

МИНИСТЕРСТВО НАРОДНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ
УЗБЕКИСТАН

Самаркандский областной институт переподготовки и
повышения квалификации педагогических работников
имени М.Бехбуди

Кафедра языков и литературы

**«Технология проведения фонетических
и лексических игр на уроках
иностранного языка»**

(Методическая рекомендация для молодых
специалистов)



Самарканд-2008

Составители: **Ф.А. Шокирова** – заведующий кафедры языков и литературы
СамОИППКПР

З.А. Ким - старший преподаватель кафедры языков и
литературы СамОИППКПР

Рецензенты: **Х.Х. Зубайдуллаева** - методист иностранных языков ГорОНО

Е.Д. Собирова – завуч, преподаватель английского языка
г.Самарканда опорной шк№37

Предлагаемая методическая рекомендация рассчитана для учителей иностранных языков. Оно включает обучающие игры на развитие и тренировку речевых навыков, таких как произношение и обработка лексики. Игры предназначены для использования на уроках иностранного языка в общеобразовательной школе при прохождении программного материала.

**Данная рекомендация утверждена на научном Совете
института от « 29 » декабря 2008 г протокол № _____**

Учиться радостно, учить радуясь

Все знают, как трудно сделать урок иностранного языка интересным для детей на начальном этапе обучения. Ученики будут любить урок и будут учить иностранные языки с энтузиазмом, если материал будет интересен и ярок для них. Содержание урока заинтересует детей, если материал будет соответствовать их возрасту и интересам. Многие из Вас скажут, что организация игры занимают время и дети воспримут урок как игру, не больше. Игра - своего рода работа также, если Вы знаете психологические аспекты этого самого возраста. Игра - деятельность, которая очень близка ко всем детям.

Играя, Вы можете заставить детей действительно работать эффективно. Невозможно заставить детей выучить слова и правила наизусть, сделать упражнения и т.д.

Игра - определенный стимул изучения иностранного языка. Игра - социальный опыт для детей, который учит их жить, помогать друг другу, выигрывать и проигрывать, и уважать чувства других.

Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряют мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок будет при этом говорить на иностранным языке? Не таяться ли здесь богатые обучающие возможности?

Дети, однако, об этом не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказывается порой более важными, чем знание предмета.

Чувства равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – всё это даёт возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова иностранного языка и положительно сказывается на результатах обучения.

Хотелось бы подчеркнуть, что игра полна эмоций, которые сделают Ваш урок интересным и производительным, не только для Ваших учеников, но также и для Вас. Не бойтесь играть, верить в игры, и Вы преуспеете! Цель этих игр состоит в том, чтобы помочь детям запомнить слова забавным способом.

Фонетические игры

Беги к стенке!

Все знают как трудно научить детей произношению звуков [θ] и [ð]. Особенно трудно различить в каких случаях буквосочетание Th издаёт звук [θ] и в каких случаях [ð]. Поэтому предлагается игра, но перед игрой надо провести повторение правил чтения этих звуков. Заранее учитель готовит 30 слов на карточке. На противоположных стенах класса вешает звуки [θ] и [ð]. Учащиеся становятся по середине класса. Учитель встаёт на стульчик и показывает по одному слову, а ученики должны пройти к той стенке, где висит соответствующий звук. Ученик который подошёл несоответствующему звуку выбывает из игры. Например:

[θ] ↓	[ð] ↓
bath, teeth, birth, threat, thin	this, bathe, brother, those

Подними карточку!

В классе нужно повторить правила произношения правильных глаголов в прошедшем времени. Затем учитель делит группу на две команды. Каждой команде учитель выдает по три карточки, в которых написаны звуки [t], [d], [id]. У учителя имеется коробочка с инфинитивами. Учитель достаёт по очереди и показывает командам. Команды должны поднять соответствующий звук. Команда которая поднимит неправильную карточку теряет одного игрока. Например:

[t] ↓	[d] ↓	[id] ↓
to ask, to hope	to answer, to follow	to situate, to visit

Знаешь букву «Ch»?

Разделите группу на две команды. Повторите правила произношения звуков

[k] ↓	[tʃ] ↓
Chemistry	chat

Ученики в команде за 3 минуты должны написать как можно больше слов на эти звуки. После трёх минут команды соревнуются, читая по очереди слова на один звук. Слова не должны повторяться. Проигрывает та команда, у которой заканчивается слова.

Лексические игры

Что пропало?

Материалы: побольше тематических карт или игрушек (их число зависит от возраста учеников).

Как играть: поместите карты или игрушки в ряд на столе или на доске. Позвольте ученикам взглянуть на них, или Вы можете пересмотреть слова вместе. Тогда попросите, чтобы Ваши игроки закрыли глаза, учитель убирает один из объектов. Тогда дети должны открыть глаза и ответить на Ваш вопрос, "Что отсутствует?" Вы можете также изменить эту игру немного: не убирайте карты или игрушки, только поменяйте места.

Домино

Материалы: толстая бумага и карандаши, чтобы сделать карты домино подходящего размера (их число зависит от возраста и уровня учеников)

Как играть: Вы можете сделать карты не только с числами но также и с алфавитом и словами. Дети должны присоединить карты согласно значениям: цвета, животные, части тела, действий и т.д. Эту игру можно играть в парах или с классом, разделенным на две команды.

Новые слова

Преподаватель готовит карточки, на которых вразброс располагается значительное количество знакомых и незнакомых слов, в том числе и только что выученных. Учащиеся должны выбрать из всех слов лексические единицы, введенные на предыдущем занятии. Данное упражнение развивает зрительную память. Оно легко проводится в виде игры: несколько учеников получают карточки и записывают на доске или в тетради найденные ими слова. Выигрывает тот, кто быстрее выберет все новые слова из своей карточки.

Scrambles

Данное упражнение помогает запомнить правописание изучаемых лексических единиц. Составь слова из следующих букв. Например:

- 1) шокка = кошка
- 2) бакоса = собака
- 3) трто=торт

Chainword

В игре принимают участие все учащиеся группы. Учитель пишет на доске любое нововведенное слово, затем участники игры по очереди пишут слова,

первая буква которых является последней буквой предыдущего слова. Слова в цепочке не повторяются, например: **enjoy-yard-door-red-desk-know-white...** выбывает тот, кто не смог в отведённое время вспомнить слово или написал его с ошибкой.

Составь слово

В этой игре принимают участие все учащиеся группы. За определенное время надо написать как можно больше слов, используя только буквы слова, написанного преподавателем на доске, например:

Examination	demonstration
Ехам	rat
Nation	station
Net	onion

Бинго

В начальных классах при изучении алфавита, звуков, числительных эффективно использование игры «Бинго». Детям выдаются карточки с определенным набором цифр (букв, слов). Ведущий называет в случайном порядке цифры (буквы, слова), а дети вычеркивают услышанное. Побеждает тот ученик, кто быстрее всех зачеркнет имеющиеся у него цифры (буквы, слова). Победитель должен крикнуть слово «бинго».

Бинго

Учащимся раздаются карточки «Бинго», в квадратах которых даны слова на английском языке. Учитель держит в руке «номера»- карточки с эквивалентами данных слов на русском языке. Учитель читает слова на русском языке и передаёт их тем учащимся, которые имеют данные слова на своих карточках. Первый учащийся собравший ряд по горизонтали, вертикали или диагонали - победитель. Можно сыграть во второй раз, изменив условия. В этот раз победит тот, кто соберет все «номера» на карточке.

Как другой вариант этой игры вместо переводов слов на карточке можно использовать их дефиниции, например:

Ученик- ребёнок который ходит в школу учиться

Директор- руководитель школы

Собери квадрат

Учащиеся делятся на группы. Каждой группе выдаётся квадрат, разрезанный на равные квадратики. На каждой грани квадратики по очередности даны слова на английском и русском языках. Задача групп: как можно быстрее собрать большой квадрат, соединя маленькие квадратики так, чтобы соприкасающиеся грани имели перевод одного и того же слова на русском и на английском языках, например:

платёж принимать Terms to sell	оборудован ие продавать goods new	отгрузка НОВЫЙ a plant to receive
условия запрос country appointment	товары встреча price a model	Завод модель Mail an enquiry
страна химический payment to make	цена делать equipment quotation	почта котировка shipment chemical

Ребусы

Превратить заучивание слов в увлекательное и интересное занятие помогает использование **ребусов**. При знакомстве с новой лексикой учащиеся читают новые слова, выделяют в них семантические элементы, определяют какие из слов можно зашифровать в ребусах. Домашним заданием является составление ребусов с новой лексикой и её повторение устно и письменно. В отдельных случаях учитель помогает учащимся определить семантические составляющие элементы и затем даёт им задания с ребусами:

- А) Расшифруйте закодированное слово и составьте с ним предложение;
- Б) Отгадайте группу слов и составьте с ними рассказ;

В) В данном списке слов выберете те из них, которые можно зашифровать в ребусе.

Преподаватель рассказывает о составных правилах составления ребусов:

1. Принцип шифра слово+слово, например: arm+chair. Очень часто слова кодируются в ребус так: предмет + часть слова (буква) и наоборот, например: o-pen, man-y.
2. Запятую используют для исключения одной или более букв в начале или конце слова, например: chair-hair, fox-ox, bear-ear.
3. Если два предмета изображены один в другом, то при чтении зашифрованного слова, нужно добавить как часть слова предлог «in», вместо предметов могут быть буквы, например: w-in-d, f-in-e. По такому же принципу используются предлоги «on», «up», «under», например: sec-on-d, s-up-er.
4. Если рядом с предметом зачеркнута буква, то при расшифровывании её исключаем; а если над зачеркнутой стоит другая буква(ы), то заменяем её, например: monkey-money, sock-lock.
5. Если над предметом написаны цифры, это значит буквы читаются в том порядке который указан цифрами, например: rat-art, cat-act, rose-sore.
6. Если по всему контуру одной буквы располагается другая, то в зашифрованное слово включаем of, например: c-of-fee; а если одна буква прислонена к другой, то включаем в слово by, at, например: d-at-e; если какая-либо буква идет по направлению к другой, то в зашифрованное слово включаем to, например: to-da-y.
7. Если над рисунком стоит буква, то её нужно включить в слово так, чтобы получилось ещё одно слово, например: coat-coast, pot-plot.

Следующий этап в процессе заучивании слов, который также проводится в виде игры, -отработка правописания. Группа делится на две команды. Слова диктуются, а учащиеся по очереди пишут их на доске. Работа, которая выполняется командой, стимулирует память, поскольку учащиеся в этом случае отвечают не только за себя, но и за своих товарищей. Приведем примеры ещё некоторых игр для закрепления правописания.

I. Преподаватель в быстром темпе, с паузами между словами передает по буквам текст телеграммы. Учащиеся записывают его. Правильность принятого текста проверяется посредством выполнения названия действий. Например: Look at the window, boys! Come to my table, Nick!

II. Преподаватель предлагает учащимся расшифровать фразу в словах которой каждая буква закодирована цифрой, соответствующей порядковому номеру буквы в алфавите: А – 1 ; В – 2 ; С – 3. Например: 20 8 1 14 11 25 15 21! – Thank you!

Одним из эффективных методов заучивания лексики является следующий этап. В класс приносится яркая коробочка. После проверки командных результатов и исправления всех ошибок преподаватель просит учащихся подумать – какое слово(слова) остаются для них трудным или просто не нравится(трудное произношение, плохо запоминается и т. д.). однако вслух это слово не произносится.

Учащийся получает возможность нелюбимое для него слово написать на листке бумаги и положить его в коробку. Если слово доставляет много неприятностей, лист бумаги можно и скомкать. В течение нескольких следующих занятий мы работаем с новой лексикой, выполняем тренировочные упражнения, читаем текст, не открывая коробки. Что же происходит с психикой учащегося в это время? Входя в класс и видя яркую коробку, которая привлекает его внимание, он начинает думать о своем секретном слове. Опосредованно внимание учащегося сконцентрировано на трудном для него слове, что помогает запомнить показавшееся в начале таким сложным слово или несколько слов. Через несколько дней мы открываем коробку и выбираем слово – чемпион, т.е. такое слово, которое больше всего не понравилось учащимся и было написано на листочках большее количество раз. Но к этому моменту все слова уже кажутся легкими. Все недавние трудности преодолены, настало время вводить новую лексику и думать, как сделать процесс обучения ещё интереснее.

Как известно обучающая игра на занятии способствует выполнению важных методических задач: создание психологической готовности учащихся к речевому общению, обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала, тренировки учащихся в выборе нужного речевого варианта. С помощью игры можно развивать также память, внимание, логическое мышление. Практика показывает, что игры на занятиях английского языка имеют огромное значение для учащихся всех возрастов, при формировании всех необходимых языковых знаний и навыков, в том числе и в лексической стороне речи. Игры помогают расширению объёма потенциального словаря, развивают и совершенствуют лексические навыки.

Неподвижные игры

Ассоциации

Учитель пишет на доске слово на изучаемую тему. Первый ученик называет слово, которое ассоциируется у него с заданным. Второй называет ассоциацию к слову первого ученика и так далее. Когда каждый назовет свое слово, учитель записывает последнее слово рядом с первым и просит учащихся составить предложения, используя оба слова в одном предложении.

Например:

Учитель: A pet

Ученик 1: A cat

Ученик 2: Milk

Ученик 3: Food

Ученик 4: Tasty

Ученик 5: Ice-cream, etc.

В результате на доске 2 слова: A pet – ice-cream. Учащиеся составляют предложения с этими словами. Например: My pet does not like ice-cream. Эту игру можно использовать, начиная со среднего этапа обучения. Она очень хорошо подходит в качестве речевой зарядки.

Бинго

Возможно, многие знают эту игру, но мне она нравится своей универсальностью. Ее можно применять как для отработки лексики и фонетики, так и грамматики. На доске учитель пишет ряд слов и просит учащихся записать три любых слова из предложенных. Потом он начинает называть эти слова в произвольном порядке. Тот учащийся, чьи три слова назвали первыми поднимает руку и кричит: “Bingo!”. Он побеждает в этой игре. Универсальность этой игры еще и в том, что ее можно использовать на любом этапе обучения, начиная с самых первых уроков.

Naughty Names

Эта игра послужит вам прекрасным помощником при изучении прилагательных, описывающих черты характера. Суть состоит в том, чтобы подобрать прилагательное, начинающееся с той же буквы или звука, что и имя ученика. Например: *Lovely Lena, Naughty Natasha, Clever Kirill, etc.* Чтобы увеличить объем лексики можно придумать новые имена каждому учащемуся.

Условно-подвижные игры.

В эту категорию мы выделили игры, когда учащиеся совершают минимум движений и не передвигаются по классу.

The Best Speller

Рекомендуется использовать эту игру для повторения и закрепления лексики. Учитель называет слово (можно дать английский вариант, можно – русский). Ученик должен назвать это слово по буквам. Если он называет правильно, то он выходит во второй тур. Если он называет слово неправильно, тогда это слово переходит к следующему ученику. Ученикам, которые вышли во второй тур дается более сложное задание. Например, назвать по буквам словосочетание с активным словом. На более младшем этапе можно в первом туре называть слова по-русски, а во втором туре по-английски.

A Puppet Show

Это – парная работа. Один учащийся – кукловод, а второй – кукла. Кукловод стоит позади куклы, держит его за руки и демонстрирует действия, которые он озвучивает. Например: “Hallo!” (Кукловод поднимает руку куклы и приветственно машет.) I am Jack. (Кукловод прикладывает руку куклы к груди.) I can swim well. (Кукловод двигает руками куклы, показывая как тот плавает.) Текст может быть одинаковым для всех, а может быть разным для каждой пары. С помощью этого упражнения можно проверить владение теми или иными грамматическими структурами, а также степень владения учащимися навыками подготовленной и неподготовленной речи.

Подвижные игры

Circle Game

Учащиеся стоят в круг. Каждый учащийся держит в руках карточку с изображением животного (или с буквами алфавита или с цифрами, карточки могут быть любыми в зависимости от изучаемой темы). Учитель называет два слова: a dog – a monkey. Учащиеся, у которых на карточках изображены эти животные, должны поменяться местами. Затем учитель называет следующую пару животных и так далее.

True and False Chairs

Учитель ставит у доски два стула. Один стул будет “правильный”, а другой “неправильный”. Учащиеся делятся на две команды и встают в два ряда напротив стульев. Учитель показывает картинку и называет слово. Если слово соответствует рисунку, тогда один из представителей каждой команды должен сесть на “правильный” стул, а если слово названо неверно, то тогда нужно сесть на “неправильный” стул. Очко начисляется той команде, представитель которой успел сесть первым и не ошибся в выборе стула.

В старших классах можно использовать эту игру не только для проверки лексики, но для проверки понимания текста (учитель называет предложения из текста, которые могут соответствовать тексту или нет).

