

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

по теме:

Игры на уроках английского языка в 5-6 классах.

преподавателя отдельной дисциплины
(английский язык)

Манухиной Елены Сергеевны

Москва 2019 г.

Содержание

| | |
|--|---|
| Пояснительная записка _____ | 2 |
| «Simon says...», «Fly Swatters» _____ | 3 |
| Running Dictation, «Crosses and zeroes», «The Baggage» _____ | 4 |
| «Associations», «This is the House that Jack Built» _____ | 5 |
| «Truth or lie», «Word Race», «Pictionary» _____ | 6 |
| «Miming», «Hot Seat», «What's My Problem» _____ | 7 |
| «Treasure», «Clothes Line» _____ | 8 |

Пояснительная записка

Использование дидактических игр на уроках делает процесс обучения занимательным, создает у детей бодрое, рабочее настроение, помогает облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Использование игр дает хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном – овладение речевыми навыками в процессе естественной ситуации, восприятие и воспроизведение речи, произношение, употребление грамматических структур, отработка лексики и др.

Данная методическая разработка предназначена для обучающихся 5-6 классов общеобразовательных школ, а также школ с углубленным изучением английского языка.

Основной **целью** данной разработки является обобщение опыта применения игр на уроках английского языка.

Актуальность данной работы состоит в том, что ее материал может быть использован на разных этапах урока, при изучении новой лексики, для систематизации изученного материала и для развития разных речевых умений.

Игры способствуют выполнению следующих методических **задач**:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;
- прием смены деятельности после трудного устного упражнения или другого утомительного занятия;
- идеальная возможность расслабиться;
- помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму.

«Simon says...» (Саймон говорит...)

«Simon says...» (Саймон говорит...) — очень популярная игра в англоговорящих странах. В ней может участвовать от трех человек, где один участник становится ведущим т.е. Саймоном, который отдает команды, например, «Simon says: Clap your hands». Остальные игроки должны выполнить команду. Саймон отдает команды быстро, и участникам нужно не мешкать, и также быстро выполнять их, иначе их ждет выбывание. К тому же, приказ должен обязательно начинаться со слов «Simon says ...», в противном случае его исполнять нельзя, и если кто-то из игроков сделает это, он выбывает.

Это игра на развитие внимательности и повышение скорости реакции у детей, улучшение координации движения. А в нашем случае, еще и на четкое понимание команд на английском языке.

Так как игра очень активная, ее можно использовать на уроках английского языка в качестве физкультминутки. Фоном может звучать динамичная мелодия, но не громко.

В роли Саймона лучше выступать учителю, так как дети не всегда могут поддерживать темп игры.

Возможные варианты движений:

Touch your nose. — Дотронься до своего носа.

Raise your hand(s). — Подними руку(и).

Raise you left (right) arm. — Подними левую (правую) руку.

Close your eyes. — Закрой глаза.

Touch your ear(s). — Дотронься до уха (ушей).

Sit down. — Сядь.

Stand up. — Встань.

Stretch up. — Потянись.

Touch you toe(s). — Дотронься до пальца(ев) ног.

Rub youk chick. — Потри свою щеку.

Move your head down (up, to the left, to the right). — Наклони голову вперед (вверх, влево, вправо).

Могут быть использованы разные глаголы движения jump, run, hop, turn around, march и другие.

“Fly Swatters” (Мухобойки)

Для этой игры учитель заранее готовит карточки с пройденными или новыми словами и прикрепляет их к доске. Нужен также один судья, который будет считать баллы команд.

Ученики делятся на две команды. Команды становятся в две линии. Двое первых учеников с команд подходят ближе к доске. Учитель выдает им мухобойки (fly swatters). Затем учитель называет слово на русском языке и задача учеников – как можно быстрее ударить по карточке с английским эквивалентом, «прихлопнуть» это слово. Тот, кто был первым – приносит один балл своей команде и передает мухобойку следующему игроку своей команды. Ученик из другой команды,

который не успел первым ударить по слову, остается у доски, пока не ударит первым по следующему слову. Если ученики ударяют по слову, которое не является правильным переводом – они теряют один балл.

Running Dictation

В зависимости от возраста и уровня группы выбрать небольшой рассказ или связанный текст. Каждое предложение напечатать на отдельном листочке и развесить по классу в разноряд. Класс разбивается на пары - команды. Задача каждой пары восстановить рассказ. Один игрок бежит к листочкам с предложениями, а другой под диктовку должен записать эти предложения, а затем расставить предложения в нужной последовательности, чтобы получился связанный текст. Выигрывает та команда, которая выполнила задание быстрее и, главное, правильно. Игра отлично подойдет для отработки навыков орфографии, произносительных навыков и отработки навыков аудирования.

«Crosses and zeroes». (Крестики-нолики)

Командная игра (2 команды), 1-ая команда - крестики, а 2-ая - нолики. На доске поле, как для игры в крестики - нолики. Команды по очереди открывают квадрат и выполняют задание. Выигрывает команда, закрывшая линию из трех одинаковых символов по горизонтали, вертикали или диагонали.

Задания могут быть различными, в зависимости от изучаемой темы (составить предложение в заданном времени, назвать три степени сравнения предложенного прилагательного, спеть песню на английском языке, spell the word итд.).

“The Baggage” (Багаж)

Сложите каждый лист пополам и, с помощью ножниц, скруглите углы, придав форму чемодана. Раздайте шаблоны игрокам, предложите открыть и вписать внутрь список вещей, которые они взяли бы с собой в какую-нибудь поездку (в данном случае, направление и продолжительность значения не имеют).

Когда все участники игры будут готовы, попросите "пассажиров сдать свои чемоданы в багаж", т.е. вам. Собрав шаблоны, перемешайте их, объяснив, что "в аэропорту чемоданы были перепутаны", а затем снова раздайте игрокам. "Получив чужой чемодан", Игрок А "его открывает и перечисляет содержимое". Участник игры, узнавший свой "багаж", выкрикивает: "This is mine!" и забирает его себе. Далее "счастливый обладатель вновь обретенного чемодана перечисляет содержимое чемодана, который достался ему при выдаче багажа". Игра может застопориться, если к Игроку А "его чемодан вернется" раньше, чем все сыграют. Тогда вы предлагаете продолжить следующему по кругу не игравшему ещё участнику. Игра заканчивается, когда каждый "пассажир получит свой чемодан".

“Associations” (Ассоциации)

Попросите игроков расчертить в своих тетрадах таблицу 3x3 или, если можно использовать готовую форму для Bingo. Игроки вписывают в центральную ячейку своих бланков данное вами ключевое слово, например, 'winter'.

| | | |
|--|--------|--|
| | | |
| | winter | |
| | | |

Далее предложите участникам игры заполнить оставшиеся 8 ячеек словами и словосочетаниями, ассоциирующимися у них с этим понятием, предположим так:

| | | |
|----------|---------------|----------------|
| snow | skiing | dark evenings |
| New Year | winter | cold |
| skating | long holidays | Christmas tree |

Когда все будут готовы, Игрок А зачитывает содержимое любой своей ячейки, а остальные вычёркивают это слово или словосочетание из своих бланков. Затем продолжает следующий участник игры и т.д. по цепочке. Игрок, первым зачеркнувший три ячейки подряд по горизонтали или вертикали, кричит: 'Bingo!' и становится победителем.

“This is the House that Jack Built” (Дом, который построил Джек)

Поделите группу на две команды, а на доске запишите их названия, допустим А и В.

Игроки Команды А вступают в борьбу примерно так:

Вы: This is the house that Jack built.

Первый игрок: This is the bathroom that is in the house that Jack built.

Второй игрок: This is the bath that is in the bathroom that is in the house that Jack built.

Третий игрок: This is the basin that is next to the bath that is in the bathroom that is in the house that Jack built.

Четвёртый игрок: This is the mirror that is over the basin that is next to the bath that is in the bathroom that is in the house that Jack built.

Если игрокам Команды А больше нечего сказать об обстановке ванной комнаты, то вы засчитываете им, по числу высказавшихся участников, 4 балла, которые вы фиксируете на доске. После этого, ход переходит к игрокам Команды В, которые могут начать такую цепочку:

Вы: This is the house that Jack built.

Первый игрок: This is the kitchen that is in the house that Jack built.

и т.д.

Когда игроки Команды В исчерпают все возможные варианты, в состязание снова вступают игроки Команды А и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока учащиеся не израсходуют весь свой словарный запас по теме 'Home'. В финале очки суммируются и определяется победитель игры.

«Truth or lie» (Правда или ложь)

Ученики пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Ученикам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. И в итоге необходимо определить, что правда, а что ложь. Игра позволяет не только развить навыки грамматики, но также узнать больше друг о друге. Чем более сложные и личные утверждения вы будете писать, тем интереснее вам будет играть. К примеру, можно придумать следующие утверждения: I like fried fish. I was at library with my friend yesterday.

«Word Race» (Гонка слов).

Это отличная игра для закрепления слов, которые вы изучали на прошлом уроке. Такие грамматические игры на уроках английского языка позволяют оживить обстановку и сделать урок более веселым. Причем игра подходит для учеников любого возраста и уровня. Правила игры: Ученики делятся на две команды; Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания; Затем ученики начинают записывать по одному слову в соответствии с темой; Одно слово, один бал. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведенное время.

«Puzzles» (Пазлы).

Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения и т.д. Как играть в пазлы? На бумаге пишутся 3–5 предложений разным цветом; Затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы; Слова перемешиваются и складываются в шапку; Класс делится на 2–3 команды и каждая поочередно собирает предложения; Побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения.

«Pictionary» (Нарисуй слово)

Такие популярные обучающие игры на уроках английского языка обычно применяют в начальных школах. Школьникам нравится игра потому, что она совсем не похожа на монотонную учебу. А взрослые любят ее из-за того, что она позволяет на время отвлечься от уроков.

Как играть в Pictionary?

- Для начала на отдельных листиках пишутся слова и прячутся в мешок;
- Класс делится на две команды, и доска разделяется на две половины;
- Один ученик из каждой команды достает случайное слово из мешка, а затем начинает рисовать его. Первая команда, которая правильно угадает слово, побеждает;

- Если рисунок завершен, а слово не отгадано, тогда другой член команды занимает место «художника».

«Miming» (Мимы).

Интересная и забавная игра, которая поможет развеять атмосферу в классе. Она не похожа на классические фонетические игры на уроках английского языка, однако игра хорошо развивает Speaking. Ведь участники постоянно произносят свои варианты слов на английском и общаются между собой (все кроме мима).

В «мимов» играть очень просто. Для этого одному ученику задается слово, и он должен символами и жестами показать его остальным ученикам. При этом миму нельзя произносить какие-либо фразы, а другие студенты могут говорить только на английском.

«Hot Seat» (Угадай слово).

Hot Seat помогает развить навык Speaking и фонетику английского. Такие лексические игры на уроках английского языка пользуются огромной популярностью среди учеников.

Как играть в Hot Seat?

- Ученики делятся на две команды. Причем один садится лицом к классу и спиной к доске;
- На доске записывается группа слов для каждой команды;
- Затем ученики по одному садятся напротив студента на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске;
- Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге;
- На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

«What's my problem» (В чем моя проблема?)

Обучающие игры на уроках английского языка должны быть интересными, чтобы ученики вовлекались в процесс. «What's my problem» является именно такой. Игра помогает расширить свой словарь и закрепить пройденную лексику.

Как играть?

- На стикерах пишутся различные жизненные проблемы, а затем листочки в случайном порядке расклеиваются на спины студентов;
- Далее студенты общаются и спрашивают друг друга, куда мне обратиться и что мне нужно сделать, чтобы избавиться от этой проблемы. Но при этом вашему партнеру нельзя называть саму проблему.
- Студенту нужно на основе советов угадать, в чем именно заключается его проблема, написанная на спине. Это может быть любая вымышленная проблема со здоровьем, работой, семьей и т.д.

«Treasure» (Клад).

Придумайте девять мест в классе, где бы вы могли спрятать "клад" и восемь записок. Составьте две цепочки по 5 предложений в каждой. Например, первое послание может выглядеть так:

The second message is under the first plant on the third window.

Пятое сообщение должно быть одинаковым для обоих комплектов, например:

The treasure is behind the books on the middle shelf of the left bookcase.

Далее зашифруйте первую группу предложений, используя вместо каждой буквы следующую по алфавиту (при этом Z поменяется на A). В нашем случае, первое послание будет выглядеть так:

Uif tfdpoe nfttbhf jt voefs uif gjqtu gmbou po uif uijse wjoerp.

Вторую группу сообщений зашифруйте, используя вместо нужной буквы предшествующую в алфавите (при этом A меняется на Z). После этого, распишите предложения на десять записок, из которых первые две сложите в конверты и запечатайте.

Спрячьте "клад" и оставшиеся восемь записок в условленных местах.

Поделите группу на две команды, торжественно вручите конверты и сообщите коды к шифрам. Побеждает команда игроков, первой нашедшая "клад".

«Clothes line» (Бельевая веревка)

Предварительная подготовка: попросите детей принести вырезки из журналов с фотографиями предметов одежды, названия которых вы прошли.

Непосредственная подготовка: нарисуйте на доске бельевую верёвку. Участники игры по очереди выходят к доске и прикрепляют свои картинки к "верёвке". При этом, игроки комментируют их примерно так: 'This is a red dress. These are blue trousers....'.

Ход проведения: когда все вырезки будут на доске, предложите участникам игры запомнить все предметы и закрыть глаза. Затем одну из картинок снимите и разрешите открыть глаза. Игрок, первым угадавший какой предмет отсутствует, становится победителем первого раунда и ведущим второго, в котором выходит к доске и сам убирает картинку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, по меньшей мере один раз, не побывает в роли ведущего.

При желании, можете сохранить вырезки и провести игру после изучения предлогов места и прошедшего времени глагола to be. В этом случае, меняйте картинки местами и стимулируйте игроков произносить такие фразы: 'The yellow hat was between the white blouse and the brown coat, but now it's between the green T-shirt and the black shoes'.