

Игровые формы обучения на уроках английского языка

Игровые формы обучения на уроках иностранного языка приобрели за последние годы заслуженную популярность, как среди преподавателей, так и среди учащихся. В настоящее время составлено большое количество пособий с играми, целью которых является закрепление грамматических правил и расширение словарного запаса учеников. Курс практической фонетики считается обязательным только в лингвистических ВУЗах. В средней школе, на курсах и в технических ВУЗах фонетическому аспекту при обучении английскому языку уделяется, к сожалению, мало внимания. В последние годы, однако, ситуация стала постепенно меняться к лучшему. В данной статье мы хотели бы привести примеры игровых форм обучения английской артикуляции и некоторым интонационным контурам английских предложений, конфигурация которых отличается от русской модели. Использование подобных игр могло бы существенно разнообразить и украсить урок. С другой стороны, игры помогли бы учителю ненавязчиво отработать с учащимися некоторые правила английской артикуляции и интонации.

Игра “What’s my Line?”. Используется для закрепления модели постепенной нисходящей ступенчатой шкалы в нейтральных общих вопросах английского языка (со структурой [*вспомогательный глагол в английском языке*] + *подлежащее* + *сказуемое [личная форма глагола]* + *дополнение*; с незначительными вариациями), в которых интонационный центр обычно размещается на каком-либо конечном элементе, в то время как в русском языке - на глаголе:

Do you need this box? - Тебе нужна эта коробка?;

Did you like the opera? – Вам понравилась эта опера?

Смещение интонационного центра в английском общем вопросе на смысловой глагол по типу русской модели придает ему эмфатический характер и несколько иной смысл:

Did you finish the letter? Ср. *Did you finish the letter?* (or *do you have to work on it tomorrow, too?*);

Do you speak French? Ср. *Do you speak French?* (or *do you only understand some French words?*).

Ход игры: Ведущий (один из учащихся) изображает с помощью мимики и жестов принадлежность к какой-либо профессии. Затем другие учащиеся задают ему вопросы типа:

Do you work with a lot of people?; Do you work outside/inside?; Do you use tools?; Do you use pen/paper?, пытаюсь отгадать, какая профессия была показана, и соблюдая при этом правильность английской интонационной модели. Ведущий может отвечать только *Да* или *Нет*. Когда профессия отгадана, наступает очередь другого учащегося быть ведущим, и так несколько раз. Если после десяти вопросов профессия так и не была угадана классом, то ведущий, загадавший эту профессию, считается победителем. В противном случае победителем считается класс.

Игра “Have you moved the desk?”. Используется для закрепления той же английской модели.

Ход игры: Учитель просит ведущего (одного из учащихся) выйти из класса на две минуты. В это время остальные учащиеся должны что-нибудь изменить в классе, например, вымыть доску, открыть окно, передвинуть в другое место парту, положить что-нибудь на пол и т.п. Затем ведущего просят вернуться в класс. Он должен обнаружить, какое было внесено изменение, задавая при этом другим ученикам вопросы типа *Have you moved the desk?; Have you cleaned the board?* и соблюдая при этом правильность английской интонационной модели. Когда ведущий угадал, какое изменение было внесено в обстановку в классе, наступает очередь другого учащегося быть ведущим. Элемент соревнования вносится в игру с помощью подсчета количества вопросов, которые потребовалось задать каждому ведущему для определения внесенного в обстановку класса изменения. Победителем считается тот ведущий, который задал меньшее число вопросов.

Игра “Taboo”. Используется для закрепления той же английской модели.

Ход игры: Один из учащихся (ведущий) пытается отвечать на вопросы, задаваемые ему классом, не произнося при этом нескольких запрещенных слов, которые являются “taboo”, например: *yes, no, black, white*. Вопросы при этом должны строиться таким образом, чтобы заставить ведущего использовать именно эти запрещенные слова:

Do you live in Moscow?; Have you got a pet?

Эта игра воспринимается обычно в классе с большим энтузиазмом и сопровождается шутками и смехом.

Игра “Guess what?”. Используется для закрепления той же английской модели.

Ход игры: Для проведения этой игры желательно повесить на доску изображение шумной улицы, парка, внутреннего интерьера дома с многочисленными комнатами и т.п. Учитель сообщает классу, что некий предмет (например, коробок спичек) “спрятан” на этой картинке. Затем учащиеся задают учителю вопросы с целью выяснить, где же спрятан предмет. Вопросы должны быть типа:

Can you see it under the table?; Can you see it behind the cupboard?; Can you see it in the drawer?

При этом обсуждаемый предмет совсем необязательно должен быть реально спрятан на картинке. Игра может проводиться и без дополнительной визуальной поддержки: предмет может быть спрятан (или считаться спрятанным) и в классной комнате. После первоначального ознакомления с правилами игры роль ведущего, вместо учителя, могут исполнять по очереди сами учащиеся.

Игра “Big Eaters”. Используется для закрепления английской интонационной модели перечисления, согласно которой все пункты перечисления во фразе, за исключением последнего, произносятся, как правило, с низким восходящим тоном Low Rise, что несколько отличается от русской интонационной модели. Последний пункт перечисления обычно произносится в английском предложении с нисходящим тоном.

Ход игры: Учитель пишет на доске “меню” блюд, которые могут быть поданы на завтрак, обед или ужин, и просит студентов перечислить, что они ели вчера. Каждый следующий учащийся повторяет фразу, произнесенную предыдущим учащимся, и добавляет к ней еще одно блюдо.

Учащийся 1: *Yesterday I had an egg for breakfast.*

Учащийся 2: *Yesterday I had an egg / and a glass of milk for breakfast.*

Учащийся 3: *Yesterday I had an egg / and a glass of milk / and a piece of toast for breakfast...*

Для усиления шутливого эффекта учитель может попросить учащихся “быть очень жадными” и съесть, по крайней мере, десяток яиц, фунт масла, коробку конфет и т.д.

Игра “Odd man out”. Используется для закрепления той же английской модели перечисления. Ход игры. Учитель должен заранее подготовить несколько списков людей или предметов. При этом в каждом таком списке все пункты перечисления, за исключением одного, должны иметь какую-либо общую черту. Каждому учащемуся выдается один такой список, который нужно прочитать с правильной английской интонацией и звуками. Другие учащиеся должны угадать, какой пункт в этом списке лишний, то есть найти “the odd man out”. Нап:

Theatre, cinema, town hall, park and hospital.

John, David, Sally, Adam and Christopher.

Teacher, bus conductor, milkman, father and shopkeeper.

Dollar, grammar, peseta, franc and ruble.

Long, short, clever, tall and high.

Canada, U.S.A., Spain, Australia and Hong Kong.

Friday, December, Wednesday, Sunday and Monday.

River, street, motorway, road and avenue.

Игра “Describe Your Classroom”. Используется для закрепления английского тона Rise-Fall, который фактически отсутствует в русской речи (хотя и очень похож на интонацию восклицаний “Ишь ты!; Ишь ты как!; А-а-а!”, произнесенных с сарказмом).

Ход игры: Учащихся просят описать классную комнату, школу, улицу, своих учителей и т.п. с использованием фраз типа *It's wonderful!*; *It's ghastly!*; *It's marvelous!* Учащиеся должны при этом использовать тон Rise-Fall для достижения максимально эмоционального эффекта.

Игра “But why?”. Используется для закрепления английского тона Rise-Fall. *Ход игры.* Преподаватель обращается к классу с различными восклицаниями или вопросами типа *Someone'll have to do it.* Учащиеся должны по очереди эмоционально отреагировать на реплику учителя какой-либо фразой или словом, используя при этом тон Rise-Fall, нап.:

But who?; But how?; But where?; But when?; But why?; What?; Which of them?; Which of us?; Really?; Do what?

Учитель, по своему усмотрению, может предварительно раздать учащимся карточки с возможными ответами.

Учитель: *I don't like English novels.*

Учащиеся: *But have you read any Dickens / Hardy / Lawrence / Thackeray / Galsworthy / Fielding / Scott / Wells / Graham Greene / George Eliot?* (В данном контексте желательно обсудить с учащимися известные произведения этих писателей.)

Учитель: *He's a genius.*

Учащиеся: *Oh, is he?; Really?; Nice for him!; How curious!; How interesting!; How fascinating!; Ridiculous!*

Учитель: *Don't you get tired of sitting here with your earphones on?*

Учащиеся: *Of course we do!; Naturally!; Obviously!; Anyone would!; Try it yourself!; What d'you expect?*

Эмоциональная окрашенность высказываний, в частности, негодование, возмущение, сильное удивление и т.д., обычно вызывают у учащихся улыбку, и игра воспринимается в классе с удовольствием.

Игра “Are you Russian?”. Используется для закрепления английского тона Fall-Rise, состоящего из резкого нисходящего движения с последующим легким и постепенным подъемом. Этот тон не существует в русском языке. Данная игра способствует тренировке использования тона Fall-Rise в вежливых поправках.

Ход игры. Преподаватель обращается к классу с различными восклицаниями или вопросами типа *Are you French / Scottish / American?* Учащиеся должны по очереди очень вежливо исправить учителя, используя при этом тон Fall-Rise, нап.:

Oh, British; Norwegian; Danish; Italian; German; Spanish; Dutch; Swiss. После нескольких примеров учитель может предоставить роль ведущего одному из учащихся.

Ведущий: *They're coming today, aren't they?*

Учащиеся: *Monday; To-morrow; Next week.*

Ведущий: *That's wrong.*

Учащиеся: *It isn't; It shouldn't be; I don't think so; Some of it is right.*

Игра “Mind the doors!”. Используется для закрепления английского тона Fall-Rise в предупреждениях и предостережениях.

Ход игры: Класс делится на несколько команд. Учитель просит представителей всех команд выйти из класса на две минуты, где им завязывают глаза. В это время остальные учащиеся должны придумать и построить в классе какие-нибудь дополнительные препятствия, например, открыть окно, передвинуть в другое место парту, положить что-нибудь на пол и т.п. Затем каждого из представителей команд по очереди просят прогуляться по классу. Другие члены команды должны помочь своему представителю обогнуть препятствия с помощью вежливых предупреждений, произнесенных с использованием тона Fall-Rise, нап.:

You'll fall!; Don't touch it!; It's slippery!; Mind the doors!; Be careful!

Желательно предварительно отработать с классом правильное произношение подобных фраз. Выигрывает та команда, чей представитель смог преодолеть все препятствия наиболее успешно.

Игра “Jingles”. Используется для закрепления правильной артикуляции английских звуков и интонации. Проводится на среднем и высоком уровнях обучения английской фонетике.

Ход игры: Игра проводится в форме “вопрос - ответ”. При этом последнее слово ответа должно рифмоваться с последним словом вопроса. Учитель начинает игру, задав первый вопрос типа *How are you today?*, и просит одного из учащихся дать ответ в рифму, например, *Not as well as yesterday.* Следующий вопрос задает уже другой учащийся. Таким образом, игра продолжается по кругу: одни студенты задают вопросы, другие отвечают.

Учащийся 1: *Where did you go last night?*

Учащийся 2: *Nowhere, I had a letter to write.*

Учащийся 3: *Who did you meet?*

Учащийся 4: *My friend down the street.*

Учащийся 5: *What did you do?*

Учащийся 6: *I sat at home and drew.*

Если учащиеся справляются с задачей игры успешно, то правила можно усложнить, предложив строить ответ таким образом, чтобы он сохранял одновременно и ритмическую модель вопроса.

Учащийся 1: *Where did you go?*

Учащийся 2: *Out in the snow.*

В ходе игры учитель следит за правильным произнесением учащимися английских звуков и соблюдением интонационных моделей, исправляет фонетические ошибки. С большим энтузиазмом учащиеся встречают также пение английских песен, чтение скороговорок, пословиц и стихов. Отработка их правильного произнесения способствует, наряду с другими упражнениями, закреплению правильной артикуляции звуков и интонации.

Литература

1. Pronunciation Activities: Vowels in Limericks from Adam to Ursula by Arlene Egelberg.
2. Conversation Inspirations: Over Two Thousand Conversation Topics by Nancy Zelman.
3. Conversation Strategies: Pair and Group Activities for Developing Communicative Competence by David Kehe and Peggy Dustin Kehe.
4. Index Card Games for ESL edited by Raymond C. Clark.
5. Play 'n Talk: Communicative Games for Elementary and Middle School ESL/EFL by Gordana Petricic.