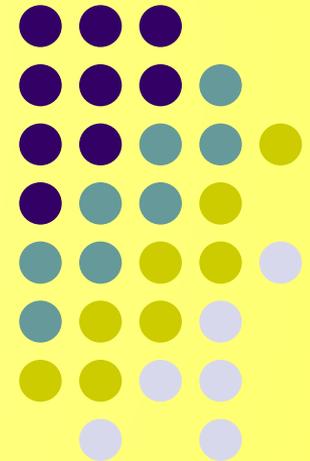
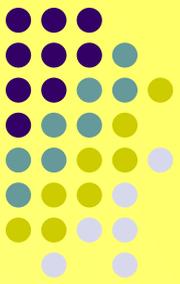


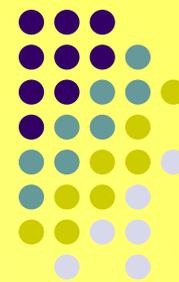
# Игра как эффективное средство обучения английскому



*Цель* данной работы заключается в освещении вопроса о познавательных и развлекательных играх на уроках английского языка.



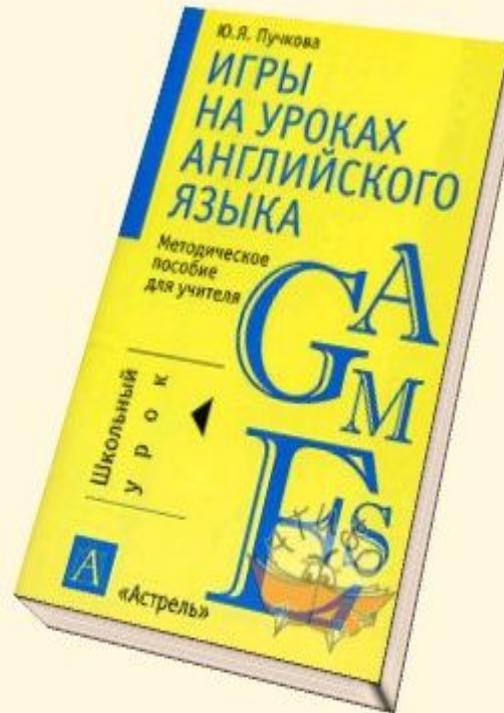
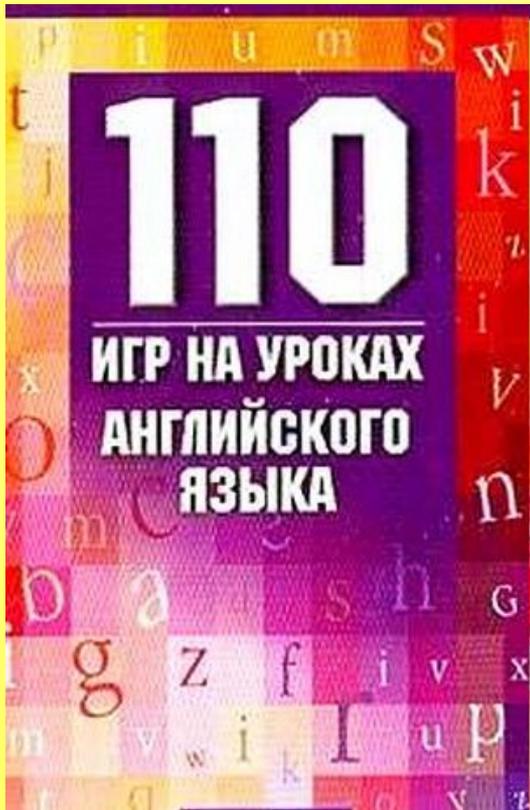
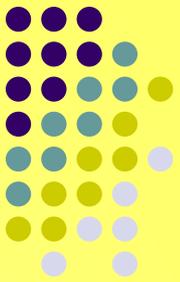
Для реализации данной цели необходимо решить несколько логически взаимосвязанных **задач:**



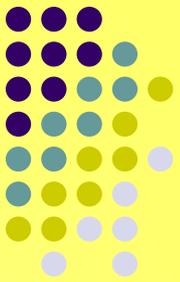
- выявить роль игры на уроке английского языка;
- рассмотреть реальное место игры в учебном процессе;
- указать положительные и отрицательные стороны подобной формы обучения;
- дать определение понятию игра и охарактеризовать ее разновидности.

## Методы:

- изучение и анализ методических источников по теме исследования;
- обобщение изученного материала.

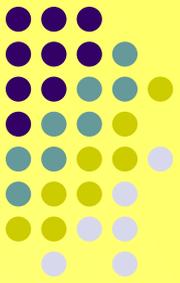


# Игра – это:



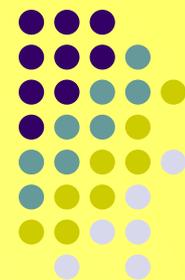
- речевая деятельность;
- мотивированность, отсутствие принуждения;
- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением».

# Пять основных целей :



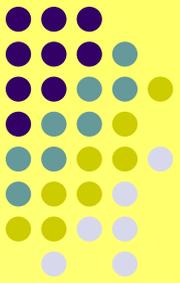
- формирование определенных навыков;
- развитие определенных речевых умений;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- познание (в сфере становления собственно языка);
- запоминание речевого материала.

# Две основные группы познавательных – развлекательных игр :



- Подготовительные (основной целью которых является формирование речевых навыков);
- Творческие (благодаря которым возможно развитие речевых умений учащегося; драматические и ролевые игры.)

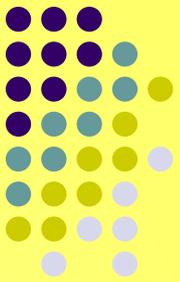
# Игры, формирующие речевые навыки:



- *грамматические игры;*
- *лексические игры;*
- *фонетические игры;*
- *орфографические игры.*



# Грамматические игры

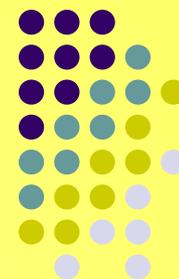


*Цели:*

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую творческую активность учащихся.

Например, *Hide-and-Seek in a picture; I took a Trip.*

# Лексические игры

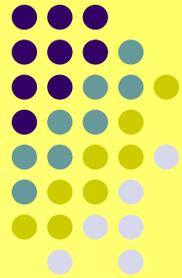


## *Цели:*

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

*Например, В магазине, Собери портфель, Цветик – семицветик, Самый интересный рассказ*

# Фонетические игры



*Цель:*

- тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

Например, *Широкие и узкие гласные, Кто правильнее прочитает? ,Незнайка и мы, Sending a telegram, Слышу – не слышу, Какое слово звучит?*

## АНГЛИЙСКИЕ ЗВУКИ

A a	[ei]	J j	[dʒei]	R r	[a:]
B b	[bi:]	K k	[kei]	S s	[ɛs]
C c	[si:]	L l	[ɛl]	T t	[ti:]
D d	[di:]	M m	[ɛm]	U u	[ju:]
E e	[i:]	N n	[ɛn]	V v	[vi:]
F f	[ɛf]	O o	[əʊ]	W w	[ˈdʌbʰju:]
G g	[dʒi:]	P p	[pi:]	X x	[ɛks]
H h	[eitʃ]	Q q	[kju:]	Y y	[wai]
I i	[ai]			Z z	[zɛd]

## СОГЛАСНЫЕ

**ВЗРЫВНЫЕ (СМЫЧНЫЕ).** Если органы речи смыкаются так, что полностью преграждают проход для воздуха, то мы произносим смычный согласный. Такие согласные также называют взрывными, так как при размыкании органов речи слышен небольшой взрыв. К смычным взрывным звукам принадлежат согласные [p, b, t, d, k, g].

**НОСОВЫЕ СМЫЧНЫЕ.** Если воздух проходит наружу через полость носа, то такие смычные звуки называются носовыми. Примерами носовых смычных являются [m, n, ŋ].

**ЩЕЛЕВЫЕ.** Если органы речи смыкаются не полностью, в оставший узкий проход - щель для воздуха, то мы произносим щелевой согласный. Щелевые согласные [θ, ð, ʃ, ʒ, s, z, h, f, v, w, r, j, l].

Среди согласных имеются **СМЫЧНО-ЩЕЛЕВЫЕ** звуки. Они называются так потому, что размыкание преграды у них происходит замедленно; полная преграда переходит в щель: [tʃ, dʒ].

**ГУБНО-ГУБНЫЕ.** Преграда на пути выдыхаемого воздуха может быть образована различными органами речи. Если нижняя губа облекается с верхней, то появляются губно-губные согласные [p, m].

**ГУБНО-ЗУБНЫЕ.** Если нижняя губа прикасается к верхним зубам, то такие согласные называются губно-зубными: [f, v].

**МЕЖЗУБНЫЕ.** Если кончик языка находится между нижними и верхними передними зубами, то произносятся межзубный согласный: [θ, ð].

**Сопляные** [ŋ, ɹ, ʒ, ʒ] - **АЛЬВЕОЛЯРНЫЕ**, так как кончик языка прикасается или приподнимается к альвеолам.

По работе голосовых связок различают **ГЛУХИЕ** и **ЗВОНКИЕ** согласные. При произнесении глухих согласных голосовая щель раскрыта и выдыхаемый воздух проходит через гортань беззвучно. При звонких согласных голосовые связки сближены и напряжены. Выдыхаемый воздух приводит их в колебания, в результате чего образуется звонкий согласный звук. В английском языке к звонким звукам относятся: [b, v, g, d, z, t, m, n, r], к глухим - [k, p, θ, f, t, s, ʃ, ʒ, h].

## ГЛАСНЫЕ

Для классификации гласных рассматриваются различные положения языка относительно твёрдого нёба, а также, какая часть языка участвует в артикуляции и как высоко спинка языка поднимается к твёрдому нёбу.

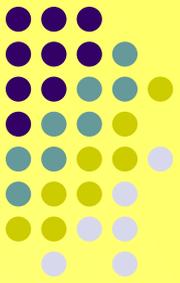
Различают **ГЛАСНЫЕ ПЕРЕДНЕГО РЯДА**, когда кончик языка упирается в основание нижних зубов, а спинка языка довольно близко подходит к твёрдому нёбу; **английский гласный** [i:].

Если язык оттянут назад и кончик языка опущен, а спинка языка приподнята к мягкому нёбу, мы произносим **ГЛАСНЫЕ ЗАДНЕГО РЯДА**: звук [a:].

По положению губ различают **ОГУБЛЕННЫЕ** и **НЕОГУБЛЕННЫЕ** гласные.

Качество гласного зависит от напряжённости мускулатуры органов речи: чем напряднее артикуляция, тем отчётливее и ярче звук. Соответственно различают гласные **НАПРЯЖЕННЫЕ** и **НЕНАПРЯЖЕННЫЕ**. Например, английский гласный [i:] произносится с большим напряжением, чем [ɪ].

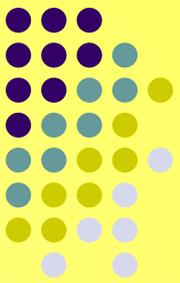
# Орфографические игры



Например, *Буквы рассыпались*, *Дежурная буква*, *Телеграммы*, *Картинка*, *Кто больше?*, *Из двух – третье*.



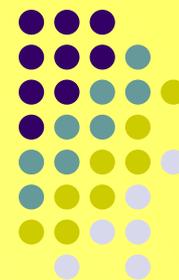
# Игры развивающие речевые навыки

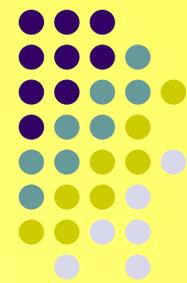


1) Драматические игры (это движение в экстремальные ситуации к неизвестному заранее результату. Это интуитивное прозрение возможного выхода из кризиса. Это спонтанная деятельность, которая заранее не планируется ни как действие, ни как результат.);

## 2) Ролевые игры

- Ролевая игра – самая точная модель общения, т.к. в ней предполагается подражание естественной ситуации.
- Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно – побудительного характера.
- Эмоции, связанные с определенными фразами или ситуацией, создают прекрасные условия для запоминания материала.
- Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства, развитию мотивации совместной деятельности.
- Предполагает усиление личной сопричастности к происходящему.



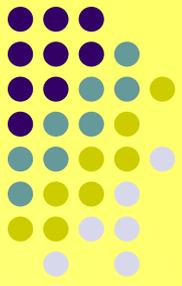


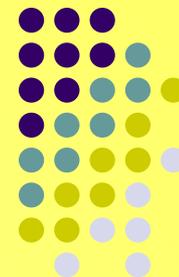
Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлекались и стали вместе с учителем участниками одного процесса



**Игра** способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает

овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.





**Спасибо за внимание!**