

Гуманитарно технический колледж

Доклад

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ.

Преподаватель ИМАНГАЗИЕВА Ш.Т.





**в игре человек
испытывает
такое же
наслаждение
от свободного
обнаружения своих
способностей,
какое художник
испытывает во
время творчества.
Ф. Шиллер**

создание психологической готовности детей к речевому общению;- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

В структуре ролевой игры мы выделяем такие компоненты : роли, исходная ситуация, ролевые действия . Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

- Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропал интерес к изучению иностранного языка.
- Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.



подразделяет игры на следующие категории:

- 1. лексические игры;*
- 2. грамматические игры;*
- 3. фонетические игры;*
- 4. орфографические игры;*
- 5. творческие игры;*

*Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее подготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и даёт задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. **После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями.** Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку, придуманные самим учителем или учениками. Главное, на наш взгляд, превратить элементарный текст в интересную, притягивающую ребенка игру.*

ЧЬЕ СОЛНЫШКО ЯРЧЕ?

КАПИТАНЫ команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ ЦИФРЫ.

Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ВЫХОДЯТ К ДОСКЕ, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр

ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ.

Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать. Например:

1. *It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)*



2. *It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)*



3. *It is very big and grey. (an elephant)*



4. *This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)*



За каждый правильный ответ команда получает 1 очко

SEASONS.

Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя.



is it



is it



is it



Учащиеся пытаются отгадать: *Is it spring? Is it winter?*

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

Цели:

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

В МАГАЗИНЕ

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P_1 : *Good morning!*

P_2 : *Good morning!*

P_1 : *Have you a red blouse?*

P_2 : *Yes, I have. Here it is.*

P_1 : *Thank you very much.*

P_2 : *Not at all.*

P_1 : **Have** you a warm scarf?

P_2 : *Sorry, but I haven't.*

P_1 : *Good bye.*

P_2 : *Good bye*

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

- **ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ.**
- Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:
 - *Draw a head, please.*
 - *Draw a body, please.*
 - *Draw a tail, please.*
- Если рисунок получился, команда получает пять баллов.
- **ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ.**
- Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

Уикэнд. Цель: активизация навыков и умений дискутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на иностранном языке.

Ход игры: участники игры разрабатывают маршрут за город и план проведения уикэнда. Каждая группа обсуждает и представляет свой план. Условия, которые должны быть учтены, могут быть различными (определение суммы денег, мест для посещения, выбор транспортных средств, спортивного инвентаря для игр на природе и т.п.).

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ.

Языковые игры
предназначаются
для формирования
произносительных,
лексических, и
грамматических
навыков и
тренировки
употребления
языковых явлений
на
подготовительно
м,
предкоммуникатив
ном этапе
овладения
иностранным

Собери пословицу,

Ведущий читает начало
пословицы, команды должны
закончить ее. При правильном
ответе команда получает балл.

Например:

A FRIEND IN NEED

IS A FRIEND INDEED.

Расскажи стихотворение.

Ведущий зачитывает первую
строчку английского
стихотворения, а команда должна
его закончить.

Переведи слово.

Каждому участнику игры дается
английское слово для перевода на
русский язык. Ответ должен быть
моментальным

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

ШИРОКИЕ И УЗКИЕ ГЛАСНЫЕ.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова.

Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ

ИГРЫ

WHO KNOWS THE SYMBOLS OF THE SOUNDS BETTER.

НЕЗНАЙКА И МЫ.

- В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

- Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.
- **SENDING A TELEGRAM.**
- Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого

ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.
Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

ДЕЖУРНАЯ БУКВА

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагаются написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?»

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

- Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова *personal* учащиеся могут составить слова: *son*
- *are*
- *so*
- *rose* и т. д.

ИГРА С КАРТИНКОЙ

Для лучшего усвоения учащимися структур в *Present Continuous* можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: *P₁: Is the girl sitting at the table?*
T: No, she is not.
P₂: Is the girl standing?
Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку

Хороший преподаватель. Цель: практика иноязычного общения будущих преподавателей иностранного языка.

Ход игры: играющим предлагается список из 30 слов, характеризующих работу хорошего преподавателя. Обучаемые должны рассмотреть их по степени важности, обосновать предлагаемую последовательность употребления и использовать в общении (дискуссии) .

Глаголы и наречия. Цель: активизация грамматики и лексики в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. На столе лежат две стопки карточек. В одной стопке карточки, на которых написаны глаголы, обозначающие действия, в другой – карточки с наречиями, поясняющими эти действия. Один из играющих берёт карточку с глаголом, второй – с наречием. Каждая пара играющих должна изобразить перед группой действие, записанное на карточках. Играющие должны догадаться, какое действие они изображают, какие глаголы и наречия иллюстрируют, и назвать их на иностранном языке.

Основными функциями психотехнических игр в обучении иностранному языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации, реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке, а также интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала.

ЛЕС

Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на английском языке всё, что происходит с ними.

Например: преподаватель предлагает обучаемым вспомнить лес: Представьте, что вы деревья и растения

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАБОТЫ С ЛЕКСИЧЕСКИМ И ГРАММАТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ

- **Лесенка.**
- *Первый играющий говорит: "Today I had for dinner some ..." и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы "А" - apples.*
- *Второй ученик говорит: "Today I had for dinner some apples and bananas", повторяя то, что сказал его товарищ, и называя слово на букву «В». И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него другими учащимися, и назвать свое слово, выбывает из игры*
- **CHANGES**
- *Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения : один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос*
- *«What has changed?» т. е. назвать всё, что изменилось в классе . Например: The window was shut, now it is open. Pete was at the first*
- *desk, now he is at the third desk. Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.*

Есть отрасль медицины и психологии - игротерапия.

Игрою можно диагностировать, познать ребёнка. Игрою можно ободрить и одобрить ребёнка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психологические свойства. Ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. Она способствует расширению сферы общения

Давайте запомним все - и учителя, и воспитатели и родители - что точно также, как взрослый человек обязан работать, ребёнку необходима игра.