейко считает, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. 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).

Цели игровых форм и приемов, применяемых, на уроке иностранного языка находятся за пределами игровых ситуаций, а результаты могут быть представлены в виде внешних предметов (проекты), продуктов художественного творчества, новых знаний. В играх происходит замена мотивов: учащиеся действуют из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игры, лежащие в основе игровых методов обучения выступают средством научения, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью. 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 педагогическую цель, решая игровые задачи. Именно на этом уровне происходит усвоение новых слов иностранного языка, использование лексики в речи.

Решая игровые задачи, учащиеся достигают педагогическую цель, которую часто не осознают. 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.

Использование игровых методов на уроке иностранного языка оправдано огромным значением игры для психического развития детей в любом возрасте.

Для дошкольника игра – первичная стихийная школа, которая предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями той культурной среды, в которой он живет. Д.Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, то, что доступно их наблюдению и пониманию (именно «картины» окружающего мира находят отражение в сюжетах и содержаниях детских игр).

В игровой деятельности осуществляется формирование психических процессов ребенка: осуществляется переход от наглядно-действенного к образному мышлению, развивается способность к абстрагированию и обобщению, развивается произвольное запоминание. Игровое обучение не может быть единственным методом в образовательной работе с детьми. Оно не

формирует способности учиться, но, развивает познавательную активность школьников.

Игровые формы обучения иностранному языку актуальны и на средней ступени школьного образования, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия подростков. Сознательно-положительное отношение ребят к учению возникает тогда, когда учение удовлетворяет их познавательные потребности. Для школьника важна содержательность учебного материала, его связь с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей учащимся пережить радость самостоятельных открытий. Когнитивные процессы подростка очень противоречивы: с одной стороны восприятие, внимание, память характеризуются устойчивостью и возрастанием произвольности, но с другой стороны они чрезвычайно ситуативны. Учащиеся проявляют интерес и запоминают только ту информацию, которая задевает их эмоциональный мир, имеет для них личную значимость. Педагогу необходимо так организовать учебную деятельность, чтобы познавательные процессы учащихся были активизированы. Г. Лебедев указывал, что познавательная активность – это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении.

На средней ступени обучения активное развитие получают чтение, монологическая и письменная речь, увеличивается словарный запас. Ведущий вид деятельности подростка – межличностное общение. Игровые методы дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. Следовательно, учитель, использующий игру, организует учебную деятельность исходя из естественных потребностей учащихся.

Исследования в психологии и методике показали, что успешность

овладения иностранным языком определяют не только когнитивные процессы, но и эмоциональная сфера личности. Гуманистическая концепция К. Роджерса применительно к обучению иностранным языкам нашла свое отражение в трудах Ч.Каррана и других исследователей. Они смотрели на человека, прежде всего как на эмоциональное существо, а среди качеств личности важных для изучения иностранного языка выделяли мотивацию, уровень тревожности и самооценки, скованность (раскованность) и склонность к риску. Мотивация является пусковым механизмом всякой деятельности. Успехи в деятельности увеличивают мотивацию. Низкая самооценка нередко ведет к скованности, «закомплексованности» и связана с ошибкобоязнью, что негативно влияет на овладение языком. В тонкой взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении.

Игровой метод имеет богатый обучающий и психотерапевтический потенциал. Игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения в средней школе. Игра посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Компетентность в решении игровых задач усиливает мотивацию к изучению языка. Чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую употреблять в речи слова иностранного языка. Постепенно снижается тревожность и скованность, появляется позитивный образ самого себя.

Овладение лексическим материалом требует от учащихся многократного его повторения, что утомляет своим однообразием, а затрачиваемые усилия не

приносят быстрого удовлетворения. Применение игрового метода обучения способствует выполнению важных задач по обучению иноязычной лексики:

- 1) Создание психологической готовности учащихся к речевому общению
- 2) Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими лексического материала
- 3) Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи

Обучение лексическим навыкам осуществляется в соответствии с тремя этапами:

- 1) Введение нового слова и его первичное воспроизведение
- 2) Ситуативная тренировка и создание лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях
- 3) Создание динамичных лексических речевых связей, то есть обучение комбинированию знакомых лексических элементов в различных речевых ситуациях

Центральным звеном во всей работе по изучению лексики иностранного языка является создание прочных и гибких лексических речевых связей. Одним из основных условий успешности формирования лексического навыка является выполнение упражнений с ограниченным количеством трудностей. Данные упражнения могут принимать форму игровых упражнений или ситуаций, которые сделают процесс изучения лексики интересным занятием. Кроме того, игра дает возможность использовать новый материал в ситуациях общения, приближенных к естественным – в любой игре есть элемент неожиданности, а значит, речь будет спонтанной. Игра представляет собой ситуативно-вариативные упражнения, в которых создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью и целенаправленностью воздействия.

Глава 2

Формы и приемы использования игровых методов обучения лексики в средней школе

Существует несколько групп игр, каждая из них служит определенной цели, имеет собственную специфику. Некоторые группы игр могут использоваться на уроке иностранного языка.

1 группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами.

2 группа – творческие игры, сюжетно-ролевые игры. Применяются на уроках иностранного языка. Данные игры делятся на ролевые и симуляции (воображаемые ситуации). Первые считают низшим, а вторые – высшим уровнем этого вида учебной деятельности. В ролевой игре о каждой роли дается четкая информация и определенная ролевая позиция, а в симуляции дается задача, которую необходимо решить, что напоминает опыт из собственной жизни. Ситуация может быть и не совсем реальной, однако передается не ролевое, а собственное отношение к проблеме. Этот вид игровой деятельности особенно эффективен на продвинутой стадии обучения иностранному языку, так как предполагает спонтанные высказывания в рамках воображаемой ситуации.

3 группа – интеллектуальные игры. Активизируют познавательную деятельность школьника, имеют проблемный характер решения задач. Могут применяться на уроках иностранного языка.

4 группа – технические, конструкторские игры.

5 группа – дидактические игры. Игры с готовыми правилами, которые служат для решения учебных задач. В эту группу входят собственно лингвистические игры, в которые играют на уроках иностранного языка. Лингвистические игры по количеству участников подразделяются на

индивидуальные, парные и групповые. При этом к индивидуальным относят кроссворды, анаграммы, а к парным и групповым – игры типа бинго, совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов, заполнение плана квартиры, диктант «в картинках».

На уроке иностранного языка можно использовать игровые элементы («warming-up activity» через создание проблемных воображаемых ситуаций, работа с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и другие). Весь урок может быть представлен в виде игры (проведение ролевой, интеллектуальной игры по теме, проведение игры на материале по страноведению и другие).

Для создания игровых ситуаций широко используют рисунки, описание ситуаций, инструкции, ТСО, тексты художественных произведений.

Большинство авторов считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по данной теме, поскольку игра дает возможность использовать новый материал в ситуации общения. Но существует большое количество игр, применение которых на уроке сделает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Игры можно использовать на любом из этапов работы над лексикой иностранного языка.

Игровые методики для работы на этапе введения новой лексики иностранного языка:

1) Игра-кроссворд по теме «Деньги».

Описание: игра в виде поля из сетки 14 на 14 клеток, в каждой из которых написана буква алфавита. Среди букв зашифрованы слова по данной теме. Перед началом игры учащиеся вместе с учителем читают и переводят слова из активного словаря. Задача учащихся – самостоятельно отыскать среди букв данные слова, опираясь на список в низу страницы (Приложение 1).

Цель: ознакомление учащихся с лексикой по теме «Деньги», запоминание графического образа слова.

Учащиеся играют индивидуально или в парах (в данном случае в игру привносится азарт).

2) Игра-разрядка (warming-up activity).

Описание: преподаватель встает на свободное место и говорит: «I like yoghurt but I don't like cheese.» При этом он показывает рукой направо, говоря like и налево, говоря don't like. Задача учащихся – присоединиться к учителю справа и слева, предложив свой вариант. Например: I don't like cottage cheese either, but I like margarine.

Данная игра подходит к любой теме. Цель: введение новой лексики, проговаривание новых слов в типичных ситуациях, эмоциональная и физическая разрядка.

3) Игра-упражнение «Вставьте букву».

Описание: преподаватель пишет на доске слова из активного словаря, пропускает одну или несколько букв. Задача учащихся – вставить пропущенные буквы (Приложение 2).

Цель: повторение графического образа слова.

Игровые методики, для работы на этапе выработки навыка использования лексики под контролем преподавателя:

1) Игра «Крестики-нолики».

Описание: преподаватель рисует сетку как для игры в крестики-нолики и заполняет их лексическим материалом, который хочет обсудить. Задача учащихся – выбрать клетку и объяснить понятие (слово). Если игроки все сделали верно, они получают право поставить крестик/нолик и продолжают игру. Учащиеся играют в командах или в парах (Приложение 3).

Цель: использование новой лексики в речи под контролем преподавателя.

2) Игра «Соревнование».

Описание: игра состоит из двух этапов. Учащиеся играют в парах. На первом этапе учащиеся пишут максимальное количество слов по теме. На

втором этапе составляют диалоги с данными словами.

Цель: использование новой лексики в диалоговой речи.

3) Игра «Группы».

Описание: игра проводится стоя, в движении. Под руководством преподавателя класс делится на две группы по разным признакам. Задача учащихся – сказать о преимуществах нахождения в данной группе (Приложение 4).

Цель: мини - монологическое высказывание с активной лексикой под контролем преподавателя.

4) Игра - кроссворд «Прилагательные для описания людей».

Описание: учащиеся делятся на две группы – А и В. Преподаватель предлагает группам бланки с кроссвордом по теме, который заполнен только на половину. Слова у групп А и В не совпадают, а являются продолжением кроссворда. Задача учащихся – заполнить кроссворд новыми словами до конца, при этом объяснив другой команде значения недостающих слов (Приложение 5).

Цель: использование новой лексики в речи под контролем преподавателя.

Игровые методики для самостоятельного использования учащимися лексики в ситуации общения:

1) Игра - проект «Рецепт блюда».

Описание: учащиеся делятся на группы. Каждая группа создает свой «рецепт» и делает его презентацию. «Независимые эксперты по здоровому питанию» оценивают «рецепты» и высказывают свое мнение. На презентацию отводится 7 минут. Задача учащихся – подготовить монологическое высказывание по теме, спонтанно высказать свое мнение.

Цель: монологическое высказывание с активной лексикой, спонтанное высказывание в ситуациях общения.

2) Игра по теме «Здоровое питание».

Описание: рисунок в виде игрового поля с заданиями. Задача учащихся пройти игровое поле, выполняя задания. Бросив кубик, участники говорят без остановки в течение 30 секунд (Приложение 6).

Цель: совершенствование лексических речевых навыков в ситуациях устного общения.

4) Ролевая игра «В супермаркете».

Описание: преподаватель заготавливает «товар для продажи» в виде карточек с надписями. Задача учащихся – разыграть диалоги от лица покупателя и продавца, используя лексику на карточках (Приложение 7).

Цель: развитие лексических речевых навыков в диалоговом общении.

Формы и приемы игровых методов были представлены в данной главе таким образом, чтобы отразить их многообразие. Игровые методы были подобраны в соответствии с этапами изучения лексики иностранного языка, на каждом из которых можно применять определенные игровые методики.

Глава 3

Методическая разработка по организации урока с игровыми методами обучения лексики в средней школе

Данная методическая разработка была проведена на уроке английского языка в седьмом классе . Игровые методики были адаптированы к теме «Здоровое питание», которую учащиеся проходили на данном этапе обучения. Лексический материал по теме был введен на предыдущих этапах обучения. В связи с тем, что данная методическая разработка была включена в целостный педагогический процесс, ее цели соответствуют тем целям и задачам, которые стояли перед педагогом на конкретном этапе обучения лексики. Главная цель данной методической разработки – обучение учащихся комбинированию знакомых лексических элементов в различных речевых ситуациях.

Начальный этап урока по теме «Здоровое питание»:

Цель: повторение лексического материала по теме.

1) Игра-упражнение «Вставьте букву ».

Описание: на доске написаны слова из активного словаря, в которых пропущены одна или несколько букв. Задача учащихся – заполнить пропуски, произнести и перевести слово. Учащиеся выполняют задание «по цепочке» (Приложение 8) .

Рефлексия: данное игровое упражнение очень простое по замыслу и условиям проведения. Оно проводится на начальном этапе урока в течение нескольких минут. Данное упражнение активизировало учащихся, помогло настроиться на работу с лексикой иностранного языка. Учащиеся повторили написание, произношение и перевод активных слов.

2) Игра- упражнение «Составление рецепта».

Описание: задача учащихся – выбрать и написать слово, которое как бы входит в общий «рецепт».

Рефлексия: данная игра-упражнение направлена на повторение написания активных слов, но в отличие от предыдущего упражнения здесь от учащихся требуется большая самостоятельность в выборе слова, его написании. Может быть логическим продолжением предыдущего упражнения или входить в цикл упражнений по повторению лексики.

3) Игра-упражнение «Угадай слово».

Описание: учащиеся делятся на команды. Преподаватель зачитывает характеристику слова, задача учащихся – угадать о каком слове идет речь и правильно его произнести (Приложение 9).

Рефлексия: данное упражнение крайне необходимо при изучении новой лексики, потому что дает возможность разобраться в значениях слов, их синонимах. Учащиеся были активны при выполнении данного упражнения, допускали ошибки в определении значений слов. В затруднительных ситуациях учитель делал пояснения.

Основной этап урока по теме «Здоровое питание»:

Цель: обучение комбинированию знакомых лексических элементов в речевых ситуациях.

Игровые ситуации.

Описание: игровая ситуация состоит из двух этапов. Первый этап: учитель раздает каждой паре учеников карточки с активной лексикой (названия продуктов). Задача учащихся – с помощью вопросов выяснить, у кого из группы есть необходимые карточки, и обменять их (Приложение 10).

Рефлексия: с помощью данной игры была создана ситуация реалистичного общения между учащимися, которая включала вопросы и ответные реплики. В общении между участниками игры была определенная доля спонтанности, однако высказывания были «привязаны» к изучаемой лексике. Данная игровая ситуация – отличная тренировка употребления в речи изучаемой лексики иностранного языка. Многим учащимся удалось творчески

раскрыться.

Описание второго этапа: задача учащихся – разыграть диалог в ролях, употребляя в речи активные слова.

Рефлексия: в данном случае учащиеся тренировались употреблять лексику в ситуации диалогового общения, которое включает вопрос, ответ, последующую реакцию в форме вопроса или утверждения. Учащиеся рассказывали диалоги в соответствии с ролью, в которой они были. Фразы были предварительно продуманы, и спонтанности в общении практически не было. Однако данная форма работы позволила учителю отследить ошибки и неточности в речи учащихся и разъяснить их.

На начальном этапе урока учащиеся в игровых формах поработали с лексикой иностранного языка. Они повторили написание, произношение, перевод активных слов, а также проанализировали значения слов. Этот этап можно охарактеризовать как подготовительный, «разогревающий». На английском языке он называется «warming-up activity». Некорректно начинать работу с лексикой сразу с ролевых игр или коммуникативных ситуаций, начинать необходимо с подготовки учащихся к общению, чтобы актуализировать их знания.

На основном этапе урока учащиеся общались на иностранном языке, используя активную лексику. Игровые ситуации помогли создать некую альтернативную реальность, в контексте которой и происходило общение. Под контролем преподавателя учащиеся тренировались использовать новую лексику в общении. Иногда приходилось реагировать спонтанно.

Как видно из методической разработки очень часто игровые формы обучения очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Однако игровые формы приносят в урок значительные преимущества, помогая учителю достигать целей и решать поставленные задачи. За задачей игры, которую решают учащиеся, скрыта педагогическая

цель, которую они часто не осознают.

На каждом уроке можно найти место игровым формам обучения. Игровые методики очень разнообразны: они могут быть представлены в виде небольших игровых упражнений, игровых ситуаций, ролевых игр. Главное, чтобы игровая методика была уместна на уроке и полезна для учащихся, а также соответствовала педагогическим целям и задачам. Игра ради игры – время, потраченное зря.

Благодаря широкому разнообразию и коммуникативной направленности игры можно включать на любом этапе изучения лексики иностранного языка. На начальном этапе изучения лексики они будут представлены в виде игровых упражнений, которые облегчат запоминание новых слов. На заключительном этапе уместны ролевые игры и игровые ситуации, которые и приведут к главной цели изучения новой лексики – общению.

Игровые формы обучения актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, ведь они активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками.

Заключение

1. Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения иностранному языку, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Использование игровых методов на уроках иностранного языка в средней школе соответствует познавательным потребностям подростков. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

2. Обучение лексики иностранного языка – процесс, который охватывает несколько этапов. На первом этапе осуществляется введение нового слова. На следующем этапе учащиеся тренируются в создании лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях. Результатом обучения является умение учащихся создавать динамичные лексические речевые связи, то есть свободно использовать новые слова в общении.

3. Игровые формы и приемы очень разнообразны и могут быть использованы на каждом этапе работы с лексикой. На первых этапах уместно использовать типичные игровые упражнения, которые сделают процесс запоминания слов интересным занятием. Игровые методы позволяют создавать вполне реальные ситуации общения между участниками игры. Поэтому игры особенно актуальны на заключительных этапах работы с новой лексикой, на которых происходит употребление слов в речи в конкретных игровых ситуациях.

4. Игровые методы обучения многообразны. В зависимости от педагогических целей, способов организации, уровня владения языком выделяют несколько групп игр. Сюжетно-ролевые и интеллектуальные, на пример, требуют высоких знаний лексики, так как предполагают спонтанные высказывания игроков. Игры могут быть представлены в виде игровых

элементов, ситуаций, упражнений, и быть направленными на другие цели. Игровые методы различаются в зависимости от количества участников, времени проведения и так далее.

5. Игровые методы часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игровые методы могут быть использованы на каждом уроке иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. В методической разработке приведены игровые упражнения, актуализирующие знания лексики по теме и игровые ситуации, с помощью которых на уроке были созданы ситуации общения. Данные игровые приемы были успешно проведены на практике.

Word-search grid

НАЙДИТЕ СРЕДИ БУКВ СЛОВА ПО ТЕМЕ « ДЕНЬГИ»

НАПИШИТЕ ПЕРЕВОД РЯДОМ СО СЛОВОМ

- _____ cash _____ mark _____ save _____
 _____ tax _____ currency _____ pay _____
 _____ pound _____ notes _____ change _____
 _____ gold _____ coin _____ fortune _____
 _____ silver _____ treasure _____ well-off _____
 _____ spend _____ funds _____ wealth _____
 _____ rich _____ statement _____ price _____
 _____ money _____ interest _____ purse _____
 _____ shopping _____ account _____ bank _____ c
 heque _____ fee _____ mill
 ionaire _____ penny _____

Вставьте пропуски в словах:

ADM-RATION, EL-TION, ENTHUSE- - SM, PR-DE, ANNO-ANCE,
AN-IETY, HUMILI-TION, ENV-

JE-LOSY, GU-LT, L-VE, SH-ME, ANG-R, J-Y, Z-ST, TEN-ION,
EXC-T-MENT, H-TE, DESP- -R.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Объясните значение слова или выражения в клетке. После этого, поставьте в ней свой знак (крестик или нолик) и двигайтесь дальше. Только верное объяснение дает вам право сделать ход.

flight	Luggage tag	Means of travelling
Free of charge	Excess luggage charge	Boarding pass
Be duty-free	Check-in	For your personal use

Класс делится на две группы по определенному признаку. Скажите о преимуществах своей группы.

SMOKERS – NONSMOKERS

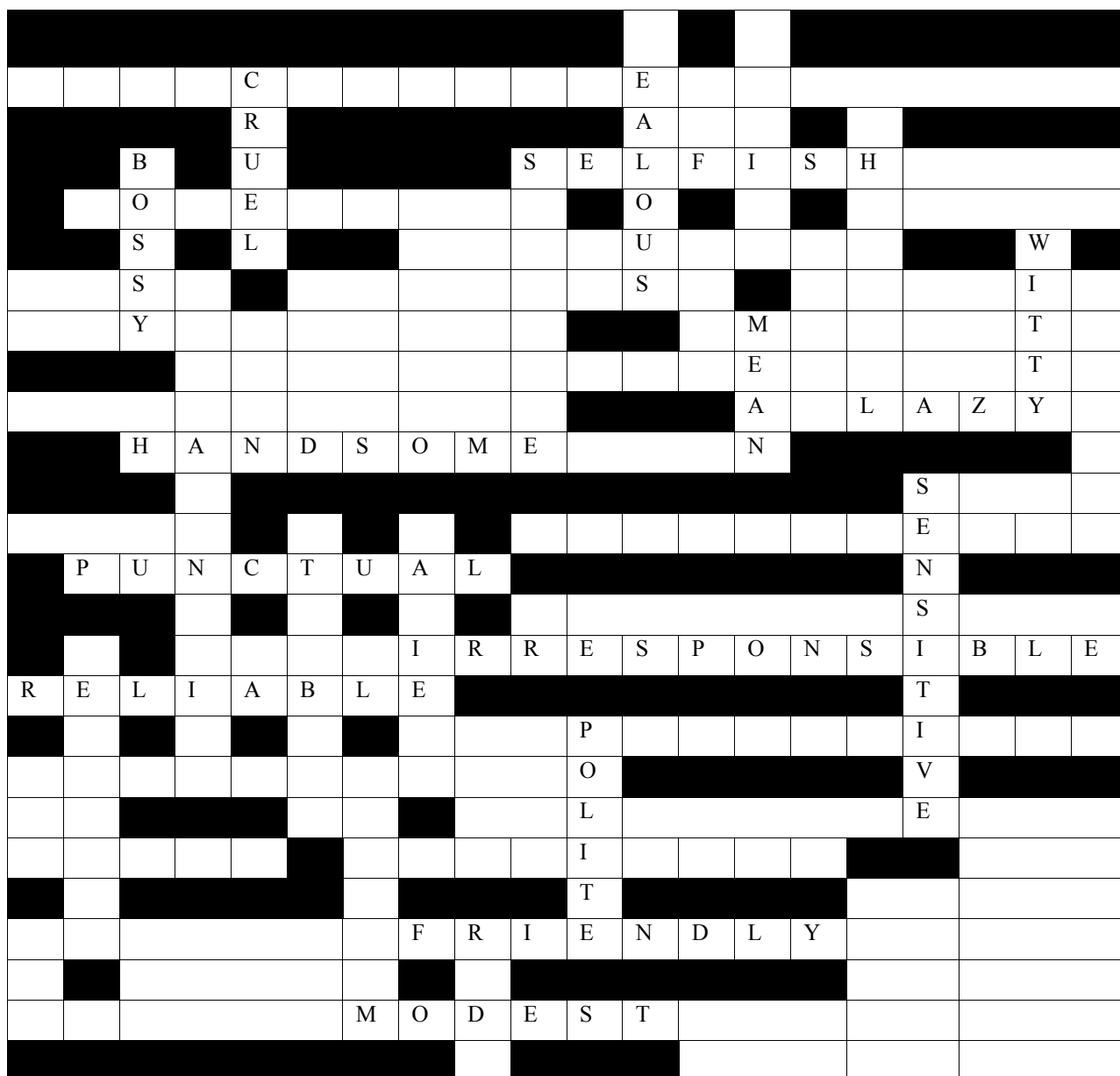
LEFT – RIGHT HANDED

HAVING BROTHERS – SISTERS

CAN RIDE A BICYCLE – CAN RIDE A CAR

CAN SWIM – CAN DANCE

ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ А.



ОБЪЯСНИТЕ ЭТИ СЛОВА ГРУППЕ В

- | | | | | |
|----------|---------------|--------|----------|-----------|
| Bossy | handsome | lazy | polite | selfish |
| Cruel | irresponsible | mean | punctual | sensitive |
| Friendly | jealous | modest | reliable | witty |

ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ В

											S																
A	F	F	E	C	T	I	O	N	A	T	E	P															
											O	C															
											S	I	H														
		H	O	N	E	S	T					E	L	E													
											N	T	E														
											S	R															
											I	F															
			I								B	R	A	V	E	U											
			M								L	L															
			A								E																
			G																								
			I	S	P	S	Y	M	P	A	T	H	E	T	I	C											
			N	T	A																						
			A	U	T																						
G	T	B	I																								
E	I	B	E																								
N	V	O	N	P	R	E	J	U	D	I	C	E	D														
E	E	R	T																								
R	N																										
M	O	O	D	Y	S	O	C	I	A	B	L	E															
U																											
S	R																										
U																											
D																											
E																											

ОБЪЯСНИТЕ ЭТИ СЛОВА ГРУППЕ А

Affectionate	generous	moody	rude	spoilt
Brave	honest	patient	sensible	stubborn
Cheerful	imaginative	prejudiced	sociable	sympathetic

«Товар для продажи » в виде этикетки с информацией об изделии:

ITEM – T-SHIRT

COLOUR – LIGHT BLUE

SIZE – 36

MATERIAL – PURE COTTON

COUNTRY – CHINA

PRICE – 46 \$

- 1) Перед началом игры ученики повторяют лексику по теме «Одежда».
- 2) Ученики рассказывают диалоги по ролям.

Роли:

BUYER / CUSTOMER / CLIENT – SELLER / SHOP-ASSISTANT /
SALESMAN

Вставьте пропущенные буквы в слова по теме «Еда»:

T-RKEY, D-CK, VE-L, LAM-, TRO-T, T-NA, CRA-FISH, O-STERS,
S-UR CR-AM, MARG-RIN-, MAY-NNA-SE, B-N, SEMOL-NA, RO-L

Угадайте, какие продукты описывает учитель, и назовите их:

PASTA IN THE SHAPE OF HOLLOW TUBES. (MACARONI)

PASTA IN THE SHAPE OF LONG THIN PIECES THAT LOOK LIKE
STRING WHEN THEY ARE COOKED. (SPAGHETTI)

MEAT, ESPECIALLY BEEF THAT HAS BEEN FINELY CHOPPED IN A
SPECIAL MACHINE. (MINCE)

YELLOW SUBSTANCE LIKE BUTTER MADE FROM ANIMAL OR
VEGETABLE FATS, USED IN COOKING OR SPREAD ON BREAD.
(MARGARINE)

A SMALL SHELLFISH THAT CAN BE EATEN, WITH A BLACK SHELL.
(MUSSEL)

Учитель раздает карточки со списком продуктов и того магазина (отдела), в который «пойдет покупатель» за данными «продуктами».

SEAFOOD SECTION:

SALMON	TUNA
CRAB	CRAYFISH
LOBSTER	MUSSELS

AT THE BAKERS:

BISCUITS	BUN
CAKE	DOUGHNUTS
MUFFINS	ROLL

Участники игры ищут карточки, которые совпадают с их списком. Они задают друг другу вопросы и обмениваются карточками. Во второй части игры после того, как все карточки найдены учащиеся составляют диалоги, называя продукты из своего списка.

Список литературы

1. Ильченко Е.В. « Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка». М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003
2. Обзор публикаций научно-периодических изданий «Иностранные языки в школе». М
3. Панфилова А. П. «Игровое моделирование в деятельности педагога», М.: «Академия », 2000