***Использование настольных игр как средства развития и совершенствования лексико-грамматических навыков школьников***

Чухчина Марина Григорьевна, учитель английского языка МБОУ Гимназия №21

г. Архангельск

**Список ИПМ:**

**ИПМ-1.** Теоретическая интерпретация (обоснование)

**ИПМ-2.** Система работы

**ИПМ-3.** Компоненты системы работы

**ИПМ-4.** Вывод

**Библиография**

**Приложение 1.** Варианты игры «Морской бой»

**Приложение 2.** Примеры игры «Друдлы»

**ИПМ-1. Теоретическая интерпретация**

***Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом.***

***Анатоль Франс.***

***Проблема и актуальность***. В Государственном образовательном стандарте по иностранным языкам предусматривается в качестве цели обучения овладение иноязычным общением как минимум на уровне элементарной коммуникативной компетенции в говорении, аудировании, письме, и продвинутой коммуникативной компетенции в чтении. Уровень сформированности коммуникативных компетенций напрямую зависит от качества овладения лексической и грамматической сторонами речевой деятельности.

Развитие лексических и грамматических навыков является одной из основ обучения иностранному языку. В словаре иностранных языков говорится, что лексика - это совокупность слов, входящих в состав какого-либо языка; словарный состав произведений какого-либо автора или совокупность слов, употребляющихся в какой-либо сфере деятельности. Под грамматическим навыком понимается способность производить автоматизированное речевое действие, обеспечивающее правильное морфолого-синтаксическое оформление речевой единицы, то есть лексики. Таким образом, можно сделать вывод, что обучение лексике взаимосвязано с обучением грамматике. Владение словом является важным элементом говорения, но одного только знания слова для этого недостаточно, важно грамматически правильно выстраивать слова в словосочетания и предложения, чтобы высказать свою мысль. Обучение лексике и грамматике должно происходить взаимосвязано с учетом всех существующих лексико-грамматических связей на разных уровнях.

Одна из главных трудностей в обучении лексике и грамматике состоит не в запоминании отдельных слов и явлений языка, а в овладении действиями с ними. Можно выучить словарь, правила, но это будет бесполезно, если не закрепить их в речевых видах деятельности. И наоборот, недостаточный уровень лексических и грамматических навыков становится барьером на пути формирования языковой компетенции. Таким образом, после изучения темы требуется качественная отработка и закрепление лексико-грамматического материала. На средней ступени обучения у учащихся накапливается определенный лексический запас, им становится труднее сохранять слова в памяти. По словам Н.И. Гез «запоминание является одним из этапов овладения, овладение же возможно лишь в результате специальной, целенаправленной тренировки». Современные УМК предлагают множество упражнений и заданий на отработку этих навыков, но они часто наскучивают детям и не дают того качественного закрепления пройденного материала. Обучающиеся устают от однообразных заданий и не всегда относятся положительно к новым методам и приемам. Таким образом встал вопрос о поиске такого метода обучения, который бы поддерживал у обучающихся интерес к изучаемому материалу, работал как мощный механизм качественного закрепления и активизации пройденного лексико-грамматического материала и в то же время был понятен детям и любим ими. Таким методом стала в моей работе игра, а точнее – простая настольная игра, в которую дети играют в свое свободное время с друзьями или семьей.

Игровой метод давно используется в обучении иностранным языкам. Еще Я.А. Коменский писал о необходимости выработать хороший, легкий, надежный метод обучения, напоминающий игру. Согласно определения А.И. Леонтьева, игра является одним из основных видов человеческой деятельности, способным воссоздать ее другие виды. Д.Б. Эльконин говорил: «Игра – это ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образа в условиях максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками: эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия». Игра действительно вызывает напряжение эмоций и умственных усилий обучающихся, предполагает принятие быстрого решения, мгновенной речевой реакции. Использование игры в организации учебного процесса повышает мотивацию учебной деятельности на всех этапах обучения. В игре обучающиеся пробуют свои силы, в ней происходит процесс самоутверждения. Конечно, практически в каждом УМК по иностранному языку используются познавательные игры, которые развивают у обучающихся лексико-грамматические навыки, но они тесно связаны с уроком, они не столь близки и знакомы обучающимся как известные сегодня настольные игры, которые продаются во многих магазинах и пользуются огромной популярностью как у детей, так и у взрослых.

***Цель работы:*** развитие и совершенствование лексико-грамматических навыков обучающихся посредством использования настольных игр.

***Задачи:***

1. Организовать процесс развития и закрепления лексико-грамматических навыков;
2. Развить творческое мышление и повысить мотивацию в изучении английского языка;
3. Способствовать формированию социокультурной компетенции.

**ИПМ – 2.Система работы.**

***2. 4.***

1. ***3. 5. 6.***

***ОБУЧАЮЩИЕ***

***У***

***ИГРА***

Дети ***О*** Учитель

***К***

***ВОЗМОЖНОСТИ***

***7. 12.***

***8. 9. 10. 11.***

Обучение через настольную игру я называю «скрытым обучением». Дети думают, что они просто играют, хотя на самом деле идет урок, и они отрабатывают те лексико-грамматические навыки, актуализация которых необходима в рамках пройденной темы. В каждой настольной игре, грамотно переработанной и адаптированной к изучаемому материалу и возрасту играющих, таятся богатые обучающие возможности:

1. языковой материал закрепляется незаметно;

2. создается мобильный словарный запас;

3. активизируется языковая инициатива;

4. игра посильна даже самым слабым ученикам;

5. засидевшиеся на уроке «слушатели» становятся участниками;

6. дети активизируются, так как отсутствует «ощущение урока»;

7. учащиеся, помогают друг другу, инициируют высказывания «молчунов»;

8. возникает чувство равенства;

9. развиваются творческие способности, находчивость, сообразительность;

10.работа происходит в атмосфере увлеченности и радости;

11.исчезает синдром «ошибкобоязни»;

12.учащиеся сами исправляют ошибки друг друга.

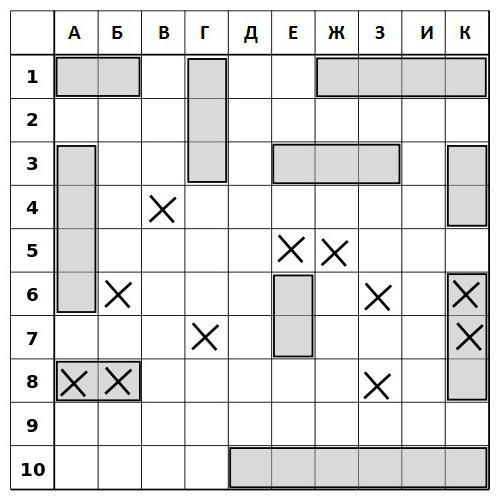
Использовать настольные игры можно на этапах развития и закрепления лексико-грамматических навыков и адаптировать их можно под любой возраст обучающихся. Успех данной формы работы зависит от мастерства педагога правильно организовать игру и подобрать материал.

**ИПМ-3. Компоненты системы работы.**

В своей работе я использую три вида настольных игр: «Морской бой», «Друдлы» и «Активити».

**Игра «Морской бой»**

***Правила игры:*** Эта игра знакома нам с детства. Рисуем на листе бумаги два квадрата размером 10 на 10. Затем над верхним рядом проставляем буквы, а слева от квадратов – цифры от 1 до 10-и (сверху вниз). Далее необходимо на игровом поле расставить несколько кораблей (однопалубные – 1 клетка, двухпалубные – 2 клетки и т.д.) Цель каждого из игроков – уничтожить вражеские корабли. Тот, кто ходит (стреляет), называет координаты (буква-цифра), а второй игрок сообщает уничтожили его корабль, ранили или мимо.

******

***Варианты игры на уроке:*** эту игру можно подстроить под любой урок, любую тему. Один из вариантов: вместо букв сверху написать слова, которые необходимо закрепить, а вместо цифр слева– названия грамматических времен (правил). Таким образом, чтобы «выстрелить», надо составить предложение в нужном времени с использованием нужного слова. Таким образом, все новые слова будут употреблены во всех временах. Содержание верхней строчки и левого столбика может быть абсолютно разным, в зависимости от того, какой материал нужно закрепить и актуализировать, например, слова – цвета, слова – предлоги, слова-цифры, существительные – прилагательные, глаголы – правила, темы – части сочинения (ЭССЕ), картинки, реплики-ситуации и т.д.. Работать можно на уровне словосочетания, предложения и даже целого высказывания.

***Формы работы:*** работа может быть организована в режиме учитель против 1 группы детей или 2 соревнующиеся группы детей, можно работать в парах.

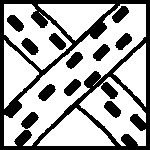
***Преимущества:*** игра является мощным активизатором лексико-грамматических знаний. В группе работают все: кто-то просчитывает стратегию, кто-то слушает противника, кто-то подает идеи, кто-то корректирует, кто-то критикует, кто-то дополняет. Чувство соревнования никого не оставляет равнодушным. Единственное условие, что отвечают все по очереди, таким образом тем, кто любит «отсидеться», приходится работать. Группа заставит выступить каждого, группа поможет, группа исправит ошибку, группа объяснит правило, группа поддержит.

***Условия успешного проведения:*** весь лексико-грамматический материал должен быть знаком детям, так как идет его развитие и закрепление. К проведению игры нужна тщательная подготовка, учитель должен заранее подготовить таблицы с квадратами и тщательно отобрать материал для отработки. В начале игры следует четко объяснить правила игры, например, в каждой команде отвечаем по очереди, в случае выкрикивания ход переходит к противоположной команде. И самое главное, для детей – это игра, а для учителя - это урок, поэтому он выступает в роли координатора игры, следит за ходом игры, направляет, исправляет, манипулирует, подсказывает, подталкивает, коментирует и обращает внимание на важные моменты.

***Результат:*** повышение интереса к изучению языка, развитие мотивации, качественная отработка и усвоение лексико-грамматического материала, чувство самоудовлетворенности, а также развитие стратегического мышления и интуиции.

**Игра «Друдлы»**

***Правила игры:*** игра впервые появилась в Америке. Droodle = doodle + riddle (riddle – загадка, doodle – любые каракули, линии). Это графическая головоломка, задача, которую нужно додумать или дорисовать. Она имеет множество вариантов ответов. Ценятся оригинальные и юмористические ответы. Детям предлагается рисунок в виде квадрата с условными начертаниями. Задача сводится к тому, чтобы увидеть и понять в изображении что это. Например: если показать такую картинку и спросить «Что это?», то вариантов будет много: перекресток, машины на дороге, эстакада, шарф и т.д., но на самом деле это обнимающиеся жирафы.



***Варианты игры на уроке английского языка:***

1. Можно работать фронтально, предлагая варианты на английском языке, Варианты могут быть в виде слова, словосочетания, одного предложения или даже двух.
2. Можно работать в группах, сначала обсудить в группе и выбрать самый понравившийся вариант, тогда победителем становится целая группа, угадавшая ответ.
3. Можно не ориентироваться на ответ, указанный в карточке, а играть на выбывание, по очереди называя идеи, у кого идеи кончились – выбывает.
4. Можно предложить детям самим что-то загадать и изобразить, а потом показать одноклассникам и попросить угадать.
5. Можно детям написать словосочетание и попросить их изобразить, а потом выбрать самый необычный рисунок.
6. Можно подобрать рисунки по теме, выложить их на доске в виде цепочки и попросить в парах или группах составить по ним рассказ и наоборот закодировать рассказ таким образом, чтобы подготовиться к пересказу.
7. Можно нарисовать ассоциацию с темой в начале урока и в конце после ознакомления с новой лексикой и сравнить.

***Преимущества:*** эта игра универсальна, ее можно использовать на любом этапе урока с обучающимися любого возраста, мощный активатор не только лексико-грамматических навыков, но и всех видов речевой деятельности. Игра не требует особой подготовки, необходимо лишь подобрать нужную карточку-картинку из имеющихся либо подготовить пустые карточки для рисунков детей.

***Условия успешного проведения игры:*** обучающиеся должны четко понимать суть задания.

***Результат:*** закрепление и активизация лексико-грамматических навыков, высокая мотивация, развитие креативности, фантазии, творческого мышления детей.

**Игра «Активити»**

***Правила игры:*** 3 группы обучающихся сражаются друг против друга в захватывающем смешном импровизационном состязании, победить в котором сможет только одна группа! От группы выходит один участник и у него есть только минута (за этим внимательно следит учитель по песочным часам) для того, чтобы либо нарисовать, либо устно объяснить, либо показать пантомимой слово (или фразу, или целое предложение), написанное на карточке.

***Вариант проведения игры на уроке английского языка:*** на столе стоят 3 коробочки, на которых написано соответственно «показать», «объяснить», «нарисовать». От первой группы обучающихся выходит ученик и вытаскивает карточку из первой коробочки. На карточке написано либо слово, либо словосочетание, либо целое предложение, которое он должен показать. Показывать он может в течение одной минуты. Пока он показывает, его группа может давать столько вариантов, сколько это возможно, пытаясь отгадать, в то время как две другие группы тихонько обсуждают правильный вариант внутри группы. Если группа - участник в течение минуты отгадала, то получает 1 балл, если нет, то предлагается двум другим группам дать по одному варианту отгадки. Если кто-то сумел отгадать, то отгадавшая группа-противник получает 2 балла. Далее выходит участник второй группы и вытаскивает карточку из той же самой коробочки. Когда все три группы поработали с коробочкой «показать», переходим к следующей коробочке и так далее по кругу, пока карточки не закончатся. Можно выходить и выполнять задание по одному, можно в паре, а можно даже втроем. Все зависит от трудности задания и возраста детей. В коробочку «нарисовать» желательно складывать карточки с такими словами, которые непросто нарисовать, например, дружба, голодный и т.д.

***Преимущества:*** игра актуальна для любого возраста детей, каждый обучающийся может принять в ней участие и выбрать себе задание по силам: кто-то хорошо входит в роль, кто-то хорошо объясняет, кто-то хорошо рисует, кто-то хорошо усвоил пройденный материал и быстро предлагает варианты ответов.

***Условия успешного проведения игры:*** игра строится на пройденном лексико-грамматическом материале. Требуется тщательная подготовка с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся. Учитель должен заранее распределить детей на группы, проанализировав способности и умения каждого обучающегося, чтобы группы были равными по силам, Очень значима роль учителя в качестве организатора игры, необходимо четко следить за временем, за дисциплиной (ребята часто очень эмоциональны), за правильностью ответа.

***Результат игры:*** совершенствование и закрепление лексико-грамматического материала, высокая активность детей, вовлеченность каждого, развитие командного духа и сплочение коллектива, развитие творческих способностей, дети учатся импровизировать, находить синонимы к словам, справляться с заданиями в условиях ограниченного времени и самовыражаться при помощи различных творческих способов.

**ИМП-4. Вывод**

Использование настольных игр как средства развития и совершенствования лексико-грамматических навыков на уроках приносит хорошие результаты:

1)усвоение большого количества речевых, лексических и грамматических единиц;

2)знание правил сочетания лексических единиц, смысловых и структурных отношений между ними;

3)умение грамотно сочетать слова, изменять словосочетания в зависимости от цели высказывания;

4)осознание лексико-грамматических взаимосвязей слов внутри словосочетаний и предложений;

5)активное использование усвоенных лексических единиц и грамматических навыков в практике устного и письменного общения на английском языке;

6)умение использовать полученный языковый материал не только в собственной речи, но и при понимании речи собеседника, чтении текстов;

7)формирование гибкого навыка переноса усвоенных лексических единиц в варьируемые ситуации общения;

8)преодоление психологических барьеров, в частности барьера страха перед говорением и барьера страха перед возможностью сделать ошибку, а также преодоление внутренней и внешней скованности и стеснения;

9)успешное выполнение лексико-грамматических тестов.

Итак, игра - это творчество. Благодаря игре, дети участвуют в творческой деятельности, уверенно используют накопленные знания, навыки и умения. Помимо этого, на уроке создается благоприятный эмоциональный фон, который ведет к снятию языкового барьера, способствует развитию учебной мотивации, повышает интерес к предмету. Качественное закрепление лексико-грамматических навыков и высокая мотивация в изучении английского языка помогли детям справиться с синдромом «ошибкобоязни», привели к хорошим результатам при написании текущих и итоговых контрольных работ, а также к успешной сдаче ОГЭ в 9 классе.

***Благодаря этому методу я всегда довольна тем, что «дети проглотили знания с аппетитом и получили максимальное удовлетворение».***

**Библиография**:

1. Булыко, А.Н. Большой словарь иностранных слов : 35 тысяч слов / А.Н. Булыко. - М. : Мартин, 2006.
2. Венгерова З.А. Анатоль Франс // Вестник Европы. - 1898. - №8.
3. Гез Н.И., Ляхвицкий М.В., Миролюбов А.А. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. - М: Высшая школа, 2002.
4. Коменский Я.А. Великая дидактика / Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: В 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1982.
5. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность.- М.: Политиздат, 1975.
6. Эльконин Д.Б. Детская психология. - М.: Учпедгиз, 1960.
7. Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования: приказ от 17.12.2010 № 1897 // Вестник образования. - 2011. - № 4.
8. <https://infourok.ru>.
9. <https://nsportal.ru>.
10. <https://multiurok.ru>.
11. <https://kopilkaurokov.ru>.
12. http://obrazbase.ru.

*Приложение 1. Варианты игры «Морской Бой»*

***Глаголы – грамматические времена (тема «Путешествие»)***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| travel | ride | drive | cross | take | stay | swim | have | go | watch |
| Present Simple |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Past Simple |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Future Simple |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Present Continuous |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Past Continuous |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Future Continuous |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Present Perfect |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Past Perfect |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Future Perfect |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Present P. Contin. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Цвета-слова (тема «Мои игрушки»)***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bear | Doll | Ball | Box | Train | Plane | Lego | Cat | Car | Clown |
| Red |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Blue |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Green |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Yellow |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Grey |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Brown |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pink |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Purple |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Orange |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Black |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Имена существительные-предлоги (тема «Мой дом»)***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table | Sofa | Bed | Poster | wardrobe | Lamp | Computer | Bookcase | Carpet | Flowers |
| On |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| In |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Under |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Next to |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Behind |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| In front of |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Above |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Near |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| On the right |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Between |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Имена существительные – прилагательные (тема «Книги»)***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Romance | Mystery | Horror | Drama | Travel | Science | Love story | Fantasy | Comics | Detective |
| Interesting |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Boring |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Humorous |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Easy-going |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Fast-moving |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dull |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Exciting |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Fascinating |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Funny |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Predictable |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Имена существительные – цифры (тема «Множественное число существительных»)***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Boy | Mouse | Fox | Woman | Child | Wolf | Rose | Man | Sausage | Potato |
| One |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Two |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Three |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Four |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Five |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Six |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Seven |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Eight |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nine |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ten |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Тема – абзац (подготовка к письменной части ЕГЭ, составляем по три предложения)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Classmates are the best friends. | Clothes make man | Childhood is the safest period. | The most important thing in life is work. | Playing sports helps to reduce stress. |
| Introduction |  |  |  |  |  |
| My opinion |  |  |  |  |  |
| Opposing opinion |  |  |  |  |  |
| Disagreement |  |  |  |  |  |
| Conclusion |  |  |  |  |  |

***Приложение 2. Примеры игры «Друдлы». Множество вариантов на одну картинку.***

(explosion) (transmission) (dress)

(mushroom) (gossips) (broken egg)

(pipe) (wearing bloomers) (a drop of water)

(the light of UFO) (torch) (jellyfish)

(bus rail) (criminal)

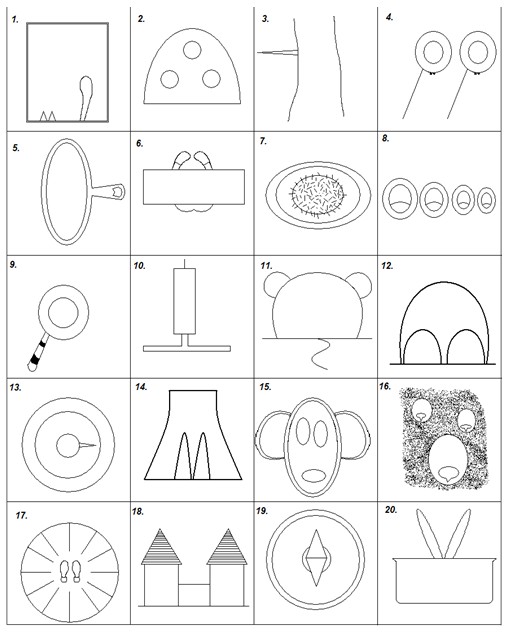
(a bottle of perfume)

(the last petal) (cook’s hat) (rattle)

(a piece of puzzle) (curbstone) (cup)

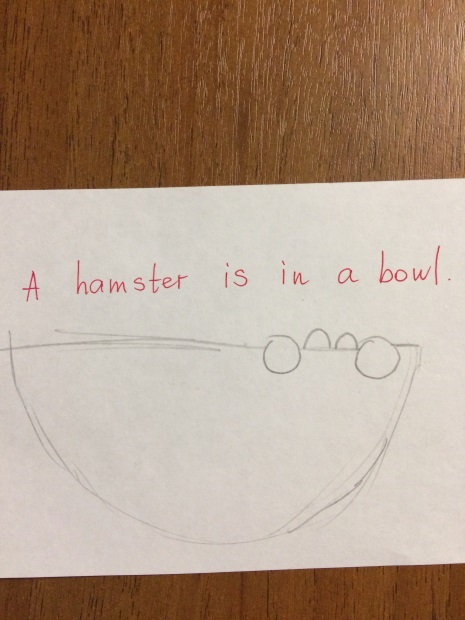
(ring) (bubble gum) (forehead torch)

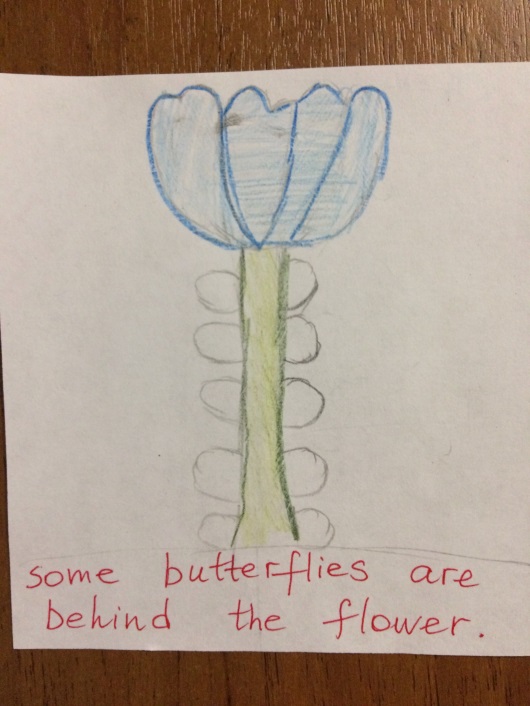
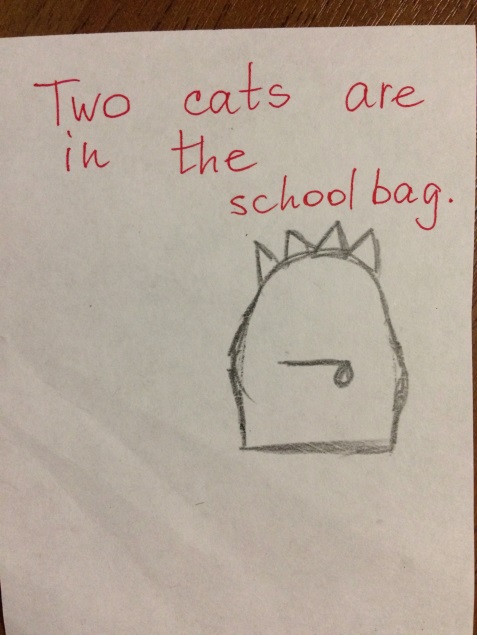
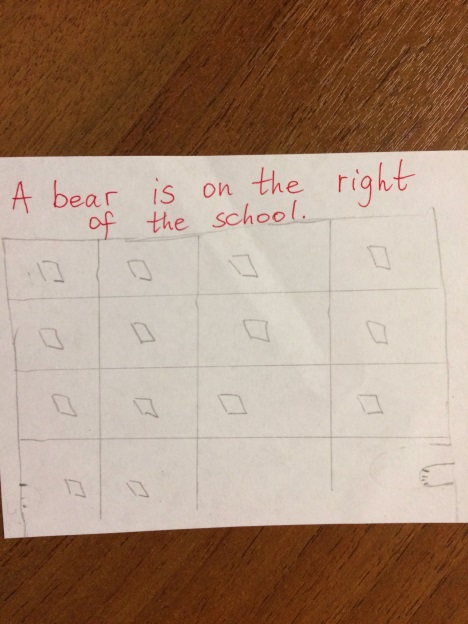
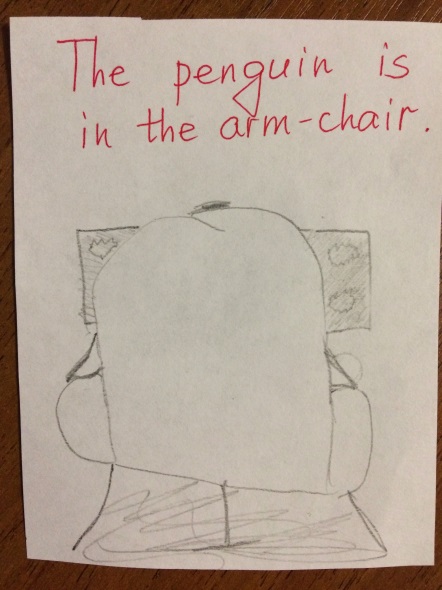
***Примеры карточек:***



***Примерные ответы:***

1. The cat is passing by the mirror.
2. A train is in the tunnel.
3. Pinocchio is behind the tree.
4. Two musketeers.
5. A tie.
6. A mouse is swinging.
7. Cacti.
8. Matrioshkas.
9. A cat is under a hat.
10. Bottle-screw.
11. A mouse.
12. A praying grandmother.
13. A snowman.
14. A springboard.
15. Eggs in a pan.
16. A duck with ducklings.
17. A parachute jumper.
18. A goat tied with a rope.
19. A hungry chick.
20. A hare in the bathroom.

***Работы детей по теме «Предлоги места»:***

******