Департамент социального развития администрации Корсаковского городского округа муниципальное бюджетное учреждение

«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1»

694020, Сахалинская область, г. Корсаков, ул. Краснофлотская 1, тел. 4-39-64, 4-33-91

Доклад на тему:

**Фонетические игры**

**на уроках английского языка**

Учитель: Хачатрян В.А

**Корсаков**

**2017**

**Введения**

Игра - это форма репродуктивной деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Игра дает возможность облекать познание мира в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей сходства и различия между отдельными событиями. Урок иностранного языка, это особенный вид урока в системе школьного образования, так как это единственный урок цель которого- речевая деятельность или общение на втором не родном языке. Речевая деятельность, общение на иностранном языке является одной из главных затруднений школьников и учителей в школьном процессе обучения. Можно обучить фонетике, преодолеть некоторые специфические трудности в звукопроизношении у школьников, можно активизировать словарь, вызубрить грамматику, но просто так взять и научить заговорить учащихся от 7(8) до 16(17) лет довольно сложно. Психологи говорят, что одним из важнейших факторов обучения иностранному языку является положительная мотивация. Если не будет положительного мотива, то знания фонетики, лексики, грамматики будут просто никому не нужны. С положительной мотивацией обучения иностранному языку тесно связана познавательная активность.

В связи с этим особое значение приобретает планирование учебно-речевой деятельности, а именно:

* выбор оптимального вида деятельности ( с учетом ведущего вида деятельности для определенного возраста учащихся);
* учет степени сложности деятельности и дидактического материала ( необходимо планировать возможность достижения положительного результата деятельности при достаточной для учебного эффекта активности);
* планирование конечного результата ( оценка данного результата, значимость его для учащихся, достижимость и некоторая неудовлетворенность, которая предполагает дальнейшее образование положительного мотива);
* создание атмосферы азарта;
* органичное использование лингвистического материала - необходимое условие для достижения положительного результата;
* использование положительного результата деятельности ( с необходимым, но посильным волевым усилием) для создания внутренней уверенности в собственных силах, повышения самооценки, планирования дальнейших достижений.

Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их. В игре учащийся имеет возможность оценить себя на фоне других учеников. Оценивать самого себя - это важная способность человека. Недооценка своих способностей мешает человеку быть инициативным, решительным, энергичным. Игра как бы выдвигает новый критерий оценки. Ведь победителем чаще всего бывает не тот, кто больше знает, а тот кто, к тому же, умеет наблюдать, у кого развито воображение, быстрее и точнее умеет реагировать в игровой ситуации, не тот у кого хорошая память, а кто умеет с умом пользоваться своей памятью.

Любая игра на уроках английского языка решает две главные задачи: мотивационную и собственно языковую: одной стороны, играющий решает языковые проблемы, выполняя вполне реальные действия; с другой стороны, ряд моментов этой деятельности носит театрализованный условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью, наказуемостью и дать волю фантазии, сняв барьеры страха, боязнь быть смешным, получить плохую отметку и т д.

Игра заставляет взаимодействовать весь коллектив. Она создает атмосферу уверенности, преодоления трудностей, соревнования, мобилизует творческие возможности учащихся, ведь каждый участник игры понимает, что от его ответа зависит не только личная отметка, но и победа команды. Следовательно, игра вырабатывает у учащегося чувство долга перед коллективом. Помните, игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие как обучения, развития, так и воспитания, требуя от участников большого умственного напряжения и принося в то же время большое удовлетворение.

**Организация игры. Роль и место преподавателя в дидактических играх**

Успешность проведения игры на уроке целиком зависит от преподавателя. Педагогу необходимо организовать творческую игру учащихся, умело ввести их в нее, заинтересовать.

Что для этого необходимо и как это сделать?

1. При игре совершенно недопустимы отношения, которые существуют в условиях репродуктивного обучения (имитация, подражание моделям) и строятся на взаимоотношениях «учитель – ученик», чаще всего основанных на авторитарности учителя. Преподаватель должен создать такие условия, чтобы любой участник игры почувствовал уверенность в своих силах, что он может достичь поставленных целей и, чтобы была атмосфера доверия внутри группы. Предопределением этого является доброжелательность, тактичность преподавателя, поощрение, одобрение действий учащихся.

Во время игры учителю просто запрещается прерывать речь учащихся замечаниями типа «Исправь ошибку», «Одну минутку, вы не правильно сказали». Замечания такого рода сбивают темп игры, разочаровывают учащихся, переводят игру в ранг обычного занятия, лишают учащихся интереса к ней.

В большинстве игр победитель определяется по количеству очков, полученных за быстроту выполнения задания и за правильность речи. Контроль правильности речи осуществляет во время игры в первую очередь преподаватель, кроме него могут быть выбраны арбитры из числа учащихся, обычно самые подготовленные. Их задача – деликатно останавливать ошибившегося и поправлять. За ошибку с участника игры или с команды снимается очко.

Доверительность и доброжелательность поддерживаются тем, что преподаватель тоже как бы участвует в игре, а не является сторонним наблюдателем. Когда учащиеся готовятся, он подходит к ним, подсказывает нужные слова, фразы, выражения, во время игры он эмоционально реагирует на происходящее и т. д. Учителю следует избегать назидательного тона, снисходительности. Но и другая крайность – полная включенность в игру, когда учитель в азарте забывает, зачем эта игра проводится, - просто не допустима. Следует помнить: в игре учитель – режиссер, а учащиеся - актеры.

2. Так как отмечалось выше, что у игры коллективный характер. Там начинается совместная деятельность в рамках «ученик – ученик», «ученик – ученики». Причем отношения строятся на основе сотрудничества: учащиеся общаются, обмениваются мнениями, идеями, сюжетами, фактами и т. д.

Задача педагога – настроить учащихся на сотрудничество. Помнить, что учитель – внимательный, наблюдательный, который видит каждого учащегося и не допускает конфликтных ситуаций. При образовании команд следует обращать внимание на их состав. Они подбираются так, что бы в каждой были участники разного уровня владения изучаемым языком. Обязательно в каждой команде должен быть лидер. Вначале учитываются личные симпатии и привязанности учащихся друг к другу и образуется группа, согласно дружеским связям, затем ненавязчиво надо начать переводить учащихся из одной команды в другую, вырабатывая психологическую совместимость учащихся.

Кто должен быть ведущим в игре? Учитель или учащийся?

Вначале, пока учащиеся привыкают к игре, учитель – и ведущий, и судья, и участник игры, но постепенно, в процессе игры учитель занимает второстепенную роль в игре отдавая все больше и больше инициативы детям. В процессе игр преподавателю следует постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочередно разным учащимся.

Существуют игры, где ведущим может быть только преподаватель. Это такие игры, где необходимы творческие решения: уточняющие вопросы, вовремя поданная реплика, напоминание известного – все это способствует поддержанию интереса к игре и дальнейшему упрочению авторитета самого учителя.

3. Учителю, разрабатывающему игру, следует помнить, что игра должна быть глубоко продуманной и хорошо подготовленной. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она предлагается, небрежно делать реквизит и т. д. К подготовке реквизита учителю следует привлекать учащихся. Будет очень хорошо, если учитель будет советоваться с учениками, какой тип игры им больше нравиться, и придумывать вместе с ними новые игры.

Что касается работы дополнительного образования, то «изобретение» новых игр – это полезная творческая деятельность, которая всемерно поощряется учителем.

4. Преподавателю нужно быть очень внимательным к тому, на сколько его учащиеся подготовлены в языковом плане к игре, особенно к творческим играм, где учащимся предоставляется большая самостоятельность.

**Методические рекомендации.**

1. Подготовка к игре:

* формулировка целей ( 1- учебная цель, она скрыта от учащихся, 2- игровая цель, она ставится непосредственно перед учащимися и сообщается, какими языковыми средствами учащиеся могут ее достичь);
* выбрать лингвистические навыки ( Аудирование, Говорение, Чтение, Письмо или Смешанный);
* определить уровень учащихся;
* определить реквизит ( наглядные пособия ). Использование недорогого и простого реквизита будет прост и для учителя и для детей;
* определить время проведения игры ( начало урока, середина урока, конец урока );
* определить этап урока для игры ( разминка, объяснение нового материала, закрепление, повторение, итог урока ).

1. Во время игры:

* дать образцы нужных форм;
* отработать их перед игрой;
* сформулировать правила игры ( меньше времени на правила, больше времени на игру; правила можно дать по-русски );
* заинтересовать учащихся вначале игры из-за некоторого несогласия участвовать в игре, в дальнейшем можно переключиться на пассивных учеников;
* игра заканчивается очень быстро – предложить дополнительные условия для активизации речи;
* игра затягивается – переформулировать задачу, предложить подсказку;
* помнить игра логически связана с материалом урока и его темой.

1. Окончание игры:

* подвести итог;
* наградить победителей, если таковые есть;
* поблагодарить учащихся.

**Игры.**

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1. СЛЫШУ-НЕ СЛЫШУ.

**Цель**: формирование навыков фонематического слуха.

**Ход игры**: обучаемые делятся на команды. Учитель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный … или …, учащиеся поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки … или …, все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки учащихся на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок

2. ШИРОКИЕ И УЗКИЕ ГЛАСНЫЕ.

**Цель**: формирование навыков фонематического слуха.

**Ход игры**: учитель называет отдельные слова или фразы и целые предложения. Учащиеся поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого учащегося в обеих командах прочитать определённые звукосочетания, слова, фразы, предложения. При правильном чтении звука ученики поднимают зелёную карточку ( флажок ), при неправильном- с красной карточкой ( флажком ). Выигрывает команда, которая наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

3. КАКОЕ СЛОВО ЗВУЧИТ?

**Цель**: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных cоответствий.

**Ход игры**: предлагается набор из 10-20 слов. Учитель начинает читать их с определённой скоростью в произвольной последовательности. Учащиеся выполняют:

* найти в списке слова произнесённые учителем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем;
* отметить в списке слова произнесённые учителем;
* записать на слух слова, отсутствующие в списке, попытаться найти их в словаре, и если они не известны, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи.

Победитель - кто качественнее сделал задание.

4. КТО БЫСТРЕЕ?

**Цель**: формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух.

**Ход игры**: раздаются карточки. На карточках 3 колонки, на первой слова на англ. яз., на второй – транскрипция, на третьей – перевод слов. Слова на англ. яз. Пронумерованы по порядку следования. Учащийся пронумеровывает транскрипцию и перевод. Выигрывает самый внимательный и быстрый.

5. КТО ПРАВИЛЬНО ЧИТАЕТ?

**Цель**: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

**Ход игры**: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него. Объясняются значения слов, предложений обращают внимание на трудности произношения звуков. Текст читается несколько раз, даётся несколько минут, чтобы заучить текст. После доска закрывается, учащиеся читают текст наизусть. Победитель- безошибочный чтец.

ИГРЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

В младших классах начальной школы тоже целесообразно вводить фонетические игры на улучшение фонематического слуха, совершенствование навыка звукобуквенных соответствий и развитие правильности произношения.

ПРИМЕРЫ

* **Игра «Сбежавший звук**»

Посмотрите внимательно в прочитанный текст и найдите все слова, от которых «сбежал звук…..» Заполните таблицу:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [e] | [i:] ee | [ǽ] |
| Help, Jen, clever, hen | Three, street, seeds | Happy, many, glad |

* **Игра в диктора.**
* На доске интонируется стихотворение или песенка, с акцентом на транскрипцию сложно - произносимых фонем. Каждый ученик произносит скороговорку.

Например,

[e] [eә]

`Teddy ↑bear, `teddy ↓bear!

[w] [ju:]

Oh, `where are you, oh, ↓where?

[۸]

I `love you, `teddy ↓bear!

Oh, `where are you? Oh, ↓where?

* **Игра «Подбери рифму»**

На доске выписаны несколько слов. Задача учеников – отыскать рифмующиеся.

Например,

That-cat

Dog-frog

Boy-toy и т.д.

* **Игра «Закончи стишок»**

Например,

I’ve got a puppy,

Oh, look at that!

She’s got a kitten

And a ….. (cat)

* **Игра «Расшифруй слово»**

На доске «зашифрованы» транскрипцией несколько слов, учащиеся отгадывают, что это за слова:

[neim] – name

[ǽn] – Ann

[`kitten] – kitten

[hi:] – he и т.д.

* **Игра «Третий лишний»**

[ei] name, Jane, flag

[ai] fine, hi, film

[ju:] computer, student, club

* **Найди буквы, которые «дружат» со звуком** …….

[ei] – Aa, Hh, Jj, Kk

[i:] – Ee, Bb, Pp, Tt, Vv

* **Найди «всех членов одной семьи»**. Соотнеси графическое изображение буквы с её названием и звуком, который она даёт.

Aa 🡪[ei] – [ǽ]

Bb🡪 [bi:] – [b]

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить (иногда ) из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих. Независимо от того, насколько Вы динамичны как учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Внося игру в обычную повседневную учебную деятельность, мы способствуем развитию интереса к самому учебному предмету, а также обогащаем учебную деятельность разнообразием новых форм и видов. Заинтересованность внешней стороной игровых явлений может перерасти в интерес к внутренней сути игровых явлений. А. С. Макаренко писал, что усилия, которые ученик делает в игре, плодотворны, что в игре незаметно для себя учащиеся вырабатывают навыки и умения, необходимые для данного предмета.

**Библиография.**

* 1. Никитина О.Ф. «Психолого-педагогические основы игр при обучении иностранным языкам», ИД «1 сентября» Фестиваль педагогических идей, статья - 2008
  2. И.Н. Верещагина, Т.А. Притыкина УМК «Английский язык», 2-й год обучения, книга для учителя. М: Просвещение, 2008
  3. И.Н. Деревянко и др. New Millennium English – 5, учебник англ. яз. для общеобразовательных учреждений, Обнинск: Титул, 2006