

Игровые технологии на занятиях английским языком.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Центр развития творчества «Уголек»

КОНКУРС: Областной конкурс «Педагогические таланты Кузбасса»»

НОМИНАЦИЯ: «Педагог-технолог»

Методическая разработка

Игровые технологии на занятиях английским языком.

Автор:

Исакова Ирина Валерьевна,

педагог дополнительного образования

МБУ ДО ЦРТ «Уголек»

Новокузнецкий ГО, 2020

Введение

Обучение иностранному языку имеет давнюю историю и ряд сложившихся традиций в развитии российской школы. Менялись эпохи, менялись методики преподавания. Чтение, аудирование, перевод, различное сочетание этих процессов. До сих идет поиск эффективных способов обучения.

И необходимо признать, что на сегодняшний день школьное филологическое образование, в массовой практике, не позволяет к окончанию школы успешно овладеть иностранным языком на уровне, достаточном для адаптации в иноязычном обществе, для свободного общения. Наибольшие трудности учащиеся испытывают при общении, когда нужно и говорить, и воспринимать и понимать речь собеседника на слух.

Дополнительное образование, направленное на удовлетворение образовательных потребностей учащихся, может более вариативно и гибко подходить к выбору методов и технологий обучения иностранным языкам. При этом, педагоги не только должны научить ребенка говорить на иностранном языке правильно и свободно, но научить учеников учиться и радоваться процессу обучения.

Следовательно, возникает вопрос: какие технологии использовать в учебном процессе, чтобы получить необходимые результаты?

В искусственной языковой среде, в отсутствии общения с носителями английского языка может быть эффективным применение игровых технологий. Игра позволяет превратить скучные упражнения в интересные и увлекательные для учащихся. В игре возрастает самостоятельность детей в решении задач при индивидуальных и групповых формах работы, мобилизуются речевые навыки.

Игра доступна практически каждому, даже тому, который не имеет достаточно прочных навыков в языке. Более того, слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребенку снизить стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, боязнь ошибок, благотворно сказывается на результатах обучения.

Игровая технология в педагогической практике отличается от игры вообще, тем, что у нее есть четко поставленная цель обучения и определен предполагаемый результат, который обоснован и выделен в явном виде.

В нашей педагогической практике давно и успешно используются игровые технологии при изучении английского языка. Основным результатом, мы считаем развитие у учащихся коммуникативной компетенции в единстве таких ее составляющих: речевая, языковая, социокультурная, компенсаторная, учебно-познавательная компетенции.

Наша работа не содержит принципиальных педагогических открытий и изобретений. Здесь представлены индивидуально осмысленные и практически осуществленные коммуникативные игры в опыте работы педагога дополнительного образования.

Цель методической разработки – представить описание коммуникативных игр при изучении английского языка в творческом объединении дополнительного образования и конструктора планируемых результатов, формируемых в играх.

Методическая разработка представлена двумя приложениями:

1. Непосредственно описанием используемых игр (большинство из которых не требуют серьезных трат и доступны каждому по лояльным ценам в FixPrice) – **Приложение 1**
2. Таблица «Конструктор планируемых результатов, формируемых в играх на занятиях английским языком» - **Приложение 2**. В которой представлены планируемые результаты через призму составляющих языковой компетенции.

Разработка предназначена для педагогов дополнительного образования и учителей школы и может быть полезна при изучении некоторых тем английского языка.

Описание игр,
рекомендуемых к использованию на занятиях английским языком

Игра «Quick caps»



Данная игра используется для темы: «Расположение предметов в пространстве»

Представлен оборот *there is / there are* в английском языке.

По мимо темы занятия, обучающиеся повторяют цвета, счет и название предметов. Также у детей развивается скорость, внимательность, ловкость, взаимоотношение, культуру, умение принимать быстрые решения, анализировать. За игру обучающиеся запоминают струк-

туру предложения, как правильно его построить

Оборудование: звонок, карточки, стаканчики разных цветов (желтый, голубой, черный, зеленый, красный)

Ход игры: на столе разложены все предметы, необходимые для игры. Выкладывается карточка, на ней изображены одинаковые предметы разных цветов. Обучающимся необходимо как можно быстрее собрать стаканчики в соответствии с цветами, изображенными на карточке и нажать на звоночек. После этого ребенок оглашает предложение с предметами, изображенными на карточке при помощи оборотов *there is / there are*. Далее убираем карточку в самый низ, стаканчики разбираются, достается следующая карточка, игра продолжается.

Благодаря этой игре, у обучающихся развивается память, мышление, речь. Обучающиеся учатся грамотно говорить, слушать и понимать одногруппника.

Игра «Дженга»



Данная игра используется для заучивания неправильных глаголов в английском языке. Глаголы учатся и запоминаются очень плохо, поэтому их нужно повторять время от времени.

Игру можно использовать как по теме урока, так и как физминутку для того, чтобы учащиеся отдохнули

Оборудование: кирпичики классической игры «Дженга», на которые приклеены глаголы.

Ход игры: для начала игры надо построить башню. Каждый этаж состоит из трёх блоков, положенных вплотную и параллельно друг другу. Блоки каждого следующего этажа кладутся перпендикулярно блокам предыдущего этажа. После того как башня построена, игроки начинают ходить. Первым ходит тот, кто строил башню. Ход в Дженге состоит из вытаскивания одного блока из любого уровня башни и последующего его размещения наверху башни так, чтобы его было возможно завершить. Для извлечения блока разрешено использовать только одну руку; вторая рука тоже может использоваться, но дотрагиваться до башни одновременно можно только одной рукой. Блоки можно подталкивать, чтобы найти тот, который свободнее всего сидит. Перемещая блок, запрещено дотрагиваться до других блоков. Любой подвижный блок можно оставить на месте и не продолжать его вынимать, если это приведёт к падению башни. Игра заканчивается, когда башня падает.

Обучающиеся, вытаскивая кирпичик, видят глагол и говорят еще две его формы и перевод. Более старшие дети, вытаскивают кирпичик, проговаривают

глагол в 3 формах с переводом и придумывают предложение с глаголом в трех временных рамках и переводят.

Благодаря этой игре, обучающиеся не только повторяют глаголы, но и учатся слушать сверстников, развиваются такие познавательные процессы как память, мышление, воображение, внимание, речь.

Игра «Геометрический зоопарк»



Данная игра используется для темы «Геометрические фигуры», так как фигуры очень сложно запоминать, а в игровой форме детям очень нравится.

Оборудование: конструктор и карточки-схемы с 3 уровнями сложности, на которых изображены различные животные.

Ход игры: Обучающимся раздают карточки с изображенными животными. Для получения детали конструктора, ребенок должен «выкупить» ее у ведущего. Цена покупки – одно предложение на английском. Начинают предложение со слов

give me, а далее называют геометрическую фигуру и количество, которое им необходимо. Не получит детали – не соберет картинку. Не соберет картинку – не выполнит задачу. Поэтому в этой игре, важно уметь говорить, слушать и переводить.

Благодаря этой игре, обучающиеся не только запоминают геометрические фигуры, а еще и повторяют цвета, животных. В говорении между собой у обучающихся получается запоминать и заучивать слова, это намного веселее, интереснее и легче. Обучающиеся учатся слушать друг друга, понимать, анализировать, делать выводы.

Игра «Пиратский корабль»



Данная игра используется для составления предложения в прошедшем, настоящим и будущем времени. В эту игру можно играть как в группе, так и индивидуально.

Оборудование: корабль на качающейся подставке, фигурки пингвинов.

Ход игры: обучающийся составляет предложение в одном из времен. Если составляет удачно, ставит пингвина на корабль. Ставить нужно аккуратно, так как корабль шатается при прикосновении. Остальные обучающиеся беседуя друг с другом думают куда

будет лучше поставить пингвина, чтобы не упал корабль. Задача – поставить всех пингвинов. Если корабль падает, дается дополнительное задание. Задание участники игры выбирают сами.

Благодаря этой игре ребята в группе учатся доверять друг-другу, слышать, слушать, договариваться.

Игра «Кот на стене»



Данную игру можно использовать для темы «Три формы предложения». Или просто как физминутку на уроке, чтобы немного отдохнуть, расслабиться.

Оборудование: кирпичная стена, фигурка кота, барабан с тремя делениями на которых написано +, -, ?.

Ход игры: обучающийся начинает крутить барабан, у него может остановиться на «+», «-» или «?», в зависимости от того, на чем остановится барабан, такое предложение игрок и будет составлять, например: «+» - это утвердительное предложение, «-» - отрицательное, «?» - вопросительное. Если ребенок составит предложение правильно, может убрать кирпич, только сделать это нужно так аккуратно, чтобы сидящий на стене кот не упал. Проиграет тот, кто уронил кота.

Благодаря этой игре, ребята учатся говорить, запоминать, составлять предложения в разной форме.

Игра «Верю-не верю»

Данная игра используется для начинающих, так повышает интерес к изучению языка, протекает очень весело. Для более старших ребят, которые занимаются изучением английского давно, игра проводится по определенным темам. Главное правильно ее адаптировать.

Оборудование: карточки с изображением разных предметов, цветов, мест, животных и т.д., очки с «растущим» носом разных цветов.



Ход игры: один из игроков вытягивает карточку, на ней может быть изображено все, что угодно, например: цвет, место, предмет, одежда, животное. Ему нужно придумать и сказать предложение с данным на карточке, словом и положить карточку вверх рубашкой, чтобы остальные ребята не видели, что именно там изображено. Остальные ребята должны решить, верят они ему или нет. Если не верят, переворачивают карточку к себе лицом, проверяют предыдущего игрока. Если на перевернутой карточке будет изображено то, слово, которое присутствовало в его предложении, это

означает, что игрок не соврал своим товарищам. Далее ход передается следующему игроку. Если же данного слова не было на перевернутой карточке, ребенок, который соврал, надевает себе колпачок на очки с носом. Игра продолжается далее. Каждый выявленный обман увеличивает нос у игрока-обманщика. У кого будет длиннее нос, тот и проиграл.

Благодаря этой игре, обучающиеся учатся говорить, составлять предложения, слушать и слышать, развивается внимание. Веселые носы помогают забыть об изучаемом, на первый план выходит желание весело провести время, а запоминание различных слов и потребность в их правильном произношении появляется сама собой.

Игра «Сырные дела»

Данная игра используется для темы «Модальные глаголы».

Оборудование: фигурки мышей, фигурки маленьких кусочков сыра, игральная кость, 6 модальных глаголов.



Ход игры: цель данной игры – забрать как можно больше сыра. Кусочек сыра забирает ребенок в том случае, если составит правильно предложение, при помощи глагола. Глаголы записаны на доске и пронумерованы. Глагол выбирается при помощи игральной

костки, обучающийся кидает кость ему выпадает цифра от 1 до 6, исходя из того, какой номер выпал, тот глагол ребенок и берет для составления своего предложения.

Благодаря этой игре, учащиеся запоминают модальные глаголы, учатся на ходу составлять предложения, развивается познавательная сфера.

Игра «Memory»



Данная игра используется для изучения новой темы и к ней относящихся слов.

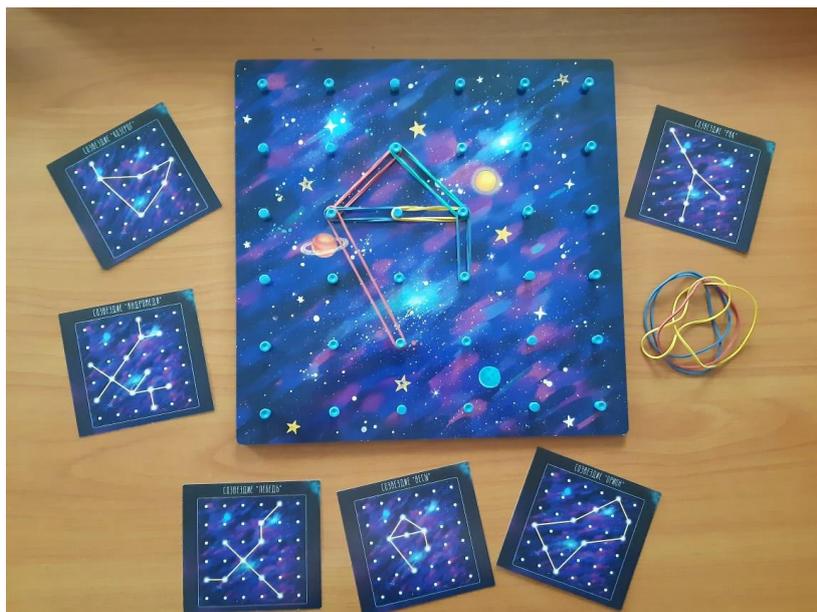
Оборудование: карточки с изображениями различных картинок, колпачки, игровое поле.

Ход игры: педагог вставляет в игровое поле одну подходящую для темы карточку. На карточке изображены маленькие парные картинки. В течении 30 секунд учащиеся должны запомнить их расположение. Затем педагог закрывает колпачками все картинки. Далее ребята по очереди открывают по 2 колпачка. Если картинки совпали, игрок произносит на английском языке то, что изображено и составляет предложение с этим словом. Ребята, которые занимаются английским языком на более высоком уровне, составляют рассказы с этим

словом. Те, кто занимается английским не так долго, составляют предложения или загадки-описания.

Благодаря этой игре, у обучающихся развивается познавательная сфера: память, внимание, речь, восприятие, мышление, воображение. Учатся говорить, запоминать слова.

Игра «Созвездие»



Данная игра используется для темы урока «Космос», для ориентирования в пространстве, счета порядковых числительных, или же просто для физминутки. **Оборудование:** деревянная доска со штырьками, канцелярские резинки, карточки с созвездиями.

Обучающая доска представляет собой доску со штырьками, расположенными на игровом поле равноудаленно друг от друга по горизонтали и вертикали, за которые нужно цеплять резинки. Игровой материал позволяет ребенку сконструировать на плоскости множество различных изображений.

Ход игры: играют два обучающихся. Один достает карточку, другой сидит с доской и резинками. Тот, у кого карточка, должен сказать предложение на английском языке: откуда начинать и из скольких точек (штырьков) состоит одна линия созвездия. Второй игрок должен перевести предложение товарища, а после надеть резинки на нужные штырьки. Игра продолжается пока обучающийся, у которого доска и резинки не сконструирует на плоскости созвездие. После выполнение задания необходимо сверить доску с карточкой. Если ребенок сконструировал созвездие неправильно, он придумывает рассказ со словами о космосе.

Благодаря этой игре у обучающихся развивается пространственное мышление, усидчивость, речь, мелкая моторика, художественно-эстетические качества, математические навыки, улучшается память и внимание, игра учит системному анализу.

Игра «Мишень»



Игра универсальная.

Оборудование: квадратные мишени на них приклеены слова (глаголы или новые слова).

Ход игры: обучающиеся по очереди берут пистолет и целятся на любой глагол или слово, стреляют. Куда попал дротик с присоской, с тем словом обучающемуся нужно составить предложение.

Благодаря этой игре у ребят развивается память, мышление, речь. Обучающиеся учатся грамотно говорить, слушать и понимать одноклассника.

Приложение 2

**Таблица «Конструктор планируемых результатов,
формируемых в играх на занятиях английским языком»**

№	Название игры	Тема	Коммуникативная компетенция /составляющие/					Оборудова- ние
			Речевая компетенция	Языковая компетенция	Социокультурная компетенция	Компенсаторная компетенция	Учебно-познавательная компетенция	
1	«Quick caps»	Предметы в пространстве	<p>Понимает как грамотно построить диалог.</p> <p>Умеет слушать и понимать одноклассника</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Применяет обороты there is / there are. • Владеет в лексике названиями цвета, счета и названиям предметов. • Может построить правильно структуру предложения, 	Знает героев классических произведений английской литературы – Шерлок Холмс и Доктор Ватсон	Умеет найти недостающую информацию самостоятельно	Учится принимать быстрые решения, учится анализировать.	Звонок, карточки, стаканчики разных цветов (желтый, голубой, черный, зеленый, красный)
2	«Дженга»	Неправильные глаголы	<ul style="list-style-type: none"> • Способен построить предложение с глаголом в трех временных рамках на английском и русском языке. • Готов слушать и стремится понимать одноклассника 	Использует в речевой практике глаголы и его формы: Infinitive, Past Simple, Past participle	Знает правила здорового образа жизни и питания	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет работать в команде, • Может найти недостающую информацию самостоятельно, • Применяет знания словообразования 	Развивает способность устанавливать последовательность в деятельности	Кирпичики классической игры Дженга, на которые приклеены глаголы

3	«Геометрический зоопарк»	Геометрические фигуры	<ul style="list-style-type: none"> Использует в речи конструкции I need..., I have got... Готов слушать и стремится понимать одногруппника 	Оперирует словами из лексических тем: геометрические фигуры, цвета, животные, счёт.	Знает героя современного произведения английской литературы – Гарри Поттера.	<ul style="list-style-type: none"> Умеет использовать ассоциации, описание основных свойств предмета (длина, размер, высота и т.п.), использовать описание особых свойств предмета (цвет, предназначение, «из чего это сделано») 	Учится анализировать, делать выводы	Конструктор и карточки-схемы с 3 уровнями сложности, на которых изображены различные животные.
4	«Пиратский корабль»	Закрепление настоящего, прошедшего и будущего времен.	<ul style="list-style-type: none"> Умеет построить предложение в настоящем, прошедшем и будущем временах. Соблюдает ритмико-интонационные особенности предложений различных коммуникативных типов (утвердительное, вопросительное, отрицательное, побудительное). 	Использует в речевой практике: Present, Past, Future Tenses	Знакомство и сопоставление российских и американских исследований в области космоса, знакомство с организацией NASA	<ul style="list-style-type: none"> Готов работать в команде, Способен найти недостающую информацию самостоятельно 	Учится сравнивать и делать выводы	Корабль на качающейся подставке, фигурки пингвинов.

5	«Верю не верю»	Животные, Места, Глаголы действия	Умеет устно составить предложения и мини-тексты на заданную тему.	<ul style="list-style-type: none"> • Оперировать словами из лексических тем: животные, места. • Использует глаголы действия, • Past Simple, Present Perfect 	Знакомство с героями произведений Л. Кэролла	<ul style="list-style-type: none"> • Способен перефразировать, уклоняться от основной темы высказывания, • Способен использовать описание основных свойств предмета (длина, размер, высота и т.п.), • Использует описание особых свойств предмета (цвет, предназначение, «из чего это сделано») 	<ul style="list-style-type: none"> • Учится классифицировать, • Учится устанавливать соответствие 	Карточки с изображением разных предметов, цветов, мест, животных и т.д., очки с «растущим» носом разных цветов.
6	«Кот на стене»	Ежедневная рутина, внешность	Строит утвердительные, отрицательные и вопросительные предложения с соблюдением правил	<ul style="list-style-type: none"> • Оперировать словами из лексических тем: ежедневная рутина, внешность. • Использует: to be, present simple, future simple 	Знакомится со здоровым образом жизни, правильным питанием.	Готов работать в команде, найти недостающую информацию самостоятельно	Учится сопоставлять, овладевает приемами запоминания	Кирпичная стена, фигурка кота, барабан с тремя делениями на которых написано +, -, ?.
7	«Сырные дела»	Модальные глаголы	Использует модальные глаголы в речи в соответствии с правилами	Знает модальные глаголы.	Знакомится со здоровым обра-	Готов работать в команде, найти недостающую	Учится анализировать, устанавливать	Фигурки мышей, фигурки маленьких кусочков сыра,

					зом жизни, правильным питанием.	информацию самостоятельно	навливать последовательность действий	игральная кость, 5 модальных глаголов.
8	«Memory»	Комнаты, животные, школьные принадлежности, погода	<ul style="list-style-type: none"> • Готов запоминать новые слова и фразы, с соблюдением правильного ударения. • Употребляет в речи изученные лексические единицы, способен составить с ними (слов в их основных значениях, словосочетаний) 	Оперировать словами из лексических тем: комнаты, животные, школьные принадлежности, погода	Знакомится с героями классических произведений английской литературы – Шерлок Холмс и Доктор Ватсон	Умеет использовать ассоциации, описание основных свойств предмета (длина, размер, высота и т.п.), использовать описание особых свойств предмета (цвет, предназначение, «из чего это сделано»)	Овладевает приемами запоминания	Карточки с изображениями различных картинок, колпачки, игровое поле.
9	«Созвездие»	Космос, направления	Умеет составить и задать уточняющие вопросы при изучении новых фраз и слов.	Оперировать словами из лексических тем: космос, направления	Сопоставляет российских и американских исследования в области космоса, знает деятельность организации NASA	<ul style="list-style-type: none"> • Умение использовать интерактивное описание (местонахождение предмета и его взаимодействие с окружающими объектами). • Готов работать в команде, найти недостающую 	Учится анализировать, выделять главное и второстепенное, овладевает приемами запоминания	Деревянная доска со штырьками, канцелярские резинки, карточки с созвездиями.

						ин-формацию самостоятельно		
10	«Мишень»	Домашние питомцы, эмоции	Умеет устно составить предложения и мини-тексты на заданную тему Готов запоминать новые слова и фразы.	Оперировать словами из лексических тем: домашние питомцы, эмоции	Знает основных героев произведений Л. Кэролла	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет использовать ассоциации, описание основных свойств предмета (длина, размер, высота и т.п.), • Использует описание особых свойств предмета (цвет, предназначение, «из чего это сделано») 	Учится классифицировать по различным признакам	Квадратные мишени на них приклеены слова (глаголы или новые слова).