**І віртуальна науково-практична конференція**

**педагогів м.Чернівців**

**«Талант та елітарність»**

**Іноземні мови**

**Англійська мова**

Редько Лариса Сергіївна

Вчитель англійської мови

Гімназія №7

**Використання ігор та ігрових технологій у викладанні англійської мови на середньому етапі**

**ЗМІСТ**

**І. Вступ**

**ІІ. Основна частина.** Ігрові технології навчання в школі.

1. Фонетичні ігри.
2. Лексичні ігри.
3. Ігри на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення.
4. Граматичні ігри.

**ІІІ. Висновки.**

**Література.**

**Вступ**

Ефективність навчання іноземної мови значною мірою залежить від чіткої та гнучкої організації навчального процесу на уроці, від вміння вчителя враховувати психофізіологічні особливості дітей. Особливе значення для підвищення ефективності навчання та посилення мотивації вивчення іноземної мови має цілеспрямований вплив на емоційну сферу учнів. У цьому випадку використання ігор є найбільш доцільним.

Про навчальну функцію гри відомо вже давно. Ігрові форми роботи на уроці активізують діяльність учнів, дають змогу виявити розумові та творчі здібності дітей.

На уроці ми маємо справу з навчальними іграми, що на відміну від розважальних, мають специфічну методичну мету, яку вчитель повинен завжди чітко собі уявляти, однак ні в жодному разі не слід показувати учням, що його цікавить дидактичний підтекст. Він повинен сміятися і радіти разом з учнями, підкреслюючи тим самим, що його цікавить ігровий зміст вправи, а не навчальний. Якщо вчитель розкриє учням свою мету, то гра перетвориться у звичайну вправу. Для вчителя будь-яка навчальна гра - це перш за все вправа.

Сам факт, що гра, пробуджує інтерес і активність дітей, дає їм можливість проявити себе в цікавій для них діяльності, сприяє більш швидкому і надійному запам’ятовуванню іншомовних слів та речень, особливо, якщо знання цього матеріалу є обов’язковою умовою активної участі, а в окремих випадках - обов’язковою умовою виграшу.

Гра - це певна ситуація, яка багаторазово повторюється, і кожен раз у новому варіанті. У ході гри виникає змагання. Бажання перемогти мобілізує думку гравців. Мовленнєве спілкування, яке включає не лише власне мовлення, але і жести, міміку тощо, має чітко вмотивований характер. Для мови гри, не дивлячись на деяку її запрограмованість, характерна також спонтанність, оскільки перемога залежить від точної та швидкої реакції, правильних та дотепних відповідей.

Ігри можна використовувати на всіх етапах навчання іноземної мови у школі, однак зміст мовного матеріалу та характер завдань мають бути підібрані відповідно до віку школярів і рівня підготовки певного класу. На початковому етапі навчання особливої уваги заслуговують ігри на просте сприйняття і відтворення матеріалу, а на наступному – на розвиток в учнів умінь виявляти, зіставляти і порівнювати явища та факти, аналізувати та узагальнювати їх, робити правильні висновки тощо. Гру підбирає вчитель, бо тільки він може вирішити , що краще запропонувати учням.

Під час пояснення граматичного матеріалу краще не використовувати граматичні терміни або складні граматичні пояснення. Слід наводити приклади або «ілюструвати » речення за допомогою схем, карток, малюнків, жестів.

Використання гри під час навчання іноземної мови сприяє мимовільному запам’ятовуванню мовного матеріалу й формуванню міцних навичок усного мовлення. Гра може бути гарним матеріалом для введення, закріплення та подальшої активізації дій учнів з навчальним матеріалом.

Рольова гра, просто гра або ігрова ситуація на уроці - це надзвичайно цінний метод навчання іноземної мови, оскільки стимулює процес мислення і спонукає до творчості, допомагає учням розвивати та застосовувати на практиці мовленнєві вміння, формує мотивацію до навчання. Я вважаю, така методика підвищує інтерес учнів до занять, а головне - робить їх навчання цікавим, змістовним, творчим.

Граючись, учні можуть і говорити, і бачити, і виконувати різні дії одночасно, що свідчить про ефективність застосування цього прийому під час навчання.

Дослідження психологів також показали, що діти дошкільного віку 80% знань, умінь і навичок опановують через гру, молодші школярі - 50%, підлітки - 20%. Це свідчить про те, що гру доцільно використовувати у навчанні як з молодшими школярами, так з учнями старших класів.

Намагаючись зробити урок більш успішним і продуктивним, треба підходити до нього з урахуванням індивідуальних особливостей дитини. В.О. Сухомлинський неодноразово висловлював думку про те, що кожна дитина по-своєму талановита. Тільки вона цього не знає, і не кожний вчитель це знає. Тому в дитині необхідно розкрити «родзинку». Необхідно знайти вид роботи в якому б вона розкрилась, створювати навколо неї певне середовище і, спираючись на позитивне, розвивати особистість дитини.

Отже, гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (слухання, говоріння, читання, письмо) вона допомагає в оволодіння іноземною мовою, а крім того, учні відчувають емоційне задоволення як у процесі ігри, так і при досягненні результатів.

Проведення уроків іноземної мови з використанням ігрового матеріалу активізує школярів, сприяє досягненню високої результативності занять та виховує любов до англійської мови.

**ІІ. Ігрові технології навчання в школі**

Ігрові методи часто прості по своїй організації і можуть бути використані на кожному уроці іноземної мови, головне, щоб вони відповідали цілям і завданням навчання, але не варто зловживати іграми, оскільки з часом діти втратять інтерес, а гра свою ефективність. У практичній частині приведені ігрові вправи, що актуалізують знання лексики і граматики по темі і ігрові ситуації, за допомогою яких на уроці були створені ситуації спілкування. Дані ігрові прийоми були успішно проведені на практиці.

За досягненням практичної мети уроку ігри можна класифікувати таким чином:

* Фонетичні
* Лексичні
* Граматичні
* Ігри на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення, письма
* Рухливі ігри
* Інтерактивні ігри
	1. **Фонетичні ігри**

Фонетичні ігри мають на меті засвоєння учнями знаків транскрипції, практикують їх у сприйманні звуків на слух. Під час таких ігор діти тренуються у вимові іншомовних слів, відбувається тренування слухової пам’яті.

*Фонетична історія*

Прослухайте цікаву історія про Mr.Language. Одного дня прокинувся Mr.Language вранці, відкрив штори на вікні [w]-[w]. Погода була чудовою і він зрадів [а:], [о:]. Потім він вирішив прибрати свою оселю, витрусити килими [p]-[b]. Трішки пропилососив [t]-[d], протер дзеркало [h]-[h]. Поснідав і вирішив випити чаю, але чай був гарячий і Mr.Language подув [f]-[v]. Після сніданку зібрався він на прогулянку, у дворі він побачив пташку із маленькими пташенятками, вона їх кликала [vi:]-[vi:]-[vi:]. Під деревом лежала мама свиня з малими поросятами і вона їх кликала [wi]-[wi]-[wi]. Раптом на зустріч йому вибіг злий собака і заричав [r]-[rrrrr]. Mr.Language сказав йому у відповідь [brr]. Він топнув ногою і собака втік. Тут підповзла змія і зашипіла [∫]-[∫∫∫], зуб у неї зламався і вона зашипіла [θ]-[ð]. Mr.Language посміхнувся і пішов додому де на нього чекали добрі діла.

При опрацюванні вимови корисні наступні ігри:

 **Приклад 1.**

The funny little clown

Вірші містять деякі вправи, що розвивають рухливість мовного апарату.

*I am funny little clown.*

*I say, 'Ah [a :] - oo [u] - ee [i]*

*My mouth is open wide*

*When I say 'Ah, ah, ah'.*

*I draw my lips far back.*

*When I say'Ee, ee, ee'*

*My lips are very round.*

*When I say 'Oo, oo, oo'*

*'Ah - oo - ee - oo'*

*'Ah - oo - ee - oo'*

*I am a funny little clown.*

Робота над грою складається з двох етапів:

a) розучування вірша з учнями;

b) театралізація вірша.

**Приклад 2.**

Скоромовка (гра - імітація)

Учні намагаються вимовити за учителем скоромовку, фразу, вірш на певний звук. Наприклад:

*A black cat sat on a mat and ate a fat rat.*

Чи

*Why do you cry Willy?*

*Why do you cry?*

*Why Willy, why Willy,*

*Why Willy, why?*

**Приклад 3.**

Гра «Широкі та Вузькі голосні.»

Хід гри : викладач називає слова. Учні піднімають руку, якщо звук вимовляється широко. Якщо голосна вимовляється вузько, руку піднімати не можна. Виграє команда, яка допустила менше помилок.

**2.2 Лексичні ігри**

Метою лексичних ігор є повторення назв предметів, повторення лексики з будь-якої теми, удосконалення орфографічних навичок.

**Гра «Відгадай, що це»**

Учитель готує картки з малюнками або словами: teacher, school, library, zoo, vacuum cleaner, refrigerator тощо. Кількість карток визначається кількістю вивчених учнями слів. Їх може бути значно більше, ніж учнів в класі. Учні сідають навколо столу. Учитель кладе картки на стіл малюнком чи написом донизу. Перший учасник гри бере верхню картку, дивиться на неї, не показуючи іншим. Він має дати визначення особи, предмета чи місця, позначеного на картці. Наприклад: *This is a place where we borrow books. This is a thing we clean carpets with.* Учень, який відгадає слово, забирає цю картку собі. Виграє той, хто набере більше карток.

**Гра «Що зникло?»**

Впиши літеру, що зникла. Кожне правильне слово 2 бали. Наприклад: BLA\_K, GRE\_, WH\_TE, \_ELLOW, \_ED, GRE\_N, OR\_NGE, BL\_E

**Гра «Bingo!»**

 Повторення лексики з будь – якої теми. Учитель готує список слів з якоїсь лексичної групи (назви тварин, магазинів, меблів, шкільного приладдя тощо). Кожний учень креслить на аркуші паперу квадрат, який ділить на 9 маленьких квадратів, у кожному з яких учні пишуть по одному слову із заданої групи. На виконання цього завдання учням дається 3-5 хвилин, після чого вчитель голосно читає слова зі свого списку, викреслюючи прочитані. Учні викреслюють слова, які є у їхніх квадратах. У кого виходить три закреслені слова по вертикалі, горизонталі або діагоналі, той говорить: «Bingo!». Цьому учню надається перше місце. А вчитель продовжує читати слова зі списку, щоб визначити друге і третє місце.

**Гра «Вінегрет»**

На дошці написані слова, літери в яких перемішані. Учні повинні розпізнати слова та записати їх у зошити. Перемагає той, хто правильно запише всі слова. Для спрощення завдання вчитель указує тему, до якої можна віднести слова.

* 1. **Ігри на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення**

Ігри на розвиток навичок читання розвивають техніку читання спочатку окремих слів, потім речень та невеличких текстів. На більш старших дітях за допомогою ігор можна вчити дітей самостійно складати тексти за запропонованими словами, словосполученнями. Наприклад: **Гра «Вставте пропущене слово», Гра «Знайди потрібну відповідь»**

Під час ігор для розвитку навичок аудіювання діти вчаться бути уважними, розуміти речення, спираючись на почуті знайомі слова. Такі ігри сприяють тренуванню слухової пам’яті. Наприклад: **Гра «Порівняй»**, в якій на дошці кріпиться малюнок , учитель описує малюнок, припускаючись помилок чи неточностей в описі. Учні повинні назвати усі невідповідності на малюнку й опису вчителя.

Ігри для розвитку усного мовлення сприяють активізації лексики з певної теми. Діти вчаться складати діалогічні або монологічні висловлювання за мовними знаками. Вчитель створює у класі реальні або напівреальні ситуації, розвиваючи практичні вміння та навички у дітей у сфері комунікації. Наприклад: **Гра «Мішечок»,** учням по черзі зав’язують очі. Просовуючи руку в мішечок, вони беруть предмет, і не витягуючи руки, повинні описати його і відгадати, що це.

* 1. **Граматичні ігри**

Відомо, що тренування вживання граматичних структур у учнів, що вимагає їх багатократного повторення стомлює дітей своєю одноманітністю, а зусилля, що витрачаються, не приносять швидкого задоволення. Ігри допоможуть зробити нудну і одноманітну роботу цікавішою і більш захопливою.

Граматичні ігри переслідують наступні цілі:

1. навчити учнів вживати мовні зразки, що містять певні граматичні труднощі;

2. створити природну ситуацію для вживання даного мовного зразка;

3. розвинути мовну активність і самостійність учнів.

Так для пояснення граматичних символів можна використовувати прийоми, запропоновані Шоєвою Е. Ю.: «Навчання граматиці також відбувається через гру, оскільки діти ще не знають українською назви частин мови і членів речення. Тому слово “дієслово” я заміняю словом “дія”, “займенник” - “замість імені” і відпрацьовую їх за допомогою малюнків» [6, 19].

Для пояснення відмінювання дієслова to be Шоєва Е.Ю. пропонує розповідати учням казку: “Жив-був король to be і було у нього троє вірних слуг: am, is і are. Самою привілейованою була слуга am, він прислужував лише одному панові I. Is прислужував трьом панам: he, she, it. Are - теж трьом: you, we, they.” Якщо в тому, про що ми говоримо, немає дії, то місце займає слуга короля to be. Після цього доречно провести гру чи “Є дія?” Я говорю українською ряд пропозицій і прошу хлопнути тоді, коли дії немає» [6, 20].

Перелік ігор, які використовуються на уроках іноземної мови нескінченний і його можна поповнювати постійно. Головне пам'ятати, що гра - лише елемент уроку, і вона повинна служити досягненню мети уроку. Тому необхідно точно знати який саме навик, уміння тренуються в даній грі, що дитина не вміла робити до проведення гри і чому він навчився в процесі гри.

Більшість ігор засновані на змаганні з обов'язковим підрахунком отриманих балів. Але інтерес до ігор може триматися не тільки на змаганні. Так в грі “Who is He (She)?” дітям подобається зображати тварин. Особливо велика роль ведучого, виконувати яку краще всього вчителеві, він повинен бути душею гри, заражати всіх своїм азартом .

**ВИСНОВКИ**

Напевно, нема вчителя, який не використовував би гру у своїй роботі. Сам принцип гри в навчанні старший, ніж людство: вже дитинчата тварин опановують необхідними їм в подальшому житті уміннями в грі. Отже, схильність до гри і у людини, мабуть, закладена на рівні інстинкту. Відповідно, перше завдання викладача -- розбудити в учнях смак до гри, бажання грати. Друге завдання полягає в тому, аби направити гру в потрібне русло: адже гра нас цікавить не сама по собі, а лише постільки, оскільки вона допомагає учням наблизитися до сповна конкретних цілей навчання.

Спостереження показують, що в грі, у будь-якому її вигляді, форма і вміст також міняються місцями: наприклад, в грі в шахи поважно перемогти противника не взагалі, а в рамках правил. Тому, коли ми накладаємо структуру гри на схему учбової діяльності, ми як би перетворюємо учбовий процес на процес цільової, а не учбової комунікації. Так, коли ми пропонуємо учням протягом однієї хвилини визначити і назвати всі відмінності між двома картинками, ми ставимо перед ними відволікаючу не навчальну ціль, а мова стає засобом досягнення цієї цілі. У грі, з психологічної точки зору, відбувається згладжування внутрішніх протиріч особи, внутрішнє урівноваження, тому в учнів в умовах ігрового навчання зазвичай покращується актуальний психологічний стан.

Гра дозволяє створити між викладачем і групою і між членами групи особливі стосунки довіри, як будь-яка інша форма приємної і корисної діяльності, що вимагає взаєморозуміння і взаємодії учасників і передбачає певні контакти між ними.

Спільна діяльність укріплює положення викладача як організатора учбового процесу і підвищує його професійний авторитет, об'єднує учбову групу, створює в ній невимушені дружні і одночасно ділові стосунки, побудовані на спільності завдання взаємодопомоги. Гра дозволяє зазвичай навіть важкий для учнів матеріал представити в привабливій для них формі.

За різноманітністю ігрові завдання не можна порівняти ні з якими іншими прийомами навчання: практично викладач має можливість необмеженого вибору, що дозволяє максимально індивідуалізувати учбовий процес з врахуванням рівня і особливостей особи учнів. Гра дає самому викладачеві величезне професійне задоволення, оскільки завдяки їй сам процес навчання стає процесом безперервної творчості в повному розумінні цього слова. Гра допомагає учневі по-новому побачити себе і партнера, а також предмет навчання, тому використання гри позитивно впливає і на всі останні аспекти учбового процесу.

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Берегова І., Тулунова С. Зробіть урок яскравішим – К.: «Редакція загально педагогічних газет», 2005
2. Куварзіна М.В., Англійська мова. Нестандартні уроки – Харків. Ранок, 2009
3. Роман С.В. Методика навчання англійської мови в початковій школі К.: Ленвіт, 2005
4. Ніколаєва С.Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах – К.: Ленвіт, 2002
5. Тизунь І.М., Мала М.І., 200 ігор на уроках англійської мови – Тернопіль: Мандрівець, 2008
6. Шоева Е.Ю. Занимательный английский для младших школьников // Английский язык, №11, 2008 – с.19-20