

Методическая разработка

Лексические и грамматические игры как средство повышения эффективности обучения английскому языку.

Автор: Логинова Т.А.
учитель английского языка,
высшая к.к.

Пояснительная записка

Методическая разработка «Лексические и грамматические игры как средство повышения эффективности обучения английскому языку» предназначена для использования у обучающихся 2х – 9х классов.

Цель разработки: совершенствование коммуникативных навыков посредством игры.

Задачи:

Предметные:

- активизировать лексику по пройденной теме;
- развивать умения в области компенсаторной компетенции (общение при дефиците языковых средств);
- развивать социо-учебные умения из области учебно-познавательной компетенции;
- развивать умения искать, анализировать и отбирать запрашиваемую информацию из различных источников.
- создать условия для развития навыка монологической и диалогической речи;

Личностные:

- способствовать развитию самостоятельности, сосредоточенности и самоконтроля.

Метапредметные:

- развивать социо-учебные умения из области учебно-познавательной компетенции;
- развивать умения искать, анализировать и отбирать запрашиваемую информацию из различных источников.

Игра – естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так как нам надо дать материал, а как им удобно его взять. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов обучаемых, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Учитель лишь управляет учебной деятельностью.

Данные игры способствуют развитию языковых навыков учащихся независимо от возраста и уровня знаний, так как учащимся нравятся необычные формы работы и они имеют прекрасную возможность общаться на английском языке.

Я использую данные игры для следующих целей:

1. для отработки и контроля знаний по изученной теме
2. для повторения грамматического и лексического материала
3. для диагностики западающих тем
4. как поощрение в конце четверти. создать условия для развития навыка

Материалы и оборудование: мультимедийный проектор, компьютер, наглядный материал, презентация, раздаточный материал.

<p>Magic Tree (волшебное дерево).</p> <p>Эта игра используется в начале каждого урока и готовится дежурным учеником.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Дежурный выходит к доске и рассказывает свой рапорт, в который входят число, день недели, время года, погода, уроки.	<p>Личностные: формируем интерес к иностранному языку.</p> <p>Предметный: употребление лексических единиц по теме</p> <p>Коммуникативные: задавать вопросы</p>
---	---

Например: Today is the second of April. Today is Monday. It is spring now. The weather is warm and sunny. We have 5 lessons today. They are English, Russian, History, Algebra and P.E. Учитель может задавать дежурному наводящие вопросы: What date is it today? What season is it now? What is the weather like today? Who is absent?

2. Учитель предлагает учащимся задавать вопросы дежурному по теме данного урока, пословицы или просто слова, чтобы активизировать деятельность учащихся в начале урока.

3. Дежурный размещает задания, которые приготовил дома на волшебном дереве. Задания написаны на карточках в виде листьев дерева, яблок и т.п. Желаящие учащиеся по очереди выходят к доске и выполняют выбранное задание.

Например: посчитай от 1 до 20, расскажи стихотворение, спой песню, переведи слова, ответь на вопрос, расскажи о себе, семье, городе и т.д., назови 10 животных, назови 10 продуктов питания и т.д.

Восстанови текст.

Restore the text.

1. Весь рассказ написан на доске.
2. Один ученик читает рассказ вслух (можно перевести).

Once a young Englishman invited his girl friend to a French restaurant. The menu was written in French and he did not know French. As he did not want to

Познавательные: умение работать с текстом; анализ, умение пользоваться справочным материалом.

Предметный: читать и понимать несложный текст, используя поисковый вид чтения.

Метапредметный: смысловое чтение.

<p>took ignorant in the girl's eyes he <u>pointed</u> to some lines in the menu and said to the waiter: «I <u>think</u> we <u>shall have</u> some of that». The waiter <u>looked</u> where the man <u>was showing</u> and <u>said</u>: «I am sorry, sir, but that's what the band <u>is playing</u>.</p> <p>3. Затем стираются слова из рассказа, например глаголы. И один ученик снова читает весь рассказ, восстанавливая глаголы.</p> <p>4. Затем можно убрать артикли, прилагательные и т.д., и каждый раз один из учеников восстанавливает рассказ.</p> <p>5. В конце можно попросить всю группу восстановить текст в письменной форме, оставив только ключевые слова на доске.</p>	
<p style="text-align: center;">Найди лишние слова. Find the extra words.</p> <p>1. Дайте ученикам текст. Попросите их, работая в парах, найти лишние слова.</p> <p>2. Учащиеся записывают лишние слова и меняются ответами с другой парой.</p> <p>3. Учитель диктует список лишних слов, учащиеся проверяют друг друга.</p>	<p>Предметный: употреблять в речи новые лексические единицы</p> <p>Регулятивные: умение высказывать свое предположение.</p>
<p style="text-align: center;">Алфавитные слова и предложения. Alphabetical Words and Sentences</p>	<p>Познавательные: построение логической цепи рассуждений, ориентироваться в системе своих</p>

<p>Это упражнение полезно для тренировки алфавита и правописания.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Учитель произносит слова по буквам. Учащиеся должны быстро записать слово и произнести его. 2. Учитель диктует целое предложение по буквам. Учащиеся должны разделить предложение на слова и прочитать его. 3. Можно разрешить учащимся проводить такую работу в парах. 4. Можно выполнять данные упражнения, ускоряя темп (с увеличивающейся скоростью). 	<p>знаний,</p>
<p>Живые буквы (слова, предложения) Living letters (Words, Sentences)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Учащийся (еся) получают карточки с буквами сложного слова. Их задача выйти к доске и встать по порядку, чтобы получилось слово или разложить карточки на доске по порядку и прочитать слово вслух. 2. Раздать карточки с месяцами (днями недели, буквами, цветами радуги, числительными и т.д.). Задача учащихся встать по порядку. 3. Из карточек со словами составить предложение (на парте, у доски). 4. Из карточек с предложениями составить рассказ. Можно работать в парах, группах, индивидуально. 	<p>Коммуникативные: умение планировать сотрудничество со сверстниками и педагогом.</p>

<p style="text-align: center;">Немой в гостинице.</p> <p style="text-align: center;">Mute in the Hotel</p> <p>«Немой» приходит на ресепшен отеля и пытается объяснить свою проблему жестами (проблема дается «немому» на листе бумаги учителем). Служащий на ресепшене должен задавать общие вопросы, чтобы определить проблему.</p> <p>Список проблем:</p> <ul style="list-style-type: none"> • There is no bed in your room. • The room is full of mosquitoes. • The room is already occupied • You want to visit a restaurant • There is a fire in your room • You can't sleep because of your neighbor's music. 	<p>Регулятивные: умение сохранять учебную цель, осуществление контроля и оценка своих действий, а также действий одноклассников.</p> <p>Личностные: формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению.</p>
<p style="text-align: center;">Карусель.</p> <p>Это командное соревнование по выполнению лексико-грамматических заданий.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Класс делится на группы по 4 человека. 2. Изначально игроки каждой из команд располагаются на исходном рубеже в заранее установленном командой порядке. Менять порядок следования игроков по ходу игры запрещено. 3. Запрещается общение игроков, находящихся на разных рубежах. 4. В начале игры каждой команде, 	<p>Личностный: понимание коммуникативных ситуаций использования данной лексики</p> <p>Метапредметный: умение осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.</p> <p>Коммуникативные: умение слушать собеседника.</p>

<p>находящейся на исходном рубеже, предлагается первое задание.</p> <p>5. Если задание выполнено правильно, то участник, представивший его жюри, перемещается на зачетный рубеж.</p> <p>6. Если задание выполнено неверно, команде предлагается очередное задание.</p> <p>7. Баллы за задания, выполненные на исходном рубеже, не начисляются.</p> <p>8. Первое задание на зачетном рубеже предлагается тогда, когда там появляется первый член команды. Стоимость первого задания – 3 балла.</p> <p>9. Если задание выполнено верно, стоимость второго задания – 3 балла + 1 балл, если задание выполнено неверно, то первый участник снова перемещается на исходный рубеж и выполняет исходные задания, а следующее задание на зачетном рубеже решают другие члены команды, которые переместились туда, но стоимость второго задания будет опять 3 балла.</p> <p>10. Баллы, набранные командой на зачетном рубеже, суммируются.</p>	
<p style="text-align: center;">Запомни имя.</p> <p style="text-align: center;">Memorise a name.</p> <p>Игра построена по типу Snowball (Снежный ком).</p> <p>1. Учащиеся придумывают</p>	<p>Познавательные: умение структурировать свои знания, умение ориентироваться в системе своих знаний.</p> <p>Коммуникативные: формируем умение оформлять свои мысли в устной форме, умение взаимодействовать с коллективом.</p>

<p>прилагательные, характеризующие их и начинающиеся с той же буквы, что и имя. Например: Tired Tatyana</p> <p>2. Следующий учащийся повторяет прилагательное и имя предыдущего и называет свое. Например: Tired Tatyana, Merry Masha...</p> <p>3. Игра тренирует память и является эффективным приемом warm-up activity.</p>	
<p style="text-align: center;">Настольная игра: Countable, Uncountable (исчисляемое, неисчисляемое)</p> <p>1. Для игры нужны парные карточки с названиями еды.</p> <p>2. Карточки перемешиваются и раздаются каждому участнику по шесть карточек. Оставшиеся карточки – это «fish in a pond» - рыба в пруду.</p> <p>3. Учащиеся играют по очереди, проговаривая следующий диалог</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have you got any...? - How many/much ... do you want? - I need... - Here you are/ - Thank you! <p>4. Если у продавца нет этой еды, он посылает покупателя ловить рыбу в пруду (т.е. брать еще карточку), говоря при этом «Sorry, go fishing». Если покупатель получает парную</p>	<p>Личностный: формирование потребности изучения ИЯ.</p> <p>Познавательные: умение строить речевое высказывание.</p>

<p>карточку, он откладывает эту пару в сторону. Побеждает тот, кто первым отложил все свои карточки по парам.</p>	
<p style="text-align: center;">По порядку становись!</p> <p style="text-align: center;">First, second, third.</p> <p>Попросите 10 учеников встать перед классом. Попросите их построиться в алфавитном порядке по их именам и затем произнести свои имена вслух.</p> <p>Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Встать по порядку дней рождения. • Встать в алфавитном порядке по фамилиям. 	<p>Личностные: формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.</p>
<p style="text-align: center;">Черты характера.</p> <p style="text-align: center;">Traits of Character</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Напишите прилагательные, обозначающие черты характера на доске. 2. Один ученик или группа учащихся выходят к доске изображают какую-то черту характера. Другие ученики должны догадаться, что за прилагательное им демонстрируют. 	<p>Метапредметный: умение работать в группе, умение оценивать правильность выполнения учебной задачи.</p> <p>Коммуникативные: формулировать собственное мнение и позицию</p>
<p style="text-align: center;">Звездный час.</p>	<p>Коммуникативные: умение четко и</p>

<p style="text-align: center;">Star Hour</p> <p>1. Один учащийся достает из коробки карточки или кубики с буквами и размещает их на доске.</p> <p>2. Задача учащихся образовать как можно больше слов из данных букв (можно определить часть речи, например, только существительные, только прилагательные). Время ограничено. Буквы в словах могут повторяться. Словарем пользоваться не разрешается.</p> <p>3. Победителей может быть несколько:</p> <ul style="list-style-type: none"> - тот, кто придумал самое длинное слово - все учащиеся называют свои слова по цепочке, выигрывает тот, кто последним называет свое слово. 	<p>ясно выражать свои мысли.</p>
<p style="text-align: center;">Полу Чудес. Wonder field</p> <p>1. Выберите три группы по три ученика в каждой.</p> <p>2. Попросите первую группу подойти к колесу и вращать его.</p> <p>3. Назовите тему игры: Food, Hobbies, Adjectives.</p> <p>4. Обозначьте цвета на колесе следующим образом:</p> <ul style="list-style-type: none"> желтый – назови букву красный – назови две буквы 	<p>Личностные: обеспечивает значимость решения учебных задач, увязывая их с реальными ситуациями; освоение соц. ролей и правил поведения;</p>

синий – открой любую букву

коричневый – ходи снова

зеленый – пропусти ход.

Попросите учащихся думать только по 5 секунд, иначе игра может затянуться. Попросите одного из лучших учеников быть комментатором игры и задавать простые вопросы, пока крутится колесо.

5. Победителем в каждой команде становится человек, который может написать слово и перевести его.

6. Победители первых трех туров принимают участие в финальной игре.

Игра «Concentration»

Данную игру можно провести, работая с лексическими единицами по любой теме. Игра охватывает десять лексических единиц.

На доске нарисуйте сетку, состоящую из 20 квадратов. Пронумеруйте их. В своей тетради нарисуйте такую же сетку и впишите в нее 10 пар слов (русское слово – английское слово).

На доске:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

В Вашей тетради:

Коммуникативные: аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности

1 a dog	2 медведь	3 an owl	4 a camel	5 лев
6 петух	7 a tiger	8 собака	9 an elephant	10 сова
11 a lion	12 слон	13 a cat	14 верблюд	15 a crocodile
16 крокодил	17 a bear	18 тигр	19 кошка	20 a cock

Разделите группу учащихся на 2 команды. Поскольку данная игра развивает память и воображение, то игрокам нельзя ничего записывать в ходе игры. Задача команд – найти соответствия русских и английских слов. Дети в командах могут совещаться, но Вы принимаете ответ только в порядке очереди.

Команды по очереди называют по две цифры, и в случае угаданной пары они получают очко и право очередного хода. Когда команды называют пары цифр, Вы записываете слова в квадраты. Если пара совпала, Вы ее оставляете, а если нет, то стираете.

Побеждает команда, открывшая большее количество парных слов.

Примечание. Слова можно только произносить на слух. Данную игру можно проводить на соответствие букв и звуков.

Игра «Name Circle»

Данная игра хорошо отрабатывает фразы:

«My name is ...», «I am ...».

Все участники игры садятся в круг. Учитель начинает игру с фразы «My name is ...» (или «I am ...»). Ученик, стоящий слева, продолжает: «Her name is ... My

Коммуникативные: осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь

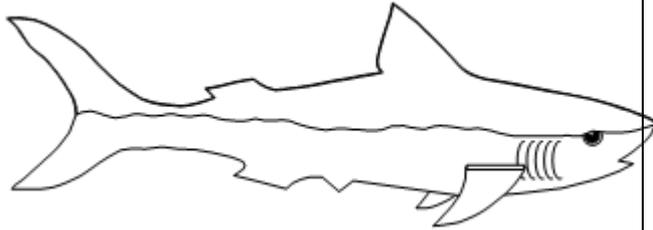
Познавательные: строить сообщения

<p><i>name is ...</i>». Таким образом, каждый участник игры, стоящий в кругу, называет всех предыдущих и себя. Те игроки, чьи имена забыли, должны встать. Они могут сесть, когда их имена правильно назовут. Данную игру можно провести, используя игрушки.</p> <p>П р и м е ч а н и е . Для старших учеников данную игру можно провести, используя наиболее сложные конструкции «<i>The girl with the green pullover is Kate</i>».</p>	<p>в устной и письменной форме</p>
<p style="text-align: center;">FISHERMAN (РЫБАК)</p> <p>Ц е л ь : учить распознавать правильно ли употреблены времена <i>Past Simple</i> и <i>Present Perfect</i> в предложениях.</p> <p>В р е м я : 10–15 минут.</p> <p>О б о р у д о в а н и е : два набора рыбок на двух стульях, по две корзинки или ведерка с надписями «<i>Right</i>» и «<i>Wrong</i>» для каждой команды. На каждой рыбке написано предложение в <i>Past Simple</i> или <i>Present Perfect</i> с использованием неправильных глаголов. В некоторых предложениях допущены ошибки.</p> <p style="text-align: center;">Ход игры</p> <p>Класс делится на две команды, которые выстраиваются в линию, на некотором расстоянии друг от друга. Перед каждой командой стоит стул, на котором расположены сделанные из бумаги рыбы с написанными на них предложениями. На спинке стула висят 2 бумажных ведерка или корзинки. На одном написано «<i>Right</i>», на другом «<i>Wrong</i>». По команде ведущего первые игроки из каждой команды подходят к своему стулу, берут одну рыбку с предложением и определяют правильность употребления неправильных глаголов в <i>Past Simple</i> и <i>Present Perfect</i>. Если предложение (с их точки зрения) построено правильно, то они кладут его в ведерко с надписью «<i>Right</i>», возвращаются к своей команде и становятся за последним игроком. Если предложение построено неверно, то они кладут его в ведерко с надписью «<i>Wrong</i>» и возвращаются к команде. Если ученик не может определить правильность предложения, он оставляет его на стуле. Выигрывает команда, которая правильно распределила предложения. Проверяется задание легко, так как правильные предложения могут быть отмечены каким-либо знаком, известным только</p>	<p>Регулятивные: планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации</p> <p>Познавательные: устанавливать аналогии</p>

учителю.

Как вариант игры, рыбки с предложениями со скрепками на них могут быть расположены на полу. Участники игры удочками с магнитами вытаскивают по одной рыбке, определяют правильность предложения. Далее они выполняют действия, указанные выше.

Предложения могут быть написаны на таких рыбках:



Short Answers (II)

Разделить класс учащихся на пары или малые группы.

Каждая группа записывает по 5 кратких ответов в рамках изучаемого грамматического времени (*Present, Past, Future Simple, Present Continuous, Present Perfect*).

Группы учащихся обмениваются листками и записывают соответствующие вопросы к кратким ответам соперников.

Examples:

Group 1

Yes, I do.

No, he wasn't.
class?

No, you aren't.

Yes, they did.
12 a.m.?

No, she didn't.
her car?

Group 2

Do you walk to school?

Was John late for
class?

Am I from Korea?

Did they leave at

Did Kate lend you

Возвращаем группам ребят их листы с вопросами. Игроки групп проверяют записанные вопросы.

Побеждает группа учащихся, составившая большее количество правильных вопросов.

Предметный: навык употребления в устной речи конструкции общего вопроса.

Коммуникативные: учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию

<p style="text-align: center;">Расскажите нам</p> <p style="text-align: center;">Tell us about</p> <p>Настольная игра для развития навыков говорения.</p> <p>1. Учащимся выдаются листы с расположенными на них вопросами (темами) в виде змеи. Темы могут быть такими: «Something you like to do...», «Your taste in clothes...», «A country you are interested in...».</p> <p>2. Учащийся бросает кубик, отсчитывая свой вопрос, рассказывает по данной теме 1-2 минуты и передает ход другому.</p> <p>3. Другой способ игры, когда все учащиеся рассказывают что-то по теме, которая выбрана.</p>	<p>Познавательные: строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей</p> <p>Коммуникативные: адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи</p> <p>Регулятивные: самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</p>
<p><u>Игра «Расскажи нам о ...»</u></p>	

--	--