

Методика использования игровых приемов при обучении грамматике английского языка

А. А. Логвина

Важность игрового метода при обучении грамматике английского языка в 7 классе неоспорима. Так игры рассматриваются как переходный мостик между учебными и реальными речевыми ситуациями, обеспечивая условия для естественного иноязычного общения. Особенностью игрового метода является то, что в игре все участники равны. Она посильна каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных языковых знаний на любом этапе изучения темы. Слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности задания дает возможность ученику свободно употреблять в речи иноязычную лексику и грамматические структуры, снижается боязнь ошибок, незаметно усваивается языковой материал.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению таких важных методических задач, как:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения учащимися языкового материала;
- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи.

Специфику игрового метода обучения в значительной степени определяет игровая среда; различают игры с предметами и без предметов, настольно-комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО.

Очевидно, что для школьников игра – путь к познанию в дополнение порой к скучным, однообразным, повторяющимся из урока в урок методическим приемам учителя. Играя ученики без особых усилий, с удовольствием включаются в процесс обучения, забывая, что идет урок. Учитель в другой роли: он или ведущий, или судья, или участник игры. С радостью играют школьники всех возрастов (дети, подростки, юноши), особенно если игра принимает форму соревнования, требующую смекалки, быстрой реакции, хорошего знания предмета. Игра является одним из самых сильных мотивов в овладении учащимися иностранным языком.

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

Однако следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо знать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

В основном обучающие игры не носят чисто лексический или грамматический характер. Лексические игры могут стать грамматическими, орфографическими и наоборот. Какую бы направленность не имели игры, они отражают восприятие мира детьми: любознательность, любовь к животным, сказочным сюжетам и персонажам, соревнованиям, загадкам.

При работе над грамматической темой «Вопросительные предложения» в качестве повторения изученного материала в предыдущих классах большую помощь оказывает игра «Whose Tail Is It?» (разделительные вопросы). Рисуем различных животных (со съёмными хвостами). При этом важно, чтобы было несколько тигров, собак и т.д. на туловище животного записано повествовательное предложение, а на хвосте соответствующий краткий общий вопрос. Например, на туловище тигра можно написать *The tiger can sing*, а на хвосте *Can't it?* Для того чтобы было ясно, что тигр любит петь, нужно нарисовать ноты рядом с предложением. Затем хвосты отделяются от туловища и перемешиваются, а грустные звери без хвостов ждут своего спасителя. Им может стать один из учеников или целая команда. Каждому зверю нужно вернуть его хвост. Данная игра помогает не только ввести новый грамматический материал, но уместно при повторении. Таким образом, можно использовать данный прием при закреплении данного материала как в 6 класса, так и в 7 классе.

Хотелось бы привести еще примеры грамматических игр:

I. Hide-and-Seek in a picture.

Учитель говорит: "Let's play hide-and-seeK today!"

P: I want to be "It"

T: Let's count out.

Выбрали водящего. Ребята было собрались уже прятаться, как их постигло разочарование: оказывается, прятки будут ненастоящие. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает прическазку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P1: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

P2: Are you under the bed?

It: No, I am not.

P3: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

P4: Are you behind the curtain?

It: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

В каждой игре требуется ведущий, ведь его роль особо велика, а исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душой игры и заряжать всех своим азартом. Так, например, успех следующей игры зависит от того, как поведет себя учитель, так как здесь сюжет игры построен на комичности ситуации. Данная игра подойдет при закреплении предлогом места, а также можно использовать При прохождении темы «Life in the city» как при введении материала в 6 классе, так и при повторении в седьмом. Можно «спрятаться» на карте, а остальные ищут и прокладывают дорогу к водящему.

II. I took a Trip.

Класс изучал глагольные формы в Past Indefinite. Особенно актуальна тема будет на этапе повторения материала в начале учебного года в 6 классе, а также при изучении нового грамматического материала по теме «В детстве и сейчас» и конструкции «used to» в 7 классе для повторения временной формы Past Simple и сравнения ее использования с новой конструкцией на начальном этапе изучения данной темы.

Воспользовавшись тем, что ученики во время каникул ездили куда-нибудь, учитель задает вопрос: "You went on a trip. What did you take with you?"

Pupils: I took a suitcase.

I took a clock.

I took a book to read.

I took a dog.

I took a food basket.

I took a coat.

I took an umbrella.

I took a note-book.

Teacher: Very good. But I know very well that that was the only thing you took. Yes, don't be surprised. That was a very unusual trip.

Ученики начали понимать, что учитель снова что-то придумал и что они должны подыграть:

Katya took only a suitcase, Misha took only a food basket, Andrei took only a clock, in a word, each took only one thing. Is it clear? All right.

Let's go on. I want to ask:

What did you eat? Remember that you took only one thing with you.

Katya: I ate a book.

Andrei: I ate a clock.

Jane: I ate a dog.

Kolya: I ate an umbrella.

Ребята засмеются обязательно и от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться как раз нельзя, а тот, кто не выдерживает выходит из игры.

Продолжая игру, учитель может спросить:

What did you put on your head?

What did you put on your feet?

What kind of transport did you go in?

Для игры можно использовать и другие зачины, например:
You went to the park. What did you see there? You went to the market.
What did you buy there?

Важно только понять принцип: отвечая на первый вопрос, ученики запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

Предложенные игры всего лишь образец, в зависимости от ситуации и учебного материала их содержание и форма могут меняться. Их можно и нужно придумывать самим, всегда нужно проявлять фантазию, экспериментировать. Главное - понять принцип подбора игр, хотелось бы еще раз подчеркнуть основное правило: *по возможности избегать прямого перевода, заменяя его всеми возможными вербальными и невербальными средствами.*

3.4 Использование настольной игры при изучении неправильных глаголов

Многолетний опыт использования учебных настольных игр при работе над учебным грамматическим материалом показывает, что включение таких игр в систему упражнений приводит к более быстрому усвоению изучаемых грамматических явлений.

Прежде чем перейти к описанию конкретной игры, следует отметить, что по цели настольные игры можно разделить на 4 группы:

1. игры для ознакомления с новым материалом;
2. игры для тренировки в использовании нового материала в составе предложения;
3. игры для организации практики в употреблении грамматических единиц в составе высказывания;
4. игры для контроля усвоения.

Приведем пример настольной игры «Play cards at school».

Запоминание более 100 неправильных глаголов в трех формах - обязательный этап обучения английскому языку, через который проходит каждый школьник. Обычно для закрепления темы и контроля знаний используется словарный диктант. Такая форма работы не вызывает энтузиазма среди учеников. Предлагаемая ниже игра позволяет закрепить и ненавязчиво проверить знания неправильных глаголов у школьников, не вызывая у них при этом отрицательных эмоций. По сравнению со словарным диктантом у игры есть ряд существенных преимуществ:

- 1) она вызывает интерес, а значит, повышает мотивацию учения;
- 2) содержит элемент соревновательности и азартности;
- 3) не вызывает тревожность;
- 4) создает ситуацию, при которой обращение за подсказкой становится невыгодным для играющего.

Для проведения игры учителю необходимо подготовить **учебное пособие.**

На отдельных карточках пишутся три формы неправильных глаголов (одна карточка - одна форма конкретного глагола). Если две из трех форм глагола совпадают (например, think – thought – thought), следует написать повторяющуюся форму два раза (две разные карточки), а если совпадают все три формы глагола (например, cut), то изготавливается только одна карточка с этим глаголом. (Такие карточки имеют в игре особое значение: они - джокеры).

Для игры участникам надо обязательно знать, какая именно форма глагола (Infinitive, Past Indefinite или Past Participle) написана на карточке. Поэтому над одинаковыми формами глагола ставятся стрелки. Стрелка влево будет означать первую из двух повторяющихся форм, а стрелка вправо - вторую. Это выглядит следующим образом:

Таблица 2

dig	dug ←	dug →
come ←	came	come →
beat ←	beat →	beaten

Вместо стрелок можно написать номер формы глагола, но при этом создается опасность, что во время игры ученики будут обращать внимание не на глагол, а на номер. В нашем же случае стрелка влево означает как первую, так и вторую формы, а стрелка вправо либо вторую, либо третью.

Можно изготовить любое количество карточек в зависимости от уровня подготовки группы, учитывая, что после того, как каждый участник получит по 6 карт, часть их должна остаться на кону (Так, на группу из 7 учеников следует изготовить 50-60 карт). Число игроков - не ограничено, продолжительность игры увеличивается пропорционально количеству карт и уменьшается пропорционально количеству играющих. Необходимо также учитывать, что как для любой другой настольной игры, для карт английских глаголов нужен общий стол, за которым игроки могли бы разместиться лицом друг к другу.

Правила игры

Каждый участник берет из колоды по шесть карт. Таким образом, у любого игрока оказываются разные формы неправильных глаголов. Во время игры карты не добираются, кроме того случая, если нужной карты нет. Одна карта из колоды кладется как первая. Далее игроки должны класть карточки с той же формой другого глагола (карточку с инфинитивом на инфинитив. Past Simple на Past Simple, Past Participle на Past Participle), либо этот же глагол в другой форме (например, на карту gone кладем либо go/went либо любой Past Participle). Если у игрока нет нужной карты, он может воспользоваться особым глаголом (в карточной терминологии - джокером). Это глагол, у которого все три формы одинаковы (например, cut – cut - cut). В колоде таких глаголов обычно немного (На них нет особых знаков отличия). Положивший джокер указывает следующему за ним игроку, карточку с какой формой глагола следует положить (Например, если до того разыгрывалась форма

infinitive, владелец джокера может попросить Past Simple или Past Participle). Другое дело - вспомнить, что именно у этого глагола совпадают все формы. Иначе играющий не сможет его выгодно использовать. Знания расширяют возможности игрока, постоянно актуализируясь по ходу игры. В случае, если нужной карты нет, приходится тянуть из колоды, пока она не попадет. Цель игры - избавиться от своих карт. Победителем считается тот, у кого раньше всех закончатся карты, или тот, у кого на определенный момент времени (например, звонок с урока) меньше всего карт. При этом победителя можно мотивировать еще и оценкой, ведь кроме удачи в игре требуется четкое знание форм глагола, которое обеспечивает наибольшую эффективность использования имеющихся карт.

Участие учителя в игре желательно по нескольким причинам:

- 1) он осуществляет контроль, как за правилами игры, так и за знанием английских неправильных глаголов;
- 2) поощряет общение на английском языке;
- 3) обыграть учителя - это особый стимул в игре для учащихся.

Предлагаемая игра - не только «грамматический тренажер» на узкую (хотя и трудную) тему. Ситуация игры создает расширенные возможности для общения на иностранном языке. Во время игры можно комментировать свои действия, говорить об удаче, можно попросить участников использовать различные формы вежливости или призыва к совместным действиям: Let's have ... form. Why don't we continue in... form? Кроме того, во время игры возможны фразы типа: I'm (un)lucky (today), pull out cards, victory, winner, the goal of a game, идиомы и пословицы, связанные с игрой и удачей, карточная терминология, тематика суеверия.

Данная игра существенно помогает при повторении времени Present Perfect, а также страдательного залога в 7 классе на любом этапе работы, так как неправильные глаголы всегда вызывают трудности в запоминании у учащихся.

В заключение следует отметить, что время, затраченное на изготовление и проведение настольных игр, окупается с лихвой. Игры заключают в себе не только большой обучающий потенциал, но и способствуют созданию творческой атмосферы на всех уроках.