

Дидактические игры на уроках английского языка в начальных классах

Методический семинар учителя английского языка

МОУ «Гимназия им. В.А. Надькина»

Л.Е. Загайновой

Целью данной работы является обобщение педагогического опыта, накопленного при обучении детей младшего школьного возраста английскому языку. Данный материал будет полезен для учителей начальных классов, преподающих английский язык в начальной школе. Здесь представлены дидактические игры, направленные на лучшее усвоение лексического и грамматического материала, и кроссворды для обучения детей чтению и написанию английских слов.

Деятельностная игра «Маршрутное такси».

Цель игры: обучение работе в парах сменного состава, где сильный помогает слабому в выполнении общей задачи.

Описание игры. «Диспетчер» на станции маршрутного такси имеет карточку с заданием для «водителя». «Водитель» может двинуться дальше, только получив в своем маршрутном листе отметку о выполнении задания. «Диспетчер», по сути, выполняет роль учителя. Задания составлены так, что «диспетчер» справляется с ними без ошибок.

Пример: работа по маршрутным листам для повышения интереса к чтению однокоренных слов. Карточки с 10 словами пронумерованы, а в маршрутном листе против номера варианта проставлены цифры до 14 (по количеству вариантов карточек, в группе 14 человек и у каждого свой вариант слов из 10). Ученик читает своему партнеру по парте свой вариант, и партнер на его маршрутном листе против номера варианта ставит цифру – количество ответов, например, 8 из 10. Затем партнер читает свою карточку и получает оценку на своем листе. После этого они обмениваются карточками; каждый из них переходит к любому другому партнеру и работает таким же образом. В результате они каждую карточку сначала прослушивают, затем прочитывают, получая отметку в своем маршрутном листе. Так ребята успевают прочитать 5-6 вариантов, при этом каждый читает со своей скоростью, постепенно ее повышая, приобретая беглость чтения и уверенность в себе. Материал отбирается знакомый, а из двух учащихся всегда кто-то знает материал лучше и не даст ошибиться другому. Кроме того, учитель может спланировать работу так, что каждый ребенок в процессе чтения попадает к нему для коррекции возможных ошибок.

Название игры: «Математическое лото»

Цель игры: закрепление знаний названий чисел по-английски.

Описание игры: дети делятся на три группы по 4-5 человек, составляют и решают примеры, называя числа по-английски, затем «ходят в гости» к другим столам, читая их примеры. Таким образом, они по очереди выступают в роли учеников и учителей, и читают с гораздо большим удовольствием, чем если бы они читали те же примеры, просто написанные на доске. При работе с лото в группах в ней участвуют сразу все дети.

Название игры: «What's missing?» (Что исчезло?)

Цель игры: закрепление лексического значения слов; развитие внимания, памяти.

Описание игры:

Разложить на столе не более шести картинок, объединенных по тематике или разрозненных. Попросить детей назвать и запомнить их и по команде «Shut your eyes!» закрыть глаза. Уберите одну картинку и по команде «Open your eyes!» попросите детей открыть глаза и угадать какой картинки не хватает. Например:

- Shut your eyes!
- Open your eyes! What's missing?
- A dog!

Тема урока – соревнования:

«Спряжение глаголов «to have» и «to be» в настоящем времени.

Задания:

1. Всем ученикам раздаются карточки с глаголами «have», «has», «is», «are». Учитель называет подлежащее (например «a table», «two girls»), а дети поднимают карточку со сказуемым в нужной форме.
2. Тема «Знакомство». Ученики двух команд по очереди задают вопросы по теме, получая по очку.
3. Чтение и перевод предложений с глаголами «to have» и «to be». За правильное произношение и перевод каждый получает по очку.
4. Определение предложения с ошибкой. Учитель произносит 3 предложения, в одном из них ошибка. Ученики поднимают карточку с номером неправильного предложения.
5. Аудирование. Перед прослушиванием дети прочитывают вопросы. Текст звучит один раз. После прослушивания заполняются листки с вопросами, написанными по-русски. Напротив ответа «да» ставят +, «нет» -.
6. Отгадывание предметов, изображенных на карточках. Ученик одной из команд получает от учителя карточку, смотрит на нее, не показывая остальным. Дети другой команды задают вопросы типа «Is it an animal?», «Is it big?», «Is it blue?». Кто угадывает, получает от учителя следующую карточку, а ребята уже другой команды отгадывают предмет.
7. Конкурс капитанов.

Каждому капитану дается мешочек, в котором 2 игрушки. У одного, например, лиса и обезьяна, а у другого – слон и кошка. Капитаны должны описать каждую игрушку, не называя ее. Угадывают ребята другой команды. Пример: «It's an animal. It's lives in Africa. It's brown. It lives in the trees. It likes bananes.» (a monkey).

Подведение итогов. Награждение.

Название игры: «Эхо»

Цель игры: развитие фонематического слуха.

Описание игры:

Отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом произнесите звук; слово. Дети как эхо, повторяют звук, слово за вами.

Название игры: «Пожалуйста, покажи» («Please, show me...»)

Цель игры: закрепление знаний названий животных.

Описание игры:

Разложите на столе картинки с изображением уже известных животных. Предложите детям на просьбу «Please, show me...» (например, a cat) показать картинку кошки, и так далее.

Название игры: «Что ты умеешь делать?» («What can you do?»)

Цель игры: закрепление речевого образца «Я могу» («I can»)

Описание игры:

Предложите ребенку вообразить себя медведем, лисой и т. д., используя маску, вызовет восторг. На вопрос «What can you do?» попросите ответить «I can jump» или «I can run»

Название игры: «Подойди ко мне, пожалуйста» («Come up to me»)

Цель игры: закрепление прилагательных.

Описание игры:

Сидящим на стульчиках детям раздайте картинки большой и маленькой собаки, большого и маленького зайчика и т.д. объясните им, что по просьбе «Little dog, come up to me!» ребенок, у которого в руке маленькая собачка, должен подойти к вам. По просьбе «Big dog, come up to me!» подбегает тот ребенок, у которого картинка большой собаки, и так далее.

Название игры: «Испорченный телефон»

Цель игры: закрепление изученного материала по заданной теме; развитие фонематического слуха

Описание игры:

Разделите детей на две команды. Четко произнесите на ухо ведущему первой команды слово или фразу; другое слово или фразу скажите на ухо ведущему второй команды. Дети по цепочке передают на ухо сказанное вами, стараясь «не испортить линию». Команда

выигрывает, если слово или фраза были правильно переданы от первого ребенка до последнего .

Варианты: This is a little mouse. This is a big dog.

Название игры: «Рифмы с мячом»

Цель игры: закрепление названий прилагательных, обозначающих цвет.

Описание игры:

Предложите детям игру в рифмы с указанием цвета. Передавая одному из детей мяч, скажите: «A red sock». Возвращая вам мяч, ребенок может ответить: «A green frog». Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут в ней участие.

Возможные рифмы:

a grey hare – a black bear

a white cat – a grey hat

a blue box – a red fox.

Название игры: «Shopping»

Цель игры: развитие навыков диалогической речи.

Описание игры:

Предложите детям игру в магазин. Скажите: «Let's play shop!». Выберите «продавца» и разложите несколько игрушек в магазине для продажи.

Покупатель: knock, knock, knock! May I come in?

Продавец: Come in, please.

Покупатель: Good morning!

Продавец: Good morning!

Покупатель: Please, give me a brown box.

Продавец: Here you are.

Покупатель: Thank you. Good bye.

Продавец: Good bye.

Название игры: «I have»

Цель игры: ввод наречия «too» (тоже)

Описание игры:

Вызовите двух детей и предложите им вообразить себя кошкой или мышкой. Начинает игру кошка, а мышка повторяет за ней, добавляя слово «too».

Кошка: I have one tail.

Мышка: I have one tail too , и так до тех пор, пока не будут отработаны новые слова этого занятия.

Название игры: «Теремок»

Цель игры: закрепление изученных речевых образов.

Описание игры:

Расставьте стульчики спинкой вперед. Постройте из них «теремок». Распределите роли маленькой зеленой лягушки, большой рыжей лисы, маленького серого зайчика, большого черного кота, маленькой белой собачки.

Игра начинается со стука в дверь. Дети, выглянув в «окошки» (отверстия в спинках стульчиков), спрашивают хором «Who are you?». Ребенок, исполняющий роль лягушки, говорит: «I'm a little green frog» . «May I come in?». Дети хором отвечают: «Come in, please». Лягушка: «Thank you!» Затем проходят все дети по очереди, спрашивая: «Who lives in the house?» Встречая очередного гостя, говорят: «Let's live together!».

Название игры: «Провод»

Цель игры: закрепление блока «вопрос-ответ» по любой теме.

Описание игры: учитель выстраивает команды в две шеренги, (дети стоят в затылок друг другу) и первым двум ученикам из противоположных команд задает вопрос (например «What's your name?») Дети должны ответить и, повернувшись, задать тот же вопрос стоящим за ними ученикам. Последние также отвечают, поворачиваются и задают вопрос следующим и т.д. Эта игра ассоциируется с передачей сигнала по проводу. Чья команда быстрее «передает сигнал», та и получает балл. Можно включить в урок игру «Что я делаю?» на повторение глаголов. Два ученика из одной команды задумывают глагол и показывают жестами другой команде. Ребята должны назвать по-английски глагол, описывающий это действие. Если они называют правильно, то получают балл.

Развивающие игры на уроках английского языка

Эти игры могут помочь Вам разнообразить уроки. Изучите их – и Вам не придется затрачивать время на подготовку, у Вас всегда будет интересная игра на запас.

Don't laugh, don't smile

Загадывают любой предмет. Тренер задает вопросы типа:

- What do (did, will, does) you (your friend) eat (for dinner)?
- Where do you usually sleep?
- Who is your best friend?

- Who has helped you?

Ученик отвечает, не улыбаясь, с помощью этого слова: “I ate (eat) a dog”, “A ball is my best friend.”

Тренер дает свои смешные комментарии к ответу (можно на русском): “Теперь понятно, почему все собаки сбежали из нашего города.”, или что-то подобное. Не должен смеяться только тот, кто отвечает, а чем больше будут смеяться другие, тем веселее. Темп вопросов не снижать, максимум вопросов. Добиваться быстрых ответов, уменьшая коммуникационный лаг (время между заданием вопроса и началом ответа).

Рекомендации: В эту игру можно играть бесконечно долго, отработывая практически все лексические и особенно грамматические темы, но, делая перерывы, чтобы у студента не было привыкания к одной игре. Можно также меняться: студент задает вопросы, учитель с группой отвечает. Можно также задавать вопросы на смесь времен, но предварительно необходимо объяснить, что ответ должен быть в том же времени, что и вопрос.

Crosses and spots

Для этой игры можно использовать карту, или просто разложить слова на карточках или картинках 3*3. Играя соблюдать принцип постепенности. Играющий накрывает место фишкой, если:

- Назвал слово по-английски;
- Перевел его на русский;
- Дал 3 формы глагола (если это тема Past Ind.);
- Составил простое предложение, например “I like horses.”;
- Дал предложение с расширением: “I like to eat ... for dinner.”, “There is a TVset in the corner of the room.”;
- Составил предложение в 3-м лице единственного числа, или в Present Cont.;
- Составил вопрос (общий, специальный);
- Составил отрицание;
- Составил усложненное предложение с if, when, because, например “He is strong, because he does morning exercises every day.”

Рекомендации: “Crosses and spots” применимы только для студентов, которые уверенно могут играть в эту игру на русском языке, и которые безболезненно относятся к собственному проигрышу. Игра применима на любом этапе для поднятия эмоционального тона студента.

Guess a word (an action) with pantomime

Можно работать с любой лексической темой - даже с прилагательными.

Puppet-show

Отработка разговорных фраз: знакомство, приветствие, рассказ о себе, любые вопросы.

Рекомендации: Это игра для малышей и младших школьников с мягкими игрушками, изменением голоса, переодеваниями. Игра может усложняться на разных этапах. Для средних школьников дайте установку: “Вы актеры театра кукол и показываете спектакль детям в детском саду”.

Chain

Игра заключается в том, что раскладываются в цепь картинки с действиями (существительные, прилагательные, предлоги). Шагая вдоль этой цепочки, студент говорит простые предложения (можно на скорость):

- I like apples. I like plums. I like ...
- He is strong. He is fat. He is ...
- He was in the park yesterday. He was in ...
- We slept in the fridge yesterday. We ate soup yesterday...
- We wear trousers in autumn. We wear sandals in summer...
- He can jump in the kitchen...

Рекомендации: Эта игра применима к любой грамматической теме (He is going to ..., We'll...) Если положить на картинку X или? - соответственно составляются отрицательные или вопросительные предложения. Если положить на картинку маркеры времени, можно отрабатывать смесь времен и разные типы предложений. Можно давать маркеры или местоимения по ходу продвижения ребенка вдоль цепочки, отрабатывая элемент неожиданности и уменьшая коммуникационный лаг. Это повышает эффективность тренинга. Чтобы повысить интерес ребенка к игре составляйте очень смешные предложения (например, можно “перепутать” времена года, местоположение, never, sometimes ...).

Трансформация

Цель этой игры - отработка скорости модификации различных грамматических конструкций. Лучше всего суть этой игры объясняется на следующем примере:

I уровень: “I clean my teeth.” -> She -> “She cleans her teeth.” -> They -> “They clean their teeth.” -> Not -> “They don't clean teeth.” -> He -> “He doesn't clean teeth.” -> Why -> “Why does he clean teeth?” -> Where -> “Where does he clean teeth?” -> We -> “Where do we clean teeth?” ->

II уровень: Now -> “Where is he cleaning teeth?” -> Yesterday -> “Where did he clean teeth ...

За каждый правильный ответ студент получает фишку, кто больше получит фишек, тот и выиграл. Если становится сложно продолжать, можно взять новую модель и работать с ней.

Рекомендации: Давайте слова так, чтобы равномерно повторять все грамматические явления и типы предложений. Эта игра особенно эффективна для старших школьников.

Puzzle

Этой игрой, как правило, заканчивается лексическая или грамматическая тема. Студента просят составить мини-рассказ типа "Puzzle". После рассказа студента, состоящего из отдельных предложений по данной теме, его напарник должен угадать, что или кто был зашифрован. В теме "Внешность" это человек - герой сказки, фильма или мультфильма, актер, певец, одноклассник; в теме "Животные" это какое-нибудь животное; в теме "Еда" - какой-либо продукт или блюдо; в теме "Город" - какой-либо известный город и т.д.

Рекомендации: Повторяйте весь цикл многократно, чтобы добиться беглости в употреблении лексики, давайте призовые очки за самый полный рассказ в хорошем темпе. Используйте для повышения тона студентов и азарта в игре повторение пройденных тем.

Cards

В этой игре используются карточки со словами 3-х типов: смысловые глаголы, прилагательные и существительные. Перед началом игры выберите нужные вам карточки (уже известные студентам) по отдельной части речи или на смесь. Каждый играющий берет по 3 или 4 карточки. Остальные карточки остаются в "банке". Первый участник ходит, второй «перебивает ход», выбрав из своих карточек любую, с которой можно составить предложение совместно с той, которой походил первый игрок. Если предложение составлено правильно, студент, составивший его, забирает обе карточки себе (в свои очки). Если предложение составлено неверно, ходивший участник теряет ход, и следующий играющий составляет предложение либо с тремя, либо с двумя картами, и в случае правильного ответа забирает их себе (в свои очки). Если один из играющих желает набрать сразу большое количество очков, он должен в свой ход положить свои 2 или 3 карточки, которые он должен соединить в одном предложении. Желательно составлять смешные предложения. После каждого круга все участники берут в банке по 3 - 4 карточки.

Рекомендации: Правила в этой игре можно модифицировать в зависимости от того, какую цель вы преследуете (какое время или смесь времен отрабатывается, отрицание, вопросы, ...) Вы тоже в начале игры должны принять в ней участие, как один из игроков, но потихоньку уступайте студентам, добивайтесь азарта.

Teacher

Эту игру можно использовать многофункционально. Игра начинается с того, что вы выбираете студента на роль учителя, и он ведет вместо вас часть урока. Предварительно вы, конечно, должны ему четко сформулировать, что нужно делать:

- Бросая мяч, проверить слова и их перевод с русского на английский язык и наоборот;
- Задать на английском языке вопросы, выдавая жетоны за правильный ответ;

Рекомендации: Задача у “учителя” может быть любая. Своими действиями он копирует вас на предыдущих уроках.

Ten things

Это условное название игры, суть которой заключается в том, что все участники рисуют 3 - 5 - 10 предметов, и, обменявшись своими рисунками, пишут или говорят, что их напарник будет делать (делает, уже сделал и т.д.) с этими предметами. Предложения могут быть смешными. Можно задавать вопросы к этим предметам, можно говорить или писать, что не будут делать с этими предметами.

Можно усложнить условия игры: один участник рисует 3 - 5 предметов, другой пишет столько же действий. Потом оба рисунка соединяются вместе и составляются получившиеся предложения. Например, первым был Tvset, а действие jump. Предложение: I jump over (on) Tvset with my brother/

Еще один из вариантов этой игры - все пишут 5 - 7 названий предметов, а преподаватель спрашивает: “What will you take for a trip? And why?” или “What did your mother give you as a birthday present and why?” Вопросы могут быть самые неожиданные. Участники отвечают, стараясь объяснить логично, исходя из того перечня предметов, который у них есть. Можно по ходу давать веселые комментарии.

Можно также нарисовать или написать 3 - 5 - 10 действий (правильных глаголов) и обменяться листами, после чего “предсказать судьбу” друг другу “Foretell the future”. Получаются очень интересные предсказания. Причем можно изменять установку: “What had he done, before guests came?”, “What did you do on the Moon” (все зависит от грамматического времени).

Рекомендации: Это очень эффективная игра, использующаяся как на устном уроке, так и на индивидуальном занятии. При использовании этой игры на индивидуальном занятии необходимо обязательно дать возможность прочитать всем участникам получившиеся предложения (для поддержания интереса).

Диктанты

Вместо традиционного диктанта можно использовать целую цепь игр на spelling:

1. Напишите любые сочетания sh, skate, ch, a, wh, th, w, а под ними попросите студента написать любые слова с этими сочетаниями. Можно дать 1 - 2 сочетания, можно 4 - 6, в зависимости от возраста и уровня подготовки. Но не переусердствуйте: студенту должно быть интересно и не очень сложно. Сочетания можно дать сразу после прохождения правила в буклете, но убедитесь, что студент уже хорошо пишет и собирает эти слова из разрезной азбуки. Для первоклассников используйте этот метод только в исключительных случаях.

2. Напишите на листочке несколько букв, например: s, k, t, ... Задача студента - написать слова, начинающиеся с этих букв.
3. После прочтения студентами текста или выполнения аудирования можете дать задание посоревноваться, кто больше напишет слов из текста, исключая and, but, I, he и т.д.
4. В процессе изучения какой-либо лексической темы можно дать задание: Кто больше закупит продуктов (Food), кто посетит большее количество мест (City).

Рекомендации: При подсчете очков за это задание учитывается правильность написания слов. Только с начинающими можно принимать слова с незначительными ошибками.

Эти задания очень эффективны для студентов всех возрастов. Для продвинутого уровня условия усложняются.

Предложения на расширение

Выполняются письменно либо устно по отдельному предложению или картинке. Перед началом покажите студенту, как это сделать на русском языке, продемонстрируйте возможные “расширения”:

- Прилагательные;
- of, for, with, дополнения прямые и непрямые;
- Обстоятельства места (где), времени (когда), образа действия (willingly quickly), условия (if, because).

Элемент соревнования заключается в том, что необходимо составить самое длинное (по количеству слов) предложение. Это упражнение можно делать устно, расширяя по очереди: I bought flowers. - I bought beautiful flowers. - I bought flowers for my sister. И так далее, пока остается возможность расширять.

Change the story

Опираясь на рассказ необходимо изменить некоторые слова, чтобы получился новый, слегка измененный: вместо in the morning - in the evening; an old man - a young girl; quickly - slowly; ...

Написать рассказ

Напишите разные слова (существительные, прилагательные, глаголы) и некоторые выражения (in the morning, at last, ...) и дайте задание составить с ними рассказ. Элемент соревнования: выигрывает тот, у кого получится самый интересный или самый длинный рассказ и т.д.

Music Passage

Студент или тренер приносит несколько кассет с разными музыкальными отрывками. тренер ставит разные по своей направленности отрывки. Слушают в течение 1 минуты,

затем студент рассказывает, какие образы или воспоминания были ему навеяны этой музыкой. Можно использовать все направления музыки.

Лабиринт или Empty blocks

Для игры нужен кубик для игры в кости и несколько фишек. Выбирается один из вариантов игры в «Лабиринт» (ячейки могут быть на предлоги, на прилагательные, на глаголы, или пустые). Студенты в паре по очереди бросают кубик, продвигаются по полю согласно выпавшим очкам, составляют предложения со словами в ячейке, согласно изучаемой грамматической теме. Тренер может дать задание составлять вопросы, отрицания, или утверждение с вопросительными словами, или на смесь времен (чередую карточки с маркерами, которые лежат рядом). Работая с пустыми ячейками (Empty blocks) можно использовать любые цветные картинки по любой лексической теме, которые вытягиваются из стопки карточек, лежащей рядом. Если студент не делает ошибку, - он продвигается вперед. Если допускает ошибку, – возвращается на шаг назад. Условия игры можно изменять.

Бинго

Перед студентом кладется поле со множеством картинок. Составляя предложение с изображенным словом, студент накрывает фишкой данную картинку. Цель – заполнить горизонтальный или вертикальный ряд картинок. Задания могут быть на любую лексическую или грамматическую тему. Напарник контролирует игру, и если замечает в предложении ошибку – не дает ставить фишку.

Ball-game

Два студента в комнате для практических занятий бросают друг другу мяч, добиваясь устранения задержки коммуникации. Задания могут быть разными: а) Перевод слов с русского на английский и наоборот по любой теме, б) Ответы на вопросы, в) Составление простого предложения с данным словом по данной грамматической теме, г) Составление подобного высказывания, и т.д.

Игра в карты

Два студента получают карточки на любую грамматическую или лексическую тему. Карточки делятся пополам и раздаются игрокам. Один делает ход, кладет карту, и составляя предложение со своей картой. Другой «перебивает» его, кладя свою карту, и составляя свое предложение. Ошибки контролируются и не засчитываются. Выигрывает тот, у кого не останется карт.

Волшебный Мешочек

Очень удобно преподавателю в своей комнате иметь коробку с разного рода предметами: шишка, старый подсвечник, кошелек, интересная шкатулка, игрушка из киндер-сюрприза... и что-угодно необычное, веселое. Эти вещи должны лежать в закрытой коробке и студент не должны их видеть. Перед занятием преподаватель может положить в пакет несколько предметов из этой коробки и предложить студентам, задавая вопросы по изучаемой ими грамматической теме, или изученным ранее грамматическим темам,

отгадать эти предметы. Если преподаватель хочет закрепить определенную тему в утвердительных предложениях, он объясняет студенту задание, что они называют, что он делал вчера, прошлым летом, на каникулах, в отпуске с этим предметом « You cut it yesterday|last summer», он отвечает «да» или «нет». Студент через время отгадывают предмет. Можно использовать эту игру на любом уровне, даже на первых темах «быть» (какой предмет - цвет, размер, материал, где находится обычно), кто его чаще имеет (бабушка, девушка, ребенок). Можно использовать такой вариант игры - один из студентов, не заглядывая в мешок, на ощупь описывает предмет. Другие студенты задают вопросы или дают утверждения относительно него, он отрицает или подтверждает. Акцент на игре, интересе, общении на английском, использовании конструкций, а не на том, что мы реально делаем с этим предметом в жизни.

Отгадай, кто сказал?

Эта игра используется во время изучения темы «Прямая – косвенная речь»

Один человек выходит из комнаты, другие (студенты и преподаватель) произносят по одной фразе и выбирают ведущего. Вышедший студент возвращается и ведущий ему говорит: « Кто-то сказал, что...» (и подставляет фразы, которые произносили участники, делая изменения, которые нужны при переводе из прямой в косвенную речь).

Студент, который вошел, отгадывает, кто что сказал, и озвучивает это: «Вася сказал, что...»

Это происходит очень весело, студенты стараются запутать вошедшего, придумывая такие фразы, которые по логике должны исходить от другого человека (известно, что Вася увлекается пением, а поэтому Петя говорит, что он любит петь. Так они пытаются сбить с толку).

Сначала работают только с утвердительными предложениями, затем усложняются задания: вопросительными и отрицательными предложениями. Точно так же поступают и с временами.