"Словарные игры на уроке английского языка в начальной школе"

Наверное, многие педагоги неоднократно задавались вопросом: « Как сделать каждое занятие интересным, увлекательным и добиться того, чтобы оно развивало у учащихся познавательный интерес, творческую мыслительную деятельность?» Среди различных методов организации занятий наибольший интерес у школьников вызывают игры, игровые ситуации. Игра является настоящим средством обучения, которое активизирует мыслительную деятельность учащихся, позволяет сделать процесс обучения привлекательным и интересным, волнует учащихся, беспокоит их. Это сильный стимул овладеть языком.

Игра, как один из ведущих видов деятельности младших школьников, деятельность понятная и естественная для них, должна использоваться в процессе обучения. Иностранные языки не исключение.
Использование игр и игровых приемов на уроках иностранного языка способствует созданию доброжелательной атмосферы на занятиях, снятию психологического барьера и повышению мотивации к изучению языка. Способности и характер ребенка наиболее полно раскрываются в игре. Психологические особенности детей этого возраста позволяют благодаря использованию игровых приемов не только осваивать большие дозы материала, но и систематизировать его с помощью занимательных приемов.

Использование игр на уроках английского языка, помогает снять усталость и стресс, создать дружелюбную атмосферу на занятиях, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению языка. Способности и характер ребенка наиболее полно раскрываются в игре.

Методологическая типология игр так же разнообразна, как и их назначение. Выделяют 2 основные группы игр: языковые и речевые. Языковые игры помогают сделать процесс изучения иностранного языка интересным и творческим. Они дают возможность создать у детей атмосферу энтузиазма и снять усталость. Языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексико-грамматических навыков и использования языковых явлений на подготовительном, докоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

Фонетические игры. Задачи: обучение учеников произношению английских звуков; учить учащихся читать стихи вслух и отчетливо; Выучите стихи, чтобы умножить их, играя по ролям. Орфографические игры. Цель: потренироваться в написании английских слов.

Одни игры предназначены для тренировки памяти, другие основаны на определенных образцах написания английских слов (используются при проверке домашнего задания).

словесные игры. Задачи: обучение учащихся использованию словарного запаса в ситуациях, приближенных к природной среде; активизация речевой и мыслительной деятельности учащихся; развитие речевой реакции учащихся; познакомит учащихся с набором слов. Грамматические игры. Задачи: учить учащихся использовать речевые обороты, содержащие определенные грамматические трудности; создание естественной ситуации для использования данной модели речи; Развивать творческую активность речи учащихся.

По сути, развивающие игры не являются чисто лексическими или чисто грамматическими. Словарные игры могут стать грамматическими, орфографическими и т. д. Какую бы направленность ни имели игры, они отражают детское восприятие мира: любознательность, любовь к животным, сказкам и персонажам, соревнованиям, загадкам. Речевые игры также важны в процессе изучения иностранных языков. Они позволяют организовать целенаправленную речевую практику учеников на иностранном языке, обучение и активизацию в рамках его монологических и диалогических речевых навыков и умений, при взаимодействии разных типов партнеров по общению.

Задачи : учить учащихся понимать смысл одного высказывания, выделять главное в потоке информации; развитие слуховой реакции, слуховой памяти, речевой реакции в процессе общения; Учить учащихся умению излагать мысли в их логической последовательности. Одним из важнейших аспектов изучения иностранного языка в начальной школе является работа над словарным запасом. Вот требования к лексической стороне речи. Лексическая сторона речи . Словарные единицы, обслуживающие ситуации общения в рамках предмета начальной школы, в количестве 500 лексических единиц для взаимного (рецептивного и продуктивного) усвоения, простейшие устойчивые словосочетания, оценочная лексика и ремарки-клише как элементы речевого этикета, отражающие английскую культуру. - говорящие страны. Первоначальное понимание способов словообразования: аффиксы (например, существительные с суффиксом -ер, -ор), словообразование (открытая карточка), трансформации (игра в игру). Интернациональные слова (например, доктор, фильм).

Вызванный ученик должен указать на предмет и произнести предложение, например: «Книжный шкаф коричневый», «Доска черная». Он получает столько баллов, сколько составляет предложений, используя в них слова разного цвета. Если он ошибся или дважды назвал один и тот же цвет, он должен уступить место ученику из другой команды. Водитель думает о предмете. Учащиеся угадывают его, задавая вопросы: «Он коричневый?», «Он красный?» и т. д. Когда учащиеся угадывают цвет, они спрашивают: «Что это?», и водящий называет спрятанный предмет.

Учитель просит учащихся показать предмет под названием «Покажи мне что-нибудь красное!» Учащиеся показывают предметы. . Игра «Времена года» Учитель выбирает двух ведущих. Участники игры договариваются о том, кто какое слово думает. Допустим, один подумал о слове снег, другой — цветок, третий — дерево и т. д. Один водитель говорит: «Мне нравится снег. Я люблю цветы. Я люблю деревья. Парни, которые придумали эти слова, стоят рядом с водителем. Затем второй ведущий произносит предложение другими словами. Побеждает тот, у кого больше всего мальчиков рядом с ним. Игра «Угадай слово» Выучив новые слова и многократно их повторив, учитель предлагает слово и просит отгадать его. Учащиеся задают вопросы Это...? Пока не узнают. Ведущим становится ученик, угадавший заданное слово. Игра «Дом, школа, зоопарк» Учитель обращается к ученику по теме: «Школа», «Дом» или «Зоопарк».Учащийся быстро называет слово, относящееся к теме. Каждый следующий ученик должен вспомнить слово, которое его товарищи не называли до этого. Те, кто не может назвать ни слова по этой теме, не выходят из игры.

Игра «Впиши пропущенные буквы» на доске написаны слова, в каждом из которых пропущена одна буква, например: ср, ад, пн и т. д. Учитель произносит, например, звук [э] и просит учащихся мысленно вставить соответствующую букву в слова, где она отсутствует, и назвать ее. Игра «Цепочка слов» Учитель называет первый день недели по-русски и бросает мяч ученику. Ученик, поймавший мяч, говорит: понедельник, второй - вторник и т. д. Еще одна версия этой игры. Воспитатель, подбрасывая мяч, спрашивает: «Какой день перед понедельником?», «Какой день между… и…?» и т.д. Вы можете играть в ту же игру, чтобы закрепить цвета, названия месяцев, числовые слова. Игра в снежки проводится для активизации словарного запаса. В эту игру можно играть между командами или между несколькими учениками, вызвав на доске. Например, задаем тему «Еда». Первый ученик называет одно слово, второй должен повторить его слово и сказать свое. Таким образом, у детей развивается память, внимание и умение слушать друг друга. Игра «Что ты видишь?». Цель: развитие внимания, памяти, логического мышления . Детям показывают картинки на тему «Животные». Но каждая картинка закрыта листом с прорезанным в нем круглым отверстием. Воспитатель направляет картинку этим листом и дети, видя только фрагменты этой картинки, должны угадать, кто на ней изображен. В игру можно играть на любую тему.

"Кроссворд". Цель: развитие орфографических навыков. Решение различных кроссвордов помогает детям не только произносить слово, но и писать его по буквам. Игра «Назови стишок». Цель: активизация ранее изученной лексики по программе; Развитие внимания, логического мышления. Учитель называет слово, учащиеся должны подобрать к этому слову рифму: зеленый – чистый, толстый – шляпа, светлый – ночь, домик – мышь. Использование словарных игр на уроках английского языка в начальной школе Цель: познакомить учителей со словарными играми, которые можно использовать в классе и во внеклассных занятиях по английскому языку. Задания: описание игр, направленных на активизацию словарного запаса устно и письменно .

Игра «Я не вижу» Цель: развитие внимания, развитие речевых навыков (монологическая речь) На столе лежат несколько игрушечных животных. Дети закрывают глаза и одна игрушка «убегает». Учащиеся должны ответить, какой игрушки не хватает, а какое животное осталось: Вижу...
Не вижу...

 Глухой телефон. Цель: активизация лексических единиц, развитие внимания. Дети делятся на две команды. Члены команды говорят слова или фразы друг другу на ухо. Последний игрок, услышавший слово, поднимает руку. Команда этого игрока побеждает.

Снежок. Цель: активизировать словарный запас по нескольким темам, развивать память, внимание. Учитель называет темы, по которым учащиеся называют слова. Первый игрок называет слово, второй повторяет это слово и добавляет свое слово и т. д. Когда игроки не могут повторить столько слов, сколько придумали, игра заканчивается.

 Игра «Как тебя зовут?» с хлопком. Все дети играют одновременно. Они сидят в кругу. Дважды и дважды хлопнув в ладоши по коленям, они спрашивают: «Как тебя зовут?» Ответы: «Меня зовут / Я…» - дети делают индивидуально по очереди. В ответ хлопают в ладоши и колени.

Угадай! Дети сидят. Первый играющий, выбранный по стишку, показывает учащимся один из портретов литературного героя и спрашивает: «Как его зовут?» Отгадывающие говорят: «Его зовут…» Отгадывающий меняет водящего. Игра продолжается. 6. Угадай по голосу. Дети сидят. Они по очереди играют. Лидер выбирается по рифме. Он идет к среднему классу и стоит спиной к остальным. Учитель незаметно для водителя указывает на одного из учеников. Этот студент передает привет! Говорящий угадывает своего собеседника по голосу и спрашивает: «Ты…?» Возможные ответы: «Да, я… ​​Нет, я…» Поприветствовавший ученик занимает место ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока не будут задействованы все учащиеся.

А ты? Дети сидят. Они по очереди играют. Учитель начинает игру. Он говорит: «Мне нравится бегать, а тебе?» При этом он вручает ученику, к которому обращается, « волшебную палочку ». Тот в свою очередь произносит свою фразу и передает палку своему другу. Игра продолжается до тех пор, пока не будут задействованы все учащиеся.

Цветок – семицветковый. Дети сидят. Играют по очереди. На столе у ​​учителя лежит набор красочных карточек в виде лепестков цветов. Дети по очереди берут цветные карточки и прикрепляют сердцевину цветка к специальному кругу, создавая цветок. При этом говорят: «Мне нравится зеленый».

 Обмен местами. Дети стоят в кругу. Все играют одновременно. У каждого в руке карточка с номером. Вы должны держать карту перед собой обеими руками. Каждый игрок называет свой номер и таким образом подтверждает, что запомнил. Учитель называет две цифры, например: «два – пять». Учащиеся, держащие эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.

Запомни слово. Дети сидят. Все играют одновременно. У каждого на столе есть набор картинок или фотографий членов их семьи. Учитель говорит слово, например «мама», учащиеся показывают картинку или фото своей мамы. В случае ошибки учащийся возвращает картинку. Выигрывает тот, кто сохранит все рисунки или фотографии. Игра может быть усложнена: после того, как учитель перечислит все слова, каждый ученик рассказывает о своей семье: «У меня есть мама, папа и сестра».

 Кто это? Дети садятся. Все играют одновременно. Первый игрок выбирается по рифмовке Идет в середину класса И с помощью мимики и жестов изображает кого-то из членов семьи, например: "за рулем автомобиля" - отца, "читая газету" - дедушки, "играет в классики" - сестра и т. д. Остальные учащиеся угадывают, кто изображен, используя конструкцию "Ты мама?" Отгадывавший заменяет первого игрока. Игра продолжается до тех пор, пока не примут участие все учащиеся.

Поменяйтесь местами. Дети стоят в кругу. Все играют одновременно. У них в руках карточки с изображениями животных. Воспитатель называет двух животных. Дети, у которых есть карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.

 Цирк. Дети играют парами. Партнеры выбираются по выбору или по жребию. Задача каждой пары подготовить цирковое представление дрессированного животного, в результате чего дети поочередно выступают в роли дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после чего начинается «спектакль». Пары по очереди выходят на арену. Дрессировщик говорит: «У меня есть слон. Мой слон умеет бегать. Мой слон умеет прыгать. «Студент играет так называемую роль слона. Затем ученики меняются местами, и «представление» продолжается.

Скажите пару слов по теме. Все дети садятся в круг одновременно. Учитель называет каждому ученику слово по заданной теме, а он, в свою очередь, называет другое слово по этой теме. Например: Учитель: Пять! Ученик: Семь! Каждый раз, когда учащийся произносит слово, учащийся получает жетон. Игра «Послушай команду» Например, игра может быть направлена ​​на отработку предложений. В этом случае лучше делать это с помощью предмета, например, мягкой игрушки. Воспитатель называет порядок и сказуемое, а дети показывают: на стуле, под стулом и т. д. Игра «Отправить телеграмму» Класс выбирает ведущего. Воспитатель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать «телеграмму» - написание слов по буквам, делая паузу после каждого слова. Во время пауз вызываемый ученик (по очереди от каждой команды) произносит по одному слову из «телеграммы». Если ученик ошибается, его команда теряет балл. Игра «Цепочка слов» Учитель называет первый день недели по-русски и бросает мяч ученику. Ученик, поймавший мяч, говорит: понедельник, второй - вторник и т. д. Еще одна версия этой игры. Воспитатель, подбрасывая мяч, спрашивает: «Какой день перед понедельником?», «Какой день между… и…?» и т.д. Вы можете играть в ту же игру
чтобы закрепить слова для цветов, фруктов, назвать шестую игру Ход игры. Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру с перечисления слов изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 животных и т. д. Тот, кого просят продолжить список, должен быстро добавить другое имя, скажем «шестой», чтобы не повторять то, что было раньше. Если испытуемый сразу называет 6-е слово, то он становится ведущим, если учащийся колеблется, то ведущий остается прежним. Пример: кошка, собака, обезьяна, кролик, корова... (свинья) Игра капитанов. Каждому капитану дается сумка с 2 игрушками. Например, у одного волк и обезьяна, а у другого слон и кошка. Капитаны должны описывать каждую игру, не называя ее. Угадай ребят из другой команды. Пример: "Это животное. Оно живет в Африке. Оно коричневого цвета. Живет на деревьях. Оно любит бананы" (Обезьяна).

 Для детей младшего школьного возраста часто можно использовать игры на уроках и во внеклассных занятиях . Они будут полезны и эффективны в работе преподавателя.

 Целью данной работы является обобщение педагогического опыта, полученного в процессе обучения английскому языку детей младшего школьного возраста.

 Данный материал будет полезен учителям начальных классов, преподающим английский язык в начальной школе. Здесь представлены дидактические игры, направленные на лучшее усвоение лексико-грамматического материала и кроссворды, чтобы научить детей читать и писать английские слова.