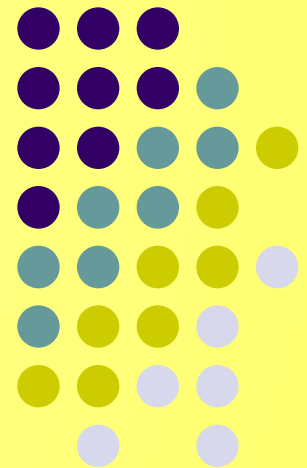
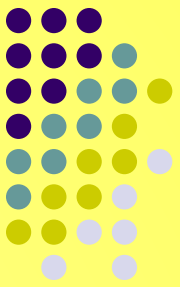


Игра как эффективное средство обучения английскому



Цель данной работы заключается в освещении вопроса о познавательных и развлекательных играх на уроках английского языка.



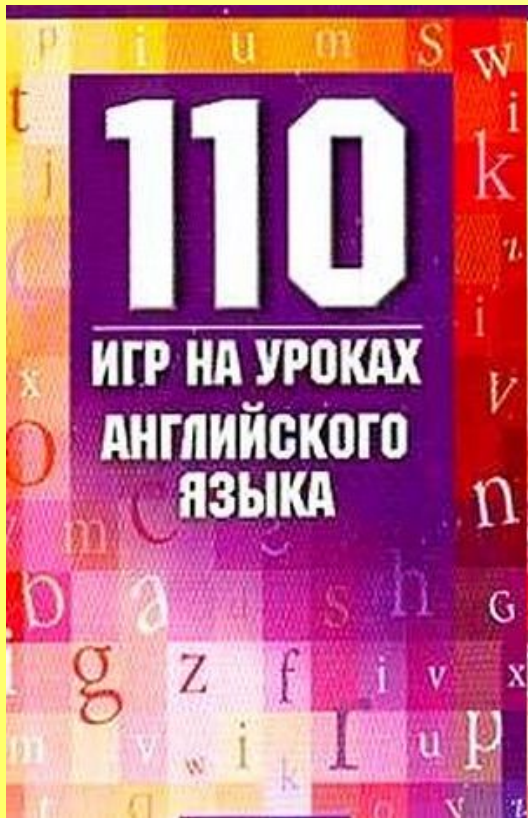
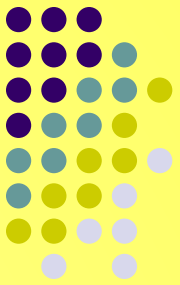
Для реализации данной цели необходимо решить несколько логически взаимосвязанных **задач**:



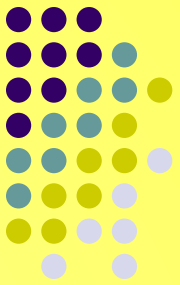
- выявить роль игры на уроке английского языка;
- рассмотреть реальное место игры в учебном процессе;
- указать положительные и отрицательные стороны подобной формы обучения;
- дать определение понятию игра и охарактеризовать ее разновидности.

Методы:

- изучение и анализ методических источников по теме исследования;
- обобщение изученного материала.

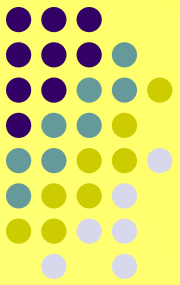


Игра – это:



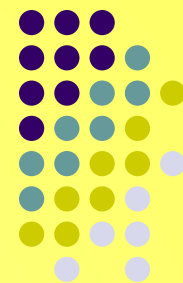
- речевая деятельность;
- мотивированность, отсутствие принуждения;
- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением».

Пять основных целей :



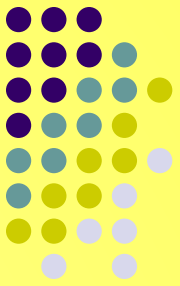
- формирование определенных навыков;
- развитие определенных речевых умений;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- познание (в сфере становления собственно языка);
- запоминание речевого материала.

Две основные группы познавательных – развлекательных игр :



- Подготовительные (основной целью которых является формирование речевых навыков);
- Творческие (благодаря которым возможно развитие речевых умений учащегося; драматические и ролевые игры.)

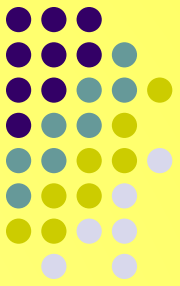
Игры, формирующие речевые навыки:



- *грамматические игры;*
- *лексические игры;*
- *фонетические игры;*
- *орфографические игры.*



Грамматические игры

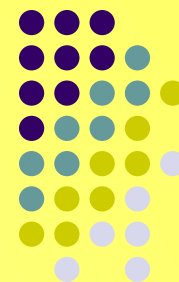


Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую творческую активность учащихся.

Например, *Hide-and-Seek in a picture; I took a Trip.*

Лексические игры

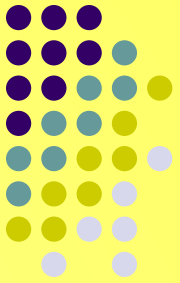


Цели:

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

Например, В магазине, Собери портфель, Цветик – семицветик, Самый интересный рассказ

Фонетические игры



Цель:

- тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

Например, *Широкие и узкие гласные, Кто правильнее прочитает? ,Незнайка и мы, Sending a telegram, Слышу – не слышу, Какое слово звучит?*

АНГЛИЙСКИЕ ЗВУКИ

A a	[ei]	J j	[dʒei]	R r	[a:]
B b	[bi:]	K k	[kei]	S s	[ɛs]
C c	[si:]	L l	[ɛl]	T t	[ti:]
D d	[di:]	M m	[ɛm]	U u	[ju:]
E e	[i:]	N n	[ɛn]	V v	[vi:]
F f	[ɛf]	O o	[əʊ]	W w	[ˈdʌbʰju:]
G g	[dʒi:]	P p	[pi:]	X x	[ɛks]
H h	[eitʃ]	Q q	[kju:]	Y y	[wai]
I i	[ai]			Z z	[zɛd]

СОГЛАСНЫЕ

ВЗРЫВНЫЕ (СМЫЧНЫЕ). Если органы речи смыкаются так, что полностью преграждают проход для воздуха, то мы произносим смычный согласный. Такие согласные также называют взрывными, так как при размыкании органов речи слышен небольшой взрыв. К смычным взрывным звукам принадлежат согласные [p, b, t, d, k, g].

НОСОВЫЕ СМЫЧНЫЕ. Если воздух проходит наружу через полость носа, то такие смычные звуки называются носовыми. Примерами носовых смычных являются [m, n, ŋ].

ЩЕЛЕВЫЕ. Если органы речи смыкаются не полностью, в оставший узкий проход - щель для воздуха, то мы произносим щелевой согласный. Щелевые согласные [θ, ð, ʃ, ʒ, s, z, h, f, v, w, r, j, l].

Среди согласных имеются **СМЫЧНО-ЩЕЛЕВЫЕ** звуки. Они называются так потому, что размыкание преграды у них происходит замедленно; полная преграда переходит в щель: [tʃ, dʒ].

ГУБИНО-ГУБНЫЕ. Преграда на пути выдыхаемого воздуха может быть образована различными органами речи. Если нижняя губа облизывается с верхней, то появляются губино-губные согласные [p, m].

ГУБИНО-ЗУБНЫЕ. Если нижняя губа прикасается к верхним зубам, то такие согласные называются губино-зубными: [f, v].

МЕЖЗУБНЫЕ. Если кончик языка находится между нижними и верхними передними зубами, то произносятся межзубный согласный: [θ, ð].

Сопляные [l, d, ɹ, z] - **АЛЬВЕОПЯРНЫЕ**, так как кончик языка прикасается или приподнимается к альвеолам.

По работе голосовых связок различают **ГЛУХИЕ** и **ЗВОНКИЕ** согласные. При произнесении глухих согласных голосовая щель раскрыта и выдыхаемый воздух проходит через гортань беззвучно. При звонких согласных голосовые связки сближены и напряжены. Выдыхаемый воздух приводит их в колебания, в результате чего образуется звонкий согласный звук. В английском языке к звонким звукам относятся: [b, v, g, d, z, t, m, n, r], к глухим - [k, p, θ, f, t, s, ʃ, h, ð].

ГЛАСНЫЕ

Для классификации гласных рассматриваются различные положения языка относительно твёрдого нёба, а также, какая часть языка участвует в артикуляции и как высоко спинка языка поднимается к твёрдому нёбу.

Различают **ГЛАСНЫЕ ПЕРЕДНЕГО РЯДА**, когда кончик языка упирается в основание нижних зубов, а спинка языка довольно близко подходит к твёрдому нёбу; **английский гласный** [i:].

Если язык оттянут назад и кончик языка опущен, а спинка языка приподнята к мягкому нёбу, мы произносим **ГЛАСНЫЕ ЗАДНЕГО РЯДА**: звук [a:].

По положению губ различают **ОГУБЛЕННЫЕ** и **НЕОГУБЛЕННЫЕ** гласные.

Качество гласного зависит от напряжённости мускулатуры органов речи: чем напряжёнее артикуляция, тем отчётливее и ярче звук. Соответственно различают гласные **НАПРЯЖЕННЫЕ** и **НЕНАПРЯЖЕННЫЕ**. Например, английский гласный [i:] произносится с большим напряжением, чем [ɪ].

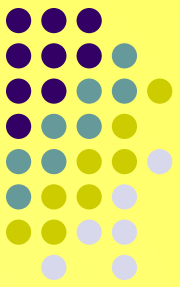
Орфографические игры



Например, *Буквы рассыпались*, *Дежурная буква*, *Телеграммы*, *Картинка*, *Кто больше?*, *Из двух – третье*.



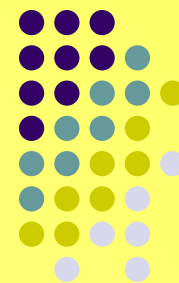
Игры развивающие речевые навыки

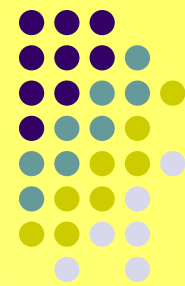


1) Драматические игры (это движение в экстремальные ситуации к неизвестному заранее результату. Это интуитивное прозрение возможного выхода из кризиса. Это спонтанная деятельность, которая заранее не планируется ни как действие, ни как результат.);

2) Ролевые игры

- Ролевая игра – самая точная модель общения, т.к. в ней предполагается подражание естественной ситуации.
- Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно – побудительного характера.
- Эмоции, связанные с определенными фразами или ситуацией, создают прекрасные условия для запоминания материала.
- Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства, развитию мотивации совместной деятельности.
- Предполагает усиление личной сопричастности к происходящему.





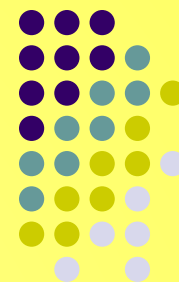
Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлекались и стали вместе с учителем участниками одного процесса



Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает

овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.





Спасибо за внимание!