

Методическая разработка по теме «Игра на уроке английского языка»

Применение на уроках английского языка игровых технологий повышает у учащихся интерес к изучаемому предмету, то есть помогает положительно мотивировать ученика на изучение английского языка. Важно отметить, что эффективность игры как средства обучения зависит от соблюдения ряда требований, таких как: наличие воображаемой ситуации, плана, в котором будут действовать учащиеся; обязательное осознание детьми игрового результата, правил игры.

Игра на уроке английского языка имеет многоступенчатую цель – обучающую, развивающую и воспитательную:

- помогает объяснить те или иные языковые особенности;
- развивает навыки учебной деятельности;
- формирует интерес к изучаемому предмету.

Игровые технологии могут быть использованы на любых этапах урока:

- изложения нового материала;
- автоматизации использования нового материала на практике;
- закрепления полученных знаний;
- в качестве контрольной точки проверки усвоения информации.

Кроме того, игровые приёмы гарантируют положительный результат обучения как для ученика, так и для учителя, потому что:

- **все ученики включаются в учебный процесс (эмоциональность игр захватывает детей);**
- каждый участник игры может проявить свои личностные качества (спонтанность совместной деятельности проявляет не только учебные способности ребёнка, но и черты его характера, помогает социализироваться в кругу сверстников и учителей);
- **даже трудный языковой материал может быть изложен доступно для детей;**
- учитель испытывает профессиональное удовлетворение, так как с помощью игры не только усвоение материала идёт быстрее, но и урок в целом проходит на эмоциональном подъёме.

Изучаем иностранный язык легко и ненавязчиво. Простые, но эффективные игры. Эти игры можно адаптировать под любую тему и для любого возраста:

1. Снежный ком

Суть игры такова: вы по очереди с ребенком называете слова по определенной теме, причем повторяете все с самого начала, не нарушая очередности. Таким образом, нарастает «снежный ком». Обычно, количество слов не превышает 10. Загибайте пальцы, когда повторяете слова.

2. Съедобное – несъедобное

Игра с мячом (можно использовать мягкую игрушку вместо мяча). Вы бросаете своему ребенку мяч, называя что-то съедобное или несъедобное на английском языке. Если предмет, который вы назвали, можно съесть, то ваш малыш должен поймать мяч, если нет — откинуть.

3. Классики

Нарисуйте на асфальте классические классики и предложите вашему ребенку попрыгать по ним, называя цифры на английском. Можно модифицировать игру: загадайте вашему ребенку определенное число на английском, на котором он должен остановиться.

4. Поле чудес (Hangman)

Загадайте слово из определенной темы и сыграйте в классическую игру «Поле чудес», где ваш ребенок будет отгадывать слово, загаданное на доске, целиком или по буквам. Английский аналог этой игры называется «Hangman». Здесь за каждый неверный шаг рисуется виселица и человечек. В итоге, у вас около может быть не более 12-15 неправильных ответов, иначе вас «повесят».

5. Волшебный ящик

Заполните ящик или мешочек разными предметами. Ребенок засовывает руку в мешок, достает предмет, спрятанный внутри, и называет его по-английски. Можно попробовать угадать на ощупь.

6. Отгадай слово

Все, то же самое, что и в «Поле чудес», только без доски. Вы загадываете слово из определенной тематики, а ваш малыш потаится его угадать целиком или по буквам.

7. Лото

Лото можно сделать на любую тематику. Эта игра хорошо помогает усвоить новую лексику и повторить старую. Готовое лото тоже отлично подойдет, только называйте слова по-английски.

8. Изобрази животное

Один игрок жестами и звуками показывает какое-то животное, другой должен его угадать по-английски. Тот кто угадал, становится ведущим и показывает свое

9. Give me please a...

Выложите 9-12 карточек вместе и попросите вашего ребенка подать вам нужную карточку, используя выражение «Give me please a...», далее название того, что вам нужно.

10. Is it a...?

Покажите одну карточку и спросите вашего ребенка «Is it a...?», далее правильное или неправильное название предмета. Если карточка и название совпадают, ваш малыш должен ответить «Yes», если не совпадают, то ребенок должен ответить «No, it's a...» и правильное название карточки.

11. Show me please a...

Возьмите в руки 2 карточки и попросите вашего ребенка указать вам на правильную с помощью фразы «Show me please a...» и далее название одной из карточек.

12. Быстрый перебор карточек

Дайте ребенку в руку 10-12 карточек и попросите быстро перебрать их, произнося их названия.

13. What is it?

Возьмите лист бумаги и закройте слово с названием карточки, попросите вашего ребенка назвать ее с помощью вопроса «What is it?».

14. What is missing?

Выложите перед ребенком 6-9 карточек, предварительно произнеся вслух название каждой из них, потом попросите малыша отвернуться и спрячьте одну из карточек. Затем задайте вопрос: «What is missing?» («Что пропало?»), и ваш малыш должен догадаться, какую карточку вы спрятали. Потом можно поменяться ролями.

15. Эхо

Существует 2 разновидности этой игры. Первая состоит в том, что вы показываете карточку и громко называете то, что на ней нарисовано, а ваш

малыш должен, как эхо, произнести название как можно тише. Второй способ — наоборот. Вы шепотом называете карточку, а ваш ребенок должен повторить название в полный голос.

16. What is odd?

Возьмите 3-4 карточки из одной темы и 1 карточку из другой и спросите вашего малыша «What is odd?» («Что лишнее?»). Ответ «... is odd».

17. What color is it?

Если ваш малыш уже знает цвета на английском, попросите его вместе с названием предмета, изображенного на карточке, назвать его цвет с помощью вопроса «What color is it?». Ребенок может либо просто назвать цвет предмета, либо составить фразу типа «It's a black cat».

18. Слова на определенную букву

Ваш малыш должен уже знать английский алфавит, чтобы играть в эту игру. Положите перед ним 6-9 карточек и попросите найти карточку, название которой начинается с определенной буквы.

19. Подвижная игра для детей «What's the time Mr Wolf?» очень популярна в англоязычных странах. Игра направлена на закрепление счета на английском и ответов на вопрос «Сколько времени?».

На этом видео содержится подробное объяснение на английском языке правил игры “What's the time, Mr Wolf?”.

Правила игры такие:

- играть лучше с небольшой группой детишек, но можно и с 2-3 учениками;
- выбирается Mr Wolf (Мистер Волк), который становится на противоположный конец комнаты спиной к остальным участникам;
- оставшиеся участники громко хором спрашивают у Mr Wolf: “What's the time, Mr. Wolf?”
- Mr Wolf должен ответить “It's 4 o'clock” (время, разумеется он может выбрать любое);
- услышав время, остальные играющие шагают по направлению к Мистеру Волку, громко отсчитывая шаги: “One, Two, Three...” — шагов столько, сколько времени назвал Mr Wolf, шаги могут быть как очень большие так и очень маленькие.
- действия повторяются до тех пор, пока это не надоест Mr Wolf или пока он не сочтет, что потенциальные жертвы оказались от него на достаточно близком расстоянии чтобы поймать кого-нибудь. И тут Mr Wolf на

вопрос “What’s the time, Mr. Wolf?” отвечает необычно: “It’s dinner time!” – кричит Мистер Волк, разворачивается и ловит кого-нибудь из игроков. Пойманный становится новым Мистером Волком.

20.Игра в лото очень нравится детям, особенно если у них получается выигрывать. Лото «Животные» поможет вам закрепить названия животных на английском языке. Правила достаточно простые: вы делаете большие карточки для закрывания и маленькие фишки, которые вы будете тянуть. При этом важно называть животное, которое вы вытянули, именно на английском языке, а потом уже закрывать соответствия на ваших больших карточках. Дополнительно подготовьте пуговицы или монеты для ячеек, на которые у вас не хватило фишек.

21.«Cat-and-mouse»

С помощью считалки выбирается «кот» и «мышка». Ребёнок, которого выбрали быть «котом», получает в руки игрушку кота и произносит фразу «I am a cat»; ребёнок, ставший «мышкой», получает в руки игрушку мышку и произносит «I am a mouse».

Дети берутся за руки и водят хоровод вокруг «мышки» со словами:

Little mouse, little mouse,

Run, run to your house!

One, two, three, four,

Don’t forget to shut the door!

В это время «кот» стоит неподалёку, вне круга. После слов «Don’t forget to shut the door!» «мышка» выбегает из круга и «кот» начинает за ней гоняться по кругу в обоих направлениях. 3 раза «мышка» имеет право спрятаться ненадолго в центре круга, куда «коту» вход запрещён.

22.«Hot — cold»

Перед началом игры считалкой (но не против желания) выбирается ребёнок, который впоследствии будет «искать». Перед тем как он выйдет за дверь, педагог показывает детям игрушку, которую они будут прятать, и спрашивает: «What is this?» «This is a... (cat)» — отвечают дети. Можно задать ещё несколько вопросов, если они нуждаются в повторении («Is this a... (cat)?», «Is this a... (cat) or a... (dog)?», «What colour is the... (cat)?»).

После того как дети познакомились с игрушкой, ребёнок, выбранный по считалке, выходит за дверь.

Ребёнок (*стучится*). Knock-knock-knock!

Дети. Who is there?

Ребёнок. It is me, Sasha. May I come in?

Дети. Yes, you may. Come in, please!

Ребёнок входит, дети приглашают его на середину зала: «Come here, please». Теперь он может выбрать 4 направления поиска и сделать 3 шага в любом из них. Дети считают: «One, two, three» — и если направление выбрано неверно, добавляют: «It is cold». Ребёнок возвращается на середину и выбирает следующее направление. Если оно выбрано верно, то дети после трёх его шагов говорят: «It is warm». Если ребёнок дошёл до спрятанной игрушки, дети произносят фразу «It is hot». Командой к поиску является слово «seek».

23.«Close your eyes and draw a funny fellow»

Игра «Close your eyes and draw a funny fellow» представляется интересной для закрепления и повторения лексики по теме «Части тела». Ребёнку, который будет рисовать, даётся лист бумаги и яркий фломастер (чтобы было видно всем детям). Затем ему завязывают глаза, и он начинает рисовать, при этом обязательно называя всё, что рисует: «This is his nose, these are his eyes...» и так далее. Можно использовать варианты: «This is my (her)...» Таким образом, параллельно с лексикой по теме повторяются структуры *this is* и *these are* и притяжательные местоимения *my, his, her*.

24.«The snow ball»

Можно использовать как при изучении новых, так и при повторении ранее изученных тем. Перед детьми расставляются картинки (открытки, фотографии) предметов (людей, животных) изучаемой темы. Первый участвующий называет любой предмет, изображение которого видит на картинках, например, «a cat». Следующий повторяет это слово и называет своё: «a cat, a dog», следующий — «a cat, a dog, an elephant» и т.д.

25.«Orders»

Педагог, а также дети после небольшого срока обучения могут давать команды друг другу и своим друзьям, принимая на себя роль педагога. Приглашение к игре можно осуществить такими словами: «Now, our game «Orders».

Примерные команды: Run! Jump! Go! Walk! Stamp your feet! Clap your hands! Stop! Hop! Sleep! Wake up! Close your eyes! Open your eyes! Sit down! Stand up! Turn around! Once more! Enough! Fly! Swim! И т.д.

26.«The magic bag»

В коробочке или мешочке прячется необходимое количество маленьких игрушек по нужной теме. Перед тем как положить игрушки в мешочек, педагог показывает их детям. Количество игрушек — 5—7. Водящий опускает руку в мешочек, прячет в кулаке игрушку и задаёт вопрос:

— What is this?

— Is this an apple? — задают встречный вопрос дети.

— Yes, it is. (No, it is not.)

Если ответ отрицательный, дети задают следующий вопрос. Если дети отгадали, игрушка ставится на стол перед ними. В завершении игры, когда все игрушки будут отгаданы, дети хором их называют, используя структуру *this is...*: *this is an apple, this is a pear, this is an orange...* Затем несколько детей индивидуально, по желанию, снова произносят названия игрушек по-английски.

27.«Let her (him) do smth»

Дети стоят в кругу. Один из детей (по желанию или по считалке) выходит в центр круга и просит разрешения выполнить какое-либо действие (заранее оговаривается с детьми, что на первую просьбу необходимо отвечать отрицательно, а на вторую — положительно):

— May I jump?

— Now, you may not.

— May I run?

— Yes, you may! Run, please!

Ребёнок выполняет действие и возвращается в круг. Затем выходит следующий и так далее.

Привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующей мыслительную деятельность, позволяющей сделать учебный процесс интересным. Игровые формы работы ведут к повышению творческого потенциала учащихся, к их раскрытию как индивидуальностей и личностей на уроках.

Педагог дополнительного
образования

Абдуллаева Л.К.