

Рецензия
на сборник методических материалов
«Языковые игры как одна из форм деятельности обучающихся»
педагогов дополнительного образования
МАОУ ДО «Межшкольный эстетический центр»
МО г. Краснодар
Мхитарян А.А., Светличной Е.Г.

Сборник методических материалов «Языковые игры как одна из форм деятельности обучающихся» разработан с учётом возрастных особенностей обучающихся, в соответствии с требованиями к образовательным результатам.

В сборнике подробно изложены преимущества использования игровых форм обучения, представлено определение понятия «игра» как ведущего вида деятельности младших школьников и возможности ее использования для эффективного достижения поставленных учебных, развивающих и воспитательных задач в условиях благоприятного климата, в максимально увлекательной форме

Языковые игры, предложенные авторами-составителями, являются разноуровневыми по глубине и трудности содержания, учитывают возрастные особенности обучающихся и их интересы. Отбор языковых и речевых игр осуществлен в соответствии с такими критериями, как аутентичность, коммуникативность, доступность, информативность и актуальность.

Приложение содержит обучающие игры, направленные на развитие грамматических умений обучающихся, в качестве образца представлена технологическая карта учебного занятия с использованием игровой технологии.

Игры, предложенные авторами-составителями обеспечивают повышение познавательной активности обучающихся, расширяют их коммуникативные возможности, благоприятствует созданию положительной мотивации к изучению предмета.

Сборник по своей структуре логично организован и удобен в использовании. Содержательное наполнение предложенных игр расширяет кругозор обучающихся и мотивирует их на дальнейшее изучение английского языка.

Представленный на рецензирование сборник методических материалов «Языковые игры как одна из форм деятельности обучающихся» соответствует требованиям, предъявляемым к учебно-методическим материалам подобного типа, и может быть рекомендован для использования в МАОУ «Межшкольный эстетический центр» МО г. Краснодар и в практике педагогов системы дополнительного образования.

Дата выдачи: 29 октября 2025г.

Заведующий кафедрой иностранных языков
ГБОУ ИРО Краснодарского края

Ст. преподаватель кафедры иностранных языков
ГБОУ ИРО Краснодарского края

Подписи
Науменко О.С.,
Костенко А.А.

Заверяю
Главный специалист по кадрам



О.С. Науменко

А.А. Костенко

Н.М. Дзекунова

**Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
муниципального образования город Краснодар
"Межшкольный эстетический центр"**

**Сборник методических материалов
«Языковые игры как одна из форм деятельности учащихся»**

Составители:
педагоги дополнительного образования
Мхитарян Анна Альбертовна
Светличная Евгения Геннадьевна

Краснодар, 2025 г.

Содержание

Введение	3
Теоретические аспекты использования игр на занятиях иностранного языка в учреждениях дополнительного образования.	3
Понятие «игра» и ее функции в обучении иностранному языку.	
Значение игровой деятельности на занятиях английского языка.	6
Классификация обучающих игр.	7
Фонетические игры	9
Орфографические игры	10
Игры для работы с алфавитом.	11
Лексические игры	11
Грамматические игры	13
Речевые и ролевые игры	14
Заключение.	17
Приложение 1	18
Обучающие игры, направленные на развитие грамматического навыка обучающихся.	20
Приложение 2	21
План-конспект занятия английского языка по теме «Спорт и занятия на свежем воздухе».	
Приложение 3	27
Список используемой литературы	28

Введение

В условиях реалий XXI века важность владения иностранным языком, в частности, английским, никем не оспаривается. Мы опираемся на новейшие достижения в области методики преподавания иностранных языков для того, чтобы сделать достижение основной цели иноязычного образования эффективным и оптимальным. Большой акцент при этом мы делаем на формировании умения говорения, развитии лексического навыка. Свободное общение на иностранном языке предполагает грамотную устную речь, формирование которой, должно происходить в условиях, моделирующих процесс реальной коммуникации.

Без использования игровых технологий монотонная работа может привести к снижению мотивации обучающихся к овладению различными навыками английского языка. Однако многие неоправданно недооценивают потенциал использования игр на занятиях иностранного языка.

Актуальность выбранной темы:

- потребность современного общества в личности, которая обладает определенными знаниями, умениями и навыками для свободного общения на иностранном языке в любых условиях
- инновационными тенденциями в области совершенствования методики обучения английскому языку;
- необходимостью внедрения новых современных технологий для эффективного обучения общению на иностранном языке.

Цель: разработка комплекса игр, направленного на формирование различных навыков у обучающихся на занятиях иностранного языка.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих **задач:**

1. Проанализировать научную, педагогическую и методическую литературу.
2. Определить роль и место игровых технологий в обучении иностранному языку.
3. Разработать комплекс игр, направленных на обучение английскому языку.

Теоретические аспекты использования игр на занятиях иностранного языка в учреждениях дополнительного образования.

Понятие «игра» и ее функции в обучении иностранному языку.

Нетрадиционные методы обучения являются эффективными средствами создания и поддержания интереса к обучению. К ним мы относим приемы драматизации, нестандартные формы организации и проведения занятий ролевые и обучающие игры. Так Выготский Л.С. отмечает, что «игра - это элемент мечты, прорвавшийся из замкнутого пространства сознания

человека, это в определенном смысле не только проектирование, но и «пробная примерка» образа себя как личности, как профессионала».

Игра – ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками: спонтанностью, эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия. Использование игр на занятиях иностранного языка позволяет активизировать потенциальные возможности обучающихся.

Учебные игры делятся на сюжетно-ролевые игры и игры-инсценировки. Сюжетно-ролевые игры позволяют моделировать различные социальные ситуации, тем самым создавая условия для использования различных языковых средств.

Игры-инсценировки представляют собой театрализованные игры. В таких играх мы воспроизводим театральное искусство, обучающиеся выступают в качестве актеров. В игре мы воссоздаём условия для общения, которые максимально приближены к реальной действительности. Обучающиеся в игре на практике наглядно наблюдают, что язык может служить коммуникативным средством, могут проявить себя, преодолеть свои страхи.

Мы часто наблюдаем, когда застенчивые, неуверенные, молчаливые обучающиеся в игре, меняются, получая определенную роль, благодаря которой выражают себя. Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, такие как Эльконин Д.Б., Стронин М.Ф., Макаренко А.С., Сухомлинский В.А., занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на то, что игровая деятельность на занятиях не только организует процесс общения на этом языке, но максимально приближает его к естественной коммуникации.

Игра развивает умственную и волевую деятельность. Будучи сложным, но в то же время увлекательным занятием, она требует огромной сконцентрированности внимания, тренировки памяти и развития речи. Игровая практика увлекает даже самых пассивных и неподготовленных обучающихся, что положительно скажется на их успеваемости. Также выступает в качестве средства целенаправленного управления нами умственной деятельностью обучающихся, а также средством формирования таких познавательных структур, которые обеспечивают ее участникам возможность самостоятельно регулировать свою мыслительную деятельность.

Игровая деятельность на наших занятиях используется в следующих ситуациях:

1. В качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
2. Как элемент (иногда весьма существенный) какого-то другого метода;

3. В качестве целого занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);

4. При организации внеклассного мероприятия.

Игра - свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников; игра имеет определенный результат и стимулирует обучающегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели; в игре команды или отдельные обучающиеся изначально равны; результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на занятиях иностранного языка и усиливает желание изучать предмет; в игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность обучающегося, толкает на поиск ответа; игра занимает особое место в системе активного обучения.

Все это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности. Использование игровых методов обучения помогает реализовать важные методические задачи, такие как: подготовка обучающихся к речевому общению; обеспечение естественной потребности в повторении языковых материалов; обучение обучающихся правильному выбору речевого варианта, что является прекрасной подготовкой к спонтанности в речи в реальных условиях.

Игровые приемы мы реализуем по основным направлениям:

постановка дидактических целей перед обучающимися происходит в виде игровых заданий;

учебная деятельность подчиняется правилам игры;

учебные материалы используем как ее средство, вводится соревновательный элемент, который преобразует учебную деятельность в игровую;

успешное выполнение дидактических заданий связывается к результатам игры.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации, развитии обще учебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть и так далее). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность обучающихся, то есть игра таит в себе богатые обучающие возможности.

2. Воспитательная функция заключается в воспитании таких качеств, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре, также развивается чувство взаимопомощи и поддержки.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой, и в сказочный мир.

4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединения коллектива обучающихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

7. Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Все вышеперечисленные функции игры помогают не только в обучении иностранному языку, но также развивают личностные качества школьника.

Значение игровой деятельности на занятиях английского языка.

Изучение английского языка видится как многогранный и сложный процесс, который вызывает значительные трудности. Игровая деятельность представляет собой средство обогащения имеющегося багажа знаний, а также отработки навыков уже изученного материала. Игровая деятельность на занятиях английского языка это благоприятное времяпровождение, насыщенное дидактической составляющей и предполагающей изучение учебного материала в ходе игры.

Работа по изучению иностранного языка - это большой труд, предполагающий усердие, настойчивость и определенный объем знаний, приобретенных в начальной и средней школах. Сам процесс занимает достаточно времени, чтобы обучающиеся овладели правилами грамматики, конкретными деталями структуры построения предложений и набрали достаточный словарный запас. Такая учебная деятельность полагает наличие сильной мотивации к овладению иностранным языком и способности мыслить произвольно.

Для того чтобы образовательный процесс стимулировал обучающихся к изучению этого предмета, необходимы свежие новые эмоции и впечатления. Таким образом, повседневная рутинная жизнь становится интересной работой. Насыщение игровыми элементами предполагает внедрение мотивационных элементов в образовательный процесс. Изначально мы обращаем внимание на особые условия для создания учебной атмосферы, в которой обучающиеся реализуют свои интересы и любознательность в процессе выполнения стандартных заданий, что является их безусловной мотивацией.

Взаимное общение на занятиях иностранного языка требует не только стандартного набора знаний. Помимо выражения собственных мыслей и чувств обучающийся должен понимать, что он говорит, иначе он не сможет участвовать в игре. На разных этапах занятия одну и ту же игру мы используем в разных мотивационных целях: в середине занятия включаем в игру элементы новых материалов, а в конце используем эту же игру, с целью активации тех знаний, которые были ранее получены.

В начале занятия игру мы проводим с целью снятия языковых и фонетических затруднений, мотивации обучающихся на работу, погружения в языковую среду. В середине занятия мы используем игры с целью релаксации, снятия напряжения, повышения активности. Проведение игры на завершающем этапе занятия тоже приносит большой успех. Обучающиеся в предвкушении перерыва работают с большим энтузиазмом, а если мы еще их и похвалим, то они ждут следующее занятие с нетерпением.

В то же время мы дозируем игровые моменты. Часто используемые игровые действия быстро перестают создавать позитивную эмоциональную среду, становятся повседневной частью и теряют свою основную функцию в процессе – мотивация, заинтересованность и активность обучающихся снижаются.

В процессе наблюдения за игровой работой мы анализируем возможный потенциал каждого, их трудолюбие и усидчивость, что позволяет определить вектор изучения языка для конкретного обучающегося, которого необходимо придерживаться. Игровые моменты, основанные на соревнованиях, показывают игрокам их уровень подготовки, тренированности, способы самосовершенствования и активизируют познавательную деятельность.

Результативность использования игр на занятиях иностранного языка зависит от:

- систематичности использования;
- целенаправленности игровой методики в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

При решении проблемы развития познавательной активности необходимо в качестве основной задачи рассматривать развитие самостоятельного мышления учащихся. Набор игр и упражнений для формирования способности распознавать основные характеристики объектов, сравнивать и составлять их, обобщать предметы по определенным признакам, уметь различать реальные и иллюзорные явления.

Классификация обучающих игр.

Обучающие игры отличаются разнообразием по содержанию, степени самостоятельности, организационной формой и игровыми материалами. В педагогической практике неоднократно предпринимались попытки классифицировать игры. В настоящее время в методической литературе существует довольно много классификаций, виды учебных игр систематизированы в соответствии с тем или иным классификационным критерием.

По мнению А.А. Деркач, игры могут характеризоваться учебными целями и задачами (языковые, речевые, для обучения общению), формой проведения (предметные, подвижные, сюжетные, ролевые), способом организации (письменные, компьютерные), степенью сложности (простые и сложные) количественным составом участников (индивидуальные, парные групповые, коллективные).

Языковые игры помогают изучить все аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику), поэтому они делятся на фонетические, лексические, грамматические. Разделение игр в зависимости от аспекта языка условно, потому что невозможно изучить лексику без фонетики, а грамматику без лексики. Основной целью фонетических игр является постановка (коррекция) произношения, тренировка английского произношения в словах, фразах и предложениях, а также отработка интонации.

Фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, пословиц и поговорок, стихотворений и песен (могут использоваться в качестве фонетической зарядки).

Лексические игры акцентируют внимание обучающихся на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса.

Грамматические игры предоставляют обучающимся возможность применять знания грамматики иностранного языка на практике, активизировать их мыслительную деятельность. Цель состоит в том, чтобы использовать грамматические конструкции в контексте естественного общения. Эти виды игр будут более эффективны для обучающихся, если они будут сопряжены с речевыми играми.

Речевые игры обучают процессу использования языковых средств для улучшения речевого акта (монологического и диалогического, письменного и устного).

Каждому виду речевой деятельности соответствует определенный тип игры: для обучения аудированию, игры для обучения чтению, для обучения письму, для обучения говорению, а также смешанные.

Игры, предназначенные для обучения чтению и аудированию, помогают нам решать проблемы, связанные с развитием соответствующих интеллектуальных навыков. В основном они включают работу с текстом (письменным или звучащим), кодирование и объяснение, угадывание и восстановление пропущенного. Касательно игр, которые необходимо для развития навыка понимания на слух, то аудирование помогает обучающимся не только распознавать иностранную речь, но также позволяет услышать правильное произношение, особенно, если мы используем материалы, где спикерами выступают носители.

Игры, направленные на обучение говорению и письму связаны с формированием и развитием навыков и умений, требуемых для реализации продуктивных видов речевой деятельности. Обычно на начальном этапе

данные игры предполагают следование образцу, на последующих - носят все более самостоятельный, творческий характер.

Методическая типология игр разнообразна, так же как и их предназначение. В своей разработке мы хотим выделить игры, которые используем на занятиях английского языка.

Фонетические игры

Цели:

- тренировать обучающихся в произношении английских звуков;
- научить обучающихся громко и отчётливо читать стихотворения;
- разучивать стихотворения с целью их воспроизведения по ролям.

На занятиях мы используем следующие игры:

1. Слышу – не слышу.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучающиеся делятся на команды. Мы произносим слова. Если мы называем слово, в котором есть долгий гласный (или межзубный и так далее), обучающиеся поднимают руку. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок

2. Правильно – неправильно.

Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.

Ход игры: мы называем отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучающиеся поднимают руку при чтении выделенного нами звука в звукосочетаниях.

3. Какое слово звучит?

Цель: формирование фонематического слуха.

Ход игры: мы предлагаем набор из 10-20 слов и начинаем читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слова, произнесенные нами и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены нами.

4. Кто быстрее

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

Ход игры: мы раздаём обучающимся карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучающийся должен, как только мы произносим то или иное слово, ставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто

быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

5. Кто правильнее прочитает?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Мы читаем и обращаем внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучающимися. После этого даём две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрываем, и обучающиеся должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимаем одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Орфографические игры

Цель: упражняться в написании английских слов.

1. Буквы рассыпались.

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: мы пишем крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая их, разрезаем на буквы, говорю: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, которое сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

2. Дежурная буква.

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове

Ход игры: Обучающимся раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?» Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

3. Из двух – третье.

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

4. Вставь букву.

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Например: англ. c...t, a...d, a...m, p...n,

r...d, s...t, r...n, t...n, o...d, t...a, l...g, h...n, h...r, h...s, f...x, e...g, e...t, d...b
(cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed). (кошка, и, рука, перо, рыжая, машина, сидела, бежала, десять, старая, чай, нога, курица, ее, его, лиса, яйцо, ест, кровать)

Игры для работы с алфавитом.

Эти игры мы используем в младших группах: **5 карточек.**

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: мы показываем каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

2. Кто быстрее?

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: мы раздаём обучающимся по 3-5 карточек с буквами и предлагаем внимательно их рассмотреть, затем называем букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстро ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Мы проходим между рядами и собираем карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

3. Первая буква.

Цель: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

Ход игры: мы делим обучающихся на команды, по очереди называем по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

5. Где буква?

Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: мы пишем на доске несколько слов и предлагаем обучающимся найти среди них три, в которых буква читается как... . Выигрывает тот, кто это сделает.

Лексические игры

Цели:

- тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность обучающихся;
- развивать речевую реакцию обучающихся.

1. "Что изменилось?"

Обучающимся на стол выкладываются предметы. Они рассматривают их в течение 1-1,5 минут. Затем один из обучающихся отворачивается, один из предметов убирают, обучающиеся должны сказать, что изменилось.

2. "Много слов из одного слова"

Мы называем слово. Обучающиеся должны назвать животных, названия которых начинаются на буквы, которые есть в этом слове.

3. "Кто быстрее назовет животных и расскажет о них?" Обучающимся представляется серия картинок с изображением различных животных. Они

называют животных и рассказывают о них. Побеждает тот, кто назовет большее количество животных и подробнее расскажет о них.

Ex. This is a fox. It is not big. It is red. It is clever. It is wild. The fox eats hens and hares. (Это лиса. Она небольшая. Она рыжая. Она умная. Она дикая. Лиса ест кур и зайцев)

5. "Кто лучше запомнит и повторит"

Обучающиеся слушают скороговорки. Затем они должны воспроизвести их по памяти. Побеждает тот, кто вспомнит большее количество скороговорок.

6. "Найди рифму"

Обучающиеся слушают четверостишие, например: A frog is green. A parrot is bright A fox is red. The hare is (white) . (Лягушка зеленая. Попугай яркий. Лиса рыжая. Заяц....(белый)).

7. "Chainword" (Цепочка слов)

Мы пишем на доске любое слово. Затем участники игры по очереди пишут слова, первая буква которых является последней буквой предыдущего слова. Каждое слово обучающиеся переводят на русский язык (устно). Слова по цепочке не повторяются.

Ex. boy – yard – door – red – do. (Например, мальчик-двор-дверь-красный-делать) Выбывают из игры те, кто не смог в отведенное время (5-10 сек.) вспомнить нужное слово.

8. "Looksharp" (Поживей) – позволяет повторить лексику. Проходит в быстром темпе, участие принимают все. Мы даём одному из обучающихся палочку и называем любое слово, представляющее собой ту или иную часть речи или относящееся к какой-либо теме. Обучающийся называет другое слово по заданной теме и передает палочку другому. Тот, кто является последним назвавший предмет, выигрывает. Нарушивший правила игры выбывает из нее или платит штраф (стихотворение).

Ex. sleep – get up – play – draw – read... a desk – a book – a lesson – our teacher... (Например, спать-вставать-играть-рисовать-читать-парта-книга-урок-наш учитель)

9. "Кто больше?"

За определенное время (5 мин.) надо написать на листках как можно больше слов, используя только буквы сложного слова, написанного на доске.

Ex. examination, constitution. (Например, экзамен, конституция)

10. "Crossword" (Кроссворд)

На доске написано по вертикали сложное слово, каждая буква которого может быть включена в одно из слов кроссворда по горизонтали (слова по горизонтали будут относиться, например, к какой-либо теме). School, room, boy, sport ,cross, crossword, word, floor, record, friend. (Школа, комната, мальчик, спорт, крестик, кроссворд, слово, пол, рекорд, друг)

11. "Запомни, повтори и добавь слово"

P, a pen – a pen and a book – a pen, a book and a pencil...(ручка- ручка и книга-ручка, книга и карандаш...)

12. "Съедобное – несъедобное" – активизируем в речи лексические

единицы, развиваем быстроту реакции на звучащее слово. Водящий говорит слово по-английски, бросает мяч кому-либо из обучающихся. Тот ловит мяч и говорит "yes" (да) (если данное слово обозначает то, что едят) или "no" (нет).

14. "Составь фоторобот" – учит описывать внешность человека. Мы делим группу на три команды, каждая из которых – отделение полиции. С помощью считалки выбираются трое ведущих. Они обращаются в полицию с просьбой отыскать пропавшего друга..., описывают внешность, а обучающиеся делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ex. I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall. Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red hat on and a white hat on. (Например. Я не могу найти мою сестру. Ей 10 лет. Она школьница. Она не высокая. Ее волосы темные. Ее глаза голубые. На ней красная и белая шляпа)

16. Цифры. Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записываются вразброс цифры. Мы называем цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

17. Числительные. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных. Ход игры: образуются две команды. Мы называем порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

18. Цвета. Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставим задачу назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и так далее одного цвета.

19. Больше слов. Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов. Игру проводим и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитываем не только количество слов, но и правильность их написания.

20. Озвучивание картинки. Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

Грамматические игры

Цели: научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую творческую активность обучающихся.

1. "The Gate" (Ворота) – на повторение и закрепление всех видов вопросительных предложений. Двое сильных обучающихся ("привратники") становятся перед группой, соединив руки и образуя "ворота". Остальные участники игры по очереди подходят к "привратникам" и задают им вопросы на определённую структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ: "The door is open (shut)". (Дверь открыта. (закрыта)) Обучающемуся, неправильно задавшему вопрос, можно сделать ещё одну попытку.

Ex. Are you going to .. (do smth)? (например, Вы собираетесь сделать что-либо?)

What are you going to do in (on, at)? (Что вы собираетесь сделать в..?)

2. "Guess it" (Угадай) – на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в кабинете. Пытаясь угадать предмет, обучающиеся задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

E x. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white? (Например, Это вещь? Он на стене? Могу я ее увидеть? Могу я съесть ее? Она белая?)

3. "Кругосветное путешествие" – закрепляется конструкция There is/are (имеется, находится) и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Мы начинаем игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". (Перед учениками на стене висит доска) Далее описание продолжают обучающиеся: "Near the blackboard there is a door...". Тот, кто ошибся, покидает корабль. (Возле доски есть дверь..)

4. "Театр мимики и жеста" - изображение действия.

Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: Две команды сроятся в шеренги лицом друг к другу. Каждая команда выбирает своего актера. Актеры поочередно выполняют какие-либо действия, а команда комментирует – Present Continuous.. (Настоящее Длительное)

2 вариант: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

5. Игра в мяч. Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи. Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает

мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и так далее. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

Речевые и ролевые игры

Цели:

-научить обучающихся понимать смысл однократного высказывания, выделять главное в потоке информации, развивать слуховую реакцию, слуховую память, речевую реакцию в процессе коммуникации.

Основные требования к ролевой игре

1. Игра должна вызывать у обучающихся интерес и желание хорошо выполнить задание, ее стоит проводить на основе ситуации адекватной реальной ситуации общения
2. Ролевая игра должна быть хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована
3. Она должна быть принята всей группой
4. Игра непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере. Чем свободнее чувствует себя обучающийся в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может использовать разные роли
5. Ролевая игра организуется так, чтобы обучающиеся могли в активном ролевом общении максимально использовать отрабатываемый речевой материал. Важно, чтобы каждый принял участие в работе с игровыми упражнениями. Тренировка и применение нового лексического материала в форме игры позволяет нам предотвратить процесс забывания активного словаря.

Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активны, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией и правильно отреагировать на нее.

Ролевая игра хороша и тем, что в ее процессе занятия обучающиеся не только произносят слова роли, но и выполняют соответствующее действие, которое своей естественностью помогает снять напряжение, которое обычно наступает в момент речи. Ролевая игра построена на диалогической речи учащихся.

Овладение диалогической речью осуществляем в три этапа:

1. Овладение диалогическими единицами
2. Овладение микродиалогами
3. Создание собственных диалогов различных функциональных типов.

На занятиях мы используем следующие ролевые игры:

1. Знакомство в летнем лагере (2 год обучения).

- Hello! (Здравствуй!)
- Hello! (Здравствуй!)
- What is your name? (Как тебя зовут?)

- My name is Dima. And what's your name? (Меня зовут Дима. А как тебя зовут?)
- I'm Olga. How old are you? (Я Ольга. Сколько тебе лет?)
- I am eight. And you? (Мне 8. А тебе?)
- I am eight too. (Мне 8 тоже)
- Where do you live? (Где ты живешь?)
- I live in Moscow. And you? (Я живу в Москве. А ты?)
- I live in Minsk. (Я живу в Минске.)
- Can you swim? (Ты умеешь плавать?)
- Yes, I can, but I can't skip. And you? (Да, умею, но я не умею прыгать через веревочку. А ты?)
- I can skip, but I can't draw well. (Я умею прыгать через веревочку, но не умею хорошо рисовать.)
- Let's play skip and draw together! (Давай прыгать через веревочку и рисовать вместе!)
- OK! (Хорошо!)

2.В магазине «Канцелярские товары» (3 год обучения).

- Good morning! (Доброе утро!)
- Good morning! (Доброе утро!)
- I would like to buy a pen. (Я хотел бы купить ручку.)
- What pen would you like: red or green? (Какую ручку вы бы хотели?)
- Red, please. (Красную, пожалуйста)
- Would you like a short or a long pen? (Вы бы хотели длинную или короткую ручку,)
- A long pen, please. (Длинную, пожалуйста)
- Here you are! (Возьмите)
- Thank you very much! (Спасибо большое)
- You are welcome! (Пожалуйста)

3.О будущем (встреча оптимиста и пессимиста). (7 год обучения)

- I am looking forward to the future. (Я жду будущее с нетерпением)
- Why are you looking forward to the future? (Почему?)
- I'm sure, the life of the people will change in future. I would like to travel in space. And what about you? (Я уверен, что в будущем жизнь людей сильно изменится. Я хотел бы путешествовать в космосе. А ты?)
- As for me, the future frightens me. I'm pessimistic about the future: we'll have a lot of crime...(Что касается меня, будущее меня пугает. У меня пессимистический настрой по отношению к будущему: у нас будет большое количество преступлений.)

Итак, можно сказать, что обучающие игры (лексические, грамматические, ролевые) являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности обучающихся, возникновению желания общаться на иностранном языке.

Игры помогают нам оживить занятие, внести естественность в учебное

общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать занятие интересным.

Заключение.

Работая с обучающимися, преимущественно младшего возраста, очевидно, что загружать их правилами, схемами и огромным количеством тренировочных упражнений бесполезно. Обучающиеся попросту теряют интерес не только к изучению грамматики, но и языка в целом. Поэтому мы выбрали яркий, необычный и увлекательный метод изучения английского языка. Одним из таких методов, безусловно, являются обучающиеся игры.

Не секрет, что многие справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности обучающихся в особенности. Также, игры помогают сформировать у обучающихся первоначальные умения в области иностранных языков без особых трудностей, помогая справиться с переживаниями, которые препятствуют атмосфере обучения. Процесс изучения иностранного языка посредством игровой деятельности - это плодотворная деятельность, в ходе которой у обучающихся формируются значимые навыки, создают готовность к речевому общению, обеспечивают естественную необходимость многократного повторения ими языкового материала.

Таковыми являются игры, направленные на развитие:

- грамотности обучающихся в ходе изучения английского языка, посредством которых вырабатывается навык правильного построения слов в предложении,
- лексикологии, посредством которой обучающиеся существенно увеличивают имеющийся словарный запас, а также уточнить назначение и правильность применения уже имеющихся лексических единиц;
- фонетики, при помощи которой изученные слова обучающиеся смогут правильно произносить, тем самым делая английскую речь культурной и обогащённой.

Приложение 1

Try the crossword:

Предлагается решить кроссворд по теме: «Body» (Тело)

ACROSS: (горизонтально)

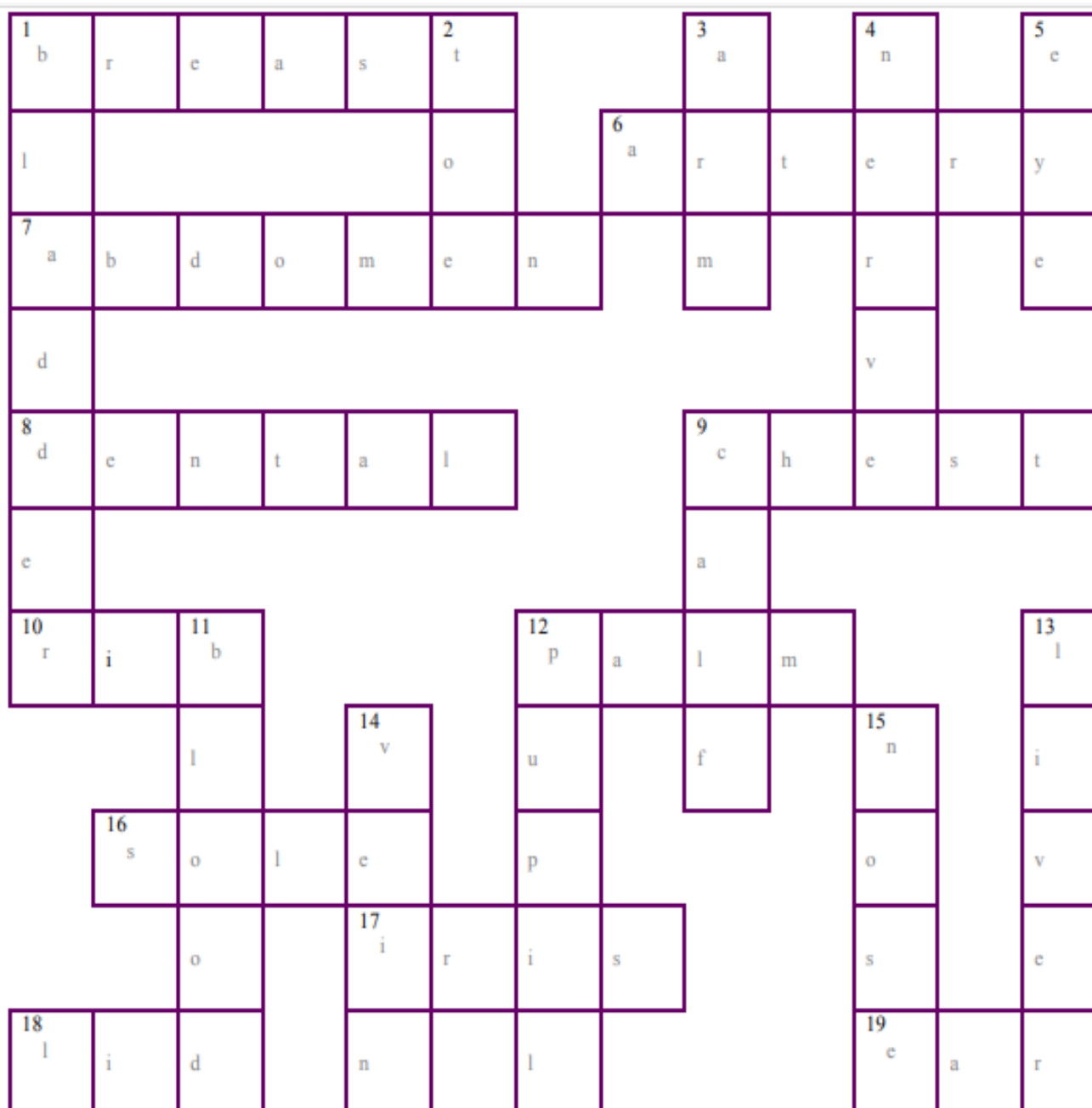
1. either of the milk-producing parts of a woman (6) (часть женского тела, производящая молоко)
6. conducts blood away from the heart (6) (отводят кровь от сердца)
7. part of the body that includes the bowels (7) (часть тела, которая включает кишечник)
8. of or for the teeth (6) (относится к зубу)
9. a large box or part of the body (5) (большая коробка или часть тела)
10. any one of the twelve pairs of curved bones in the chest (3) (любая из 12 изогнутых костей в грудной клетке)
12. a tree or part of the hand (4) (дерево или часть руки)
16. flat sea-fish with a delicate flavour or under surface of the foot (4) (плоская морская рыба с нежным вкусом или нижняя часть ноги)
17. a flower or part of the eye (4) (Цветок или часть глаза)
18. movable cover for the teapot or flap of skin that covers the eye (3)
(Подвижная часть чайника или подвижная часть кожи, которая закрывает глаз)
19. for hearing (3) (Для слуха)

DOWN: (вертикально)

1. organ shaped like a bag in which urine collects (7) (Орган в форме мешка, в котором собирается моча)
2. one of five on your foot (3) (Один из пяти на ступне)
3. the part of the body from the shoulder to hand (3) (Часть тела от плеча до кисти)
4. conducts impulses from the brain (5) (Передает импульсы от мозга)
5. for seeing (3) (Для зрения)
9. a young cow or part of the leg (4) (Молодая корова или часть ноги)
11. fills your veins (5) (Наполняет вены)
12. a schoolboy or part of the eye (5) (Школьник или часть глаза)
13. a large organ which produces bile and cleans the blood (5) (большой орган, который вырабатывает желчь и чистит кровь)

14. conducts blood back to the heart (4) (Передает кровь к сердцу)

15. for smelling (4) (Для обоняния)



Обучающие игры, направленные на развитие грамматического навыка обучающихся.

Игра 1. «Truth or lie». (Правда или ложь)

В настоящем действии может участвовать любое количество обучающихся. Игра не требует дополнительных материалов и оборудования, достаточно использование листков бумаги, ручек, а также воображения школьников. Каждый из обучающихся должен продумать и отобразить на бумаге три действия, которые он совершил. При этом только одно из них будет правдивым, а два других окажутся ложью. Педагог задает обучающимся грамматическую композицию, которую следует правильно вставить в имеющееся предложение. например, «going to» (собираться сделать что-либо). Далее берётся лист одного из обучающихся и читается вслух. Другие участники игры задают наводящие вопросы автору листа, пытаясь понять, какое из высказываний является правдой.

Педагог (читает фразу с листка): - «I'm going to have a dinner after classes».

(Я собираюсь ужинать после уроков)

Обучающиеся (задают наводящий вопрос): «Are you going to eat something in 2 hours?». (Ты собираешься поесть что-нибудь через 2 часов?) В ходе беседы педагог следит за тем, чтобы предложение было выстроено грамматически правильно.

Игра 2. «Describe a picture». (Опиши картинку) Данная игра уже давно используется в практической деятельности на занятиях английского языка, и ее нельзя назвать современной, однако описание картинок позволяет достаточно детально оценить грамматический уровень обучающихся и позволить ему самостоятельно выстроить свой рассказ, опираясь на сюжет картинки. Педагог отбирает несколько картинок, присваивая каждой свой номер, далее они развешиваются на доске лицевой стороной к доске, так что обучающиеся видят лишь номер картинки.

Педагог выбирает одного из обучающихся и просит его пройти к доске, остальные обучающиеся называют номер картинки, которую предстоит угадать. Совместно они берут изображение с указанным номером, не показывая его остальным. Задача его заключается в наиболее детальном описании картинки настолько, чтобы обучающиеся могли понять, что же изображено. После того как обучающийся закончил описание, остальные могут задать уточняющие вопросы, тем самым также показывая уровень грамматических знаний в ходе отгадывания картинки.

Далее следующий обучающийся, который правильно назвал изображение, встаёт, а другие указывают на номер картинки, которую будут отгадывать. На протяжении всей игры педагог следит за произнесением грамматических конструкций. Итогом такой игры следует сделать разбор ошибок в части грамматики, которые обучающиеся совершили во время

игры. Подобное проговаривание материала позволит закрепить имеющиеся знания.

Игра 4. «Magic box». (Магическая коробка)

Данная деятельность направлена на работу с одним словом, либо грамматической структурой. Педагог выносит коробку, в которой находятся карточки со словами. Обучающимся розданы чистые листы бумаги, на которых они будут излагать текст. Один из них подходит к коробке, протягивает руку и вынимает карточку, на которой написано слово, например, глагол. Он произносит вслух найденное слово (например, «to clean») (убирать) и возвращается на свое место. Задача заключается в том, чтобы написать небольшой рассказ, в котором прочитанный глагол будет использоваться в различных временных его формах. Ориентировочное изложение обучающихся должно выглядеть так: «I clean my room three times a week. «Yesterday I didn't clean my room. That is why tomorrow I will clean it». (Я убираю мою комнату три раза в неделю. Вчера я не убирал мою комнату. Поэтому завтра я буду убирать ее)

Так, в течение игры обучающиеся достают из волшебной коробки несколько подобных ориентиров, на основании которых придумывают небольшой рассказ. Далее педагог просит поочередно каждого зачитывать получившийся рассказ, при этом он вносит коррективы, если таковые необходимы. Ещё одной формой развития грамматического навыка обучающихся видится проверка изложенной истории одним обучающимся остальными. В ходе такого мероприятия они учатся воспринимать на слух наличие или отсутствие грамматических ошибок. Педагог выслушивает замечания обучающихся и только в конце указывает на ошибки, которые сами они не заметили.

Приложение 2

План-конспект занятия английского языка по теме «Спорт и занятия на свежем воздухе».

Тип: рефлексия.

Вид: комбинированный.

Учебник: УМК Rainbow English

Цели:

Практические:

- развивать умение воспринимать текст на слух;
- научить использовать новые грамматические конструкции «the more... the more, the more... the less» на уровне сверхфразового единства; (чем больше.....тем больше, чем больше...тем меньше)
- научить использовать новые лексические единицы (advantage, climb, excited, race, score, taste, team, though) (преимущество, карабкаться, восхищенный, гонка, счет, команда, однако) по теме «Outdoor activities» (Занятия на улице) в словосочетаниях и предложениях;
- научить выражать свое мнение с помощью модели «My favourite kind of sport is ..., because ...». (Мой любимый вид спортапотому что...)

Образовательные:

формировать умение говорения, чтения, письма и аудирования;
формировать аналитическое мышление, память и языковую догадку.

Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к иноязычной культуре, а также к друг другу.

Развивающие:

развивать умение анализировать, обобщать и делать выводы;
развивать умение выражать свое мнение и аргументировать его;
развивать умение сравнивать.

Планируемые результаты:

Личностные: уважать историю и культуру страны изучаемого языка.

Аудирование:

- развивать рецептивные умения в аудировании:
- воспринимать на слух и понимать речь;

Чтение: развивать рецептивные умения в чтении: читать текст, понимая его основное содержание;

Говорение: развивать продуктивные умения в устной диалогической речи: отвечать на вопросы педагога; грамотно оформлять свою речь;

Письмо: развивать продуктивные умения в письменной речи: письменно составлять предложения с использованием новых грамматических конструкций (the more... the more, the more... the less) (чем большетем больше, чем больше...тем меньше). Развивать лексические, грамматические и произносительные навыки на всех видах речевой деятельности.

Мета предметные:

Познавательные УУД: организовывать поиск и выделение нужной информации; обобщать и фиксировать полученную информацию;

Коммуникативные УУД: слушать собеседника, педагога и вести диалог, высказывая свое мнение;

Регулятивные УУД: проводить самонаблюдение, самоконтроль, и самооценку; развивать умение самостоятельной работы; формировать умение планирования, анализа и рефлексии учебной деятельности;

Личностные УУД: формировать мотивацию и интерес к изучению ИЯ; формировать умение взаимодействия и сотрудничества с окружающими при работе на занятии; расширять лингвистический кругозор; формировать культуру речевого поведения.

Оборудование: карточки рефлексии

Форма проведения: парная, групповая, индивидуальная, фронтальная.

Ход занятия:

I. Организационный момент (2 минуты).

Педагог приветствует своих обучающихся.

T: Good afternoon children! (Добрый день, дети)

P: Good afternoon, teacher! (Добрый день, учитель)

T: Nice to see you today! Sit down, Please! (Рада вас видеть сегодня! Садитесь, пожалуйста!)

II. Речевая разминка (5 минут).

Задаёт вопросы о дате, погоде, дне недели с целью автоматизации произносительного и лексического навыков.

III. Формулирование темы через игру «Complete the sentence» (Составь предложение), постановка целей (3 минуты).

Грамматическая игра «Complete the sentence» (Составь предложение)

Цель: тренировать обучающихся в употреблении Past Simple и Present Perfect в сравнении. (Прошедшее Простое и Настоящее Совершенное)

Пособия: набор карточек со словами.

Ход игры

Обучающимся раздаются предложения, которые предварительно разрезаны на слова, и добавляются 1-2 лишних слова. Надо составить предложения, расположив слова в правильном порядке в соответствии с типом предложения – утвердительное, вопросительное или отрицательное.

Например, обучающиеся получают слова: his, has, Tom, who done, already, sport, homework, and body, like, strong, People, health, have, , did. (его, имеет, Том, которые, сделано, уже, спорт, домашнее задание, и тело, любить, сильный, Люди, здоровье, иметь, сделал)

Они решают, все ли слова нужны в предложении, и расставляют их в нужном порядке, получая предложение: People who like sport have strong health and body. (Люди, которые любят спорт имеют крепкое здоровье и тело)

Примеры предложений.

1. Jim has already found a new gym. (Джим уже нашел новый спортзал)

2. People who like sport have strong health and body. (Люди, которые любят спорт имеют крепкое здоровье и тело)

3. Skating and skiing in winter keep you in good form. (Катание на коньках и лыжах зимой поддерживает тебя в хорошей форме)

Педагог спрашивает обучающихся о теме занятия, исходя из тематики предложений.

Предлагает обучающимся поговорить о видах спорта с помощью модели «His favourite kind of sport is ..., because ...». (Его любимый вид спорта....потому что...)

T: Well done. Tell me, please, what is the common topic of all these sentences?

– You're right. (Правильно. Скажите мне, пожалуйста, какая общая тема у всех этих предложений?)

Now, let me know if you remember the names of different sport. Look at these pictures and tell, please, using the model on the blackboard what are their favourite sports. (А теперь, докажите мне, что вы помните названия различных видов спорта. Посмотрите на эти картинки и скажите, пожалуйста, используя модель на доске, какой их любимый вид спорта)

Обучающиеся формулируют тему занятия. Рассказывают о любимом виде спорта человека, опираясь на изображение, грамотно оформляя свою речь.

P: – The common topic is Sport. (Общая тема – Спорт)

Грамматическая игра «His favourite kind of sport is ...» (Его любимый вид спорта...)

Цель: тренировать обучающихся в употреблении названий видов спорта в утвердительном предложении с глаголом to be (быть) и притяжательном местоимением.

Оборудование: набор изображений со спортивными атрибутами (*Приложение 3*).

Ход игры

На доске изображения людей и рядом с ними различный спортивный инвентарь (лыжи, коньки, клюшка.) Обучающимся необходимо вспомнить название вида спорта и составить утвердительное предложение с глаголом to be и притяжательном местоимением.

V. Изучение нового материала (8 мин)

Педагог знакомит обучающихся с новой грамматической конструкцией английского языка the more... the more... / the less... the less... (чем больше...тем больше, чем меньше...тем меньше)

T: Fine. Well done. Now, look at the blackboard. Let's try to read. (Отлично. Правильно. А теперь посмотрите на доску. Давайте попробуем прочитать.) (Ex.4 p.15 B (упр.4, стр.15)

(Стишок записан на доске. Элементы the more, the less выделены.)). (больше, меньше)

Ok. Now, I need 2 pupils. Go to the blackboard, please. А теперь, мне необходимы 2 ученика. Выйдите к доске, пожалуйста.) Настя будет у нас подлежащим, а Паша сказуемым. Каждому необходимо подчеркнуть только свою часть речи. The rest look at the blackboard and check your classmates. (Остальные посмотрите на доску и проверьте своих одноклассников)

T: Perfect! But look! The construction the more ... the more and the more ... the less left. (Великолепно! Посмотрите! Конструкция чем больше...тем больше и чем больше ...тем меньше осталось) На русский язык они правильно переводятся так: Чем больше мы учим, тем больше мы знаем. Чем больше ..., тем меньше (указывая на доску). Let's translate the rhyme! (Давайте переведем рифмовку!)

P: Читают внимательно стихотворение.

Выходят к доске и подчеркивают члены предложения. (Задание проверяется в ходе его выполнения). Слушают объяснения педагога. Переводят стихотворение.

Грамматическая игра «Twenty Questions» (Двадцать вопросов)

Цель: тренировать обучающихся в употреблении степеней сравнения прилагательных и наречий

Ход игры

Педагог начинает. Он задумывает имя одного из обучающихся. Остальные, задавая общие вопросы, должны отгадать его:

Is he (she) taller than me? — Yes, he is. (Он (она) выше чем я? — Да)

Does he (she) study better than me? — No, he doesn't. (Он (она) учится лучше чем я? – Нет.)

Is his (her) hair longer than mine? (Его (ее) волосы длиннее чем мои?)

VI. Закрепление изученного материала (6 мин)

Педагог просит обучающихся письменно выполнить задание из учебника (упр. 2 на стр. 10) по новой грамматической теме.

T: Well, let's train! Work in 3 groups. Translate the sentences from Ex. 3 p. 11

A in written form. Each group has 3 sentences to translate. You have 2 minutes. (Хорошо, давайте тренироваться! Работаем в 3 группах. Переведите письменно предложения из упражнения № на странице 11 А. У каждой группы по 3 предложения для перевода.)

(Педагог помогает группам в случае возникновения трудностей)

Обучающиеся выполняют задание письменно. Затем каждая группа зачитывает перевод своих предложений.

VII. Совершенствование произносительных навыков (3 мин) На доске записаны транскрипции слов. Обучающиеся выходят по желанию по одному и читают транскрипцию и записывают ее словами.

– Great! Well now, let's remember the words from the previous class on topic «Sport». (Отлично! А сейчас, давайте вспомним слова из предыдущего урока по теме спорт)

It's the transcriptions of the words written with sounds. (Это транскрипция слов)

You should read the transcription of the word and write the word. (Вам следует прочитать транскрипцию и написать слово)

Who wants to be the 1st? (Кто хочет быть первым?)

Обучающиеся выходят и читают транскрипцию и рядом записывают сами слова буквами.

Слова: athletics, football, tennis, gymnastics, skating, volleyball, judo, karate, basketball, boxing. (Атлетика, футбол, теннис, гимнастика, катание на коньках, волейбол, дзюдо, каратэ, баскетбол, бокс)

VIII. Знакомство с новой лексикой (3 мин) Педагог знакомит обучающихся с новыми словами по теме «Спорт»: просит их повторить слова за ней (упр. 3 на стр. 10).

– Well done! Now open your books at p. 11 Ex. 3, (Правильно! Теперь откройте учебники на стр. 1, упр.3)

A. Repeat the new words after me looking at them. (Повторите за мной новые слова)

– Fine! Let's work individually. (Замечательно! Давайте работать индивидуально)

Everyone chooses the word and using collocation patterns in the block B, compose 2-3 your own similar ones. (Каждый выбирает слово и используя образец в разделе Б составь собственные выражения)

IX. Закрепление изученной лексики (7 мин). Предлагает устно выполнить упр. 4 на стр. 11, вставив в пропуски новые слова.

– Fine! Now let's, please, do Ex. 4 on p. 11. (Отлично! А теперь, пожалуйста, выполняйте упражнение 4 на странице 11)

Complete the sentences with the new words. (Вставьте в предложения новые слова)

– Well, let's do it orally. If you answer correctly you may choose another person to answer. Is it clear? Let's go! (Хорошо! Давайте произнесем вслух. Если вы отвечаете правильно, вы можете вобрать другого человека, который будет отвечать.)

– Good! Now, let's have a kind of a game. It's a snowball. (Хорошо! А теперь давайте поиграем в игру под названием Снежок!) There are the words and our constructions the more ... the more, the more... the less on the blackboard. (На доске слова и наша конструкция чем больше... тем больше, чем больше... тем меньше.) The first person should compose the sentence, but the next one should use the last part of sentence and compose a new one. Choose any word in the column. I'm starting... The more advantages of study we have, the more we want to learn. Then ... the more we want to learn, ... (Первый человек составляет предложение, а следующий использует последнюю часть предложения и составляет свое. Выбираете любое слово из колонки. Я начинаю... Чем больше преимуществ для обучения мы имеем, тем больше мы хотим учиться. Затем... чем больше мы хотим учиться....)

X. Развитие умения чтения (6 мин)

Педагог предлагает обучающимся прочесть текст о спорте и подобрать подходящий заголовок. (Ex. 6 p. 11)

– Fine! Now, look at Ex. 6 on p. 11. T: Read, please, the task, Olya. (Отлично! Теперь посмотрите на упр.6 на стр.11. Прочитай задание, пожалуйста, Оля.)

– Ok. Work in pairs. You have 5 minutes to do. Then each pair will offer their variant. (Хорошо! Работаем в парах. У вас есть 5 минут на выполнение)

XI. Подведение итогов, рефлексия (3 мин)

Раздает карточки рефлексии «Радуга» и просит заполнить их (Приложение 3). T: Perfect! Well done! Now I'll give you cards «Rainbow». Write in each line your attitude to the class, please. (Великолепно! Я раздам вам карточки «Радуга». Напишите в каждой линии свое отношение к уроку)

Пишут в карточках свои ответы, подписывают, сдают педагогу.

XII. Задание на дом (3 мин) Педагог дает задания на дом: T: Open your day books and write down the homework: 1) write minicomposition of 10-12 sentences «My favourite sport»; 2) do Ex. 8, 9, 10 in written form. (Откройте дневники и запишите домашнее задание: 1) написать мини сочинение 10-12 предложений «Мой любимый спорт» 2) выполнить упражнение 8,9,10 письменно) Объясняет их выполнение.

Результат занятия. Особое внимание на занятии уделялось грамматически верному построению английского предложения: наличие или отсутствие ошибок, правильный порядок слов, соблюдение структуры вопросительного предложения. В ходе занятия обучающиеся были заинтересованы работой в отличие от ошибок, правильный порядок слов, соблюдение структуры

вопросительного предложения. В ходе занятия были заинтересованы работой без грамматических игр, где обучающиеся с некоторым нежеланием и затруднением приступали к выполнению грамматических заданий.

Таким образом, использование игр на занятиях английского языка является одним из эффективных условий формирования грамматического навыка у обучающихся. Систематическое использование грамматических игр будет давать положительный результат.

Приложение 3

Наглядный материал для грамматической игры
«His favourite kind of sport is»



Карточка рефлексии



Список используемой литературы:

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) – М.: Издательство ИКАР, 2009 – 448 с.
2. Бутко В. Языковые игры на уроках английского языка // ИЯШ. – 1988. – № 4. – С. 54 – 55.
3. Буланова О.Б. Английский для дошкольников. М.: Издательский центр «Академия» - 2000.
4. Ваулина Ю.Е., Фрейдина Е.Л. Английский язык для студентов факультета дошкольного воспитания. М.: Владос, 2005.
5. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя. – М.: АСТ, 2004. – 80 с.
6. Савченко О.Ю. Игры на уроках английского языка // ИЯШ. – 1992. – № 2. – С. 39 – 41.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998.
8. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. М.: Просвещение, 2002.

9. Степичев П.А. Лексические игры на уроках английского языка. Методические рекомендации. - М.: Чистые пруды, 2008. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Английский язык»)
10. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1981.
11. Конышева А.В. Английский для малышей. СПб.: КАРО, 2004.
12. Кукушин В.С. Теория и методика обучения – Ростов: Феникс, 2005 – 474 с.
13. Кулясова Н.А. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка. М.: ВАКО, 2011.
14. Утевская Н.Л. English in Topics. СПб.: Питер, 2008.
15. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. – М.: Просвещение, 1994. – 243 с.
16. Фурсенко С.В. Грамматика в стихах: Веселые грамматические рифмовки английского языка – СПб.: КАРО, 2006 – 160 с.
17. Шишкова И.А., Вербовская М.Е. Английский для малышей 4-6 лет. М.: Росмэн, 2000.