

«Применение игровых технологий на уроках английского языка»

В игре человек испытывает такое наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества.

Ф. Шиллер

Английский язык в настоящее время приобрел статус языка глобального общения.

Таким образом, основной целью обучения иностранному языку является формирование коммуникативных умений.

Но коммуникация, в свою очередь, нуждается в мотивации.

Понятно, что нельзя заставить человека свободно общаться на иностранном языке формальным способом и необходимо превратить каждого конкретного ученика из пассивного созерцателя в активного и творческого участника процесса обучения.

Игра - наиболее доступный и интересный для детей вид деятельности, способ усвоения полученных из окружающего мира впечатлений. Детей объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игра дает возможность незаметного усваивания языкового материала, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, повышается самооценка и мотивация. Игра помогает преодолеть и так называемый “языковой барьер”, который является, в первую очередь, психологической проблемой, а не просто недостатком словарного запаса или незнанием грамматического материала.

Игра не должна навязываться ученикам, а используется лишь с другими методами и средствами обучения, особенно на начальном этапе.

Несомненно, учебная игра помогает развивать и скорректировать знания, активизировать интеллектуальную деятельность учеников. Продуманный алгоритм игровой деятельности создает необходимую благоприятную почву для всестороннего развития учащихся, что может быть достигнуто только при условии пропорционального сочетания в учебном процессе разных видов игр, к которым, в частности, относятся предметные (лингвистические) игры.

Безусловно, используемые для активизации нового языкового материала ситуации и упражнения должны быть разнообразными и иметь коммуникативный и игровой характер. Языковые средства должны постоянно повторяться в новых речевых ситуациях, стимулирующих учащихся к практическому и осознанному употреблению лексико-грамматических явлений.

Ролевая игра на уроках, является очень эффективным средством обучения, т.к. предполагает интенсивное общение между учащимися, учителем и учеником, способствуя формированию учебного сотрудничества и партнерства. Играя, школьники “погружаются” в разыгрываемую ситуацию, что помогает им преодолеть психологический барьер (стеснительность, неуверенность и т.д.) и самоутвердиться.

Во время занятий нужно поставить следующие задачи.

- совершенствование фонетических навыков;
- развитие навыков монологической и диалогической речи учащихся;
- расширение активного словаря учащихся благодаря освоению пассивного лексического материала;
- осознание учащимися сущности языковых явлений иной системы понятий;
- расширение знаний о культуре, истории, традициях, обычаях страны изучаемого языка.

Важный этап работы над языковыми явлениями – систематизация грамматических и лексических знаний и навыков, характер которых должен

соответствовать возрастным особенностям учащихся. Новое языковое явление может предъявляться учащимся в контексте (стихотворение, рифмовка, песня и т.д.). Повторяя за учителем стихотворение-рифмовку, дети знакомятся с новыми лексическими средствами, а учитель при этом побуждает учащихся к осознанному и внимательному отношению к английскому языку.

В настоящее время методистами разработано большое количество ролевых игр и вариантов их проведения, направленных на повышение мотивации к изучению иностранного языка и для усовершенствования процесса обучения иноязычному говорению.

М. Ф. Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. лексические игры;
2. грамматические игры;
3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д.

Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока.

В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание.

Игра должна быть принята всей группой.

Игра должна проводиться в доброжелательной, творческой атмосфере.

Учитель должен сам верить в игру , её эффективность.

Должна быть проведена подготовительная работа

(т.к. младшие школьники не все имеют навыки не только иноязычного , но и русскоязычного общения на уроке).

В игре должна быть использована наглядность.

Игра должна соответствовать возрасту детей и изучаемой теме.

В игре должны быть задействованы все учащиеся.

Учитель должен проверить, всем ли понятна игра.

Обсуждая проведённую игру, оценивая участие в ней школьников, следует проявить такт (отрицательная оценка деятельности приведёт к снижению активности).

Использование игры, как одного из приемов обучения иностранному языку, значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе, доступнее детям.

Играя с учениками, я придерживаюсь следующих правил:

1) простота объяснения. Правила игры должны быть просты. Я думаю, лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.

2) отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.

3) универсальность. Я люблю игры, которые можно легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.

Например:

Фонетические игры

1. **Пчелки.** Ход игры: учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по ее костюму), другая – русская. Пчела английская жужжит [ð], а русская [з]. Пчелки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуются [ð], [з]).

3. **Скороговорки.** В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pat's black cat is in Pat's black hat. 2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy. 3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup. 4. Geb is Bob's dog. Tob is Mob's dog. 5. Pat keeps two pets.

Орфографические игры.

1. **Буквы рассыпались.** Цель: формирование навыков сочетания букв в слове. Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или 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: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «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).

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).

Игры для работы с алфавитом.

5. **Кто быстрее?** Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: обучаемым раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

6. **Решите чайнворд**, вписав в его клеточки антонимы данных слов: late, no, big, more, buy, short, bad, far, poor, low, cold, thin. Key: early, yes, small, less, sell, long, good, down, near, rich, high, hot, thick.

Лексические игры

Цели:

-тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

сочетаемостью слов. -развивать речевую реакцию учащихся; познакомить учащихся с

1. "Что изменилось? "

Учащимся на стол выкладываются предметы. Они рассматривают их в течение 1-1,5 минут. Затем один из учащихся отворачивается, один из предметов убирают, Ученик должен сказать что изменилось.

2. "Много слов из одного слова"

Учитель называет слово. Ученики должны назвать животных, названия которых начинаются на буквы, которые есть в этом слове.

3. **"Кто быстрее назовет животных и расскажет о них?"** Учащимся 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.

4. "Кто лучше запомнит и повторит"

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

5. "Найди рифму"

Учащиеся слушают четверостишие, например: A frog is green. A parrot is bright A fox is red. The hare is (white) .

6. "Chainword"

Я пишу на доске любое слово. Затем участники игры по очереди пишут слова, первая буква которых является последней буквой предыдущего слова.

Каждое слово ученики переводят на русский язык (устно). Слова по цепочке не повторяются.

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

7. "Looksharp" – позволяет повторить лексику. Проходит в быстром темпе, участие принимают все. Я даю одному из учеников палочку и называет любое слово, представляющее собой ту или иную часть речи или относящееся к какой-либо теме. Ученик называет другое слово по заданной теме и передает палочку другому. Учащийся, 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...

8. "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.

9. "Crossword"

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.

10. "Запомни, повтори и добавь слово"

P, a pen – a pen and a book – a pen, a book and a pencil...

11. "Съедобное – несъедобное" – активизирует в речи лексические единицы, развивает быстроту реакции на звучащее слово. Ведущий говорит слово по-английски, бросает мяч кому-либо из детей. Тот ловит мяч и говорит "yes" (если данное слово обозначает то, что едят) или "no".

12. "Составь фоторобот" – учит описывать внешность человека. Класс делится 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 дети 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.

13. Цифры. Цель: повторение количественных числительных.

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

14. Числительные. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных. Ход игры: образуются две команды. Я называет 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.

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

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

16. 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 можно проводить и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

17. 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 учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую творческую активность учащихся.

1. "The Gate" – на повторение и закрепление всех видов вопросительных предложений. Двое сильных учеников ("привратники") становятся перед классом, соединив руки и образуя "ворота". Остальные участники игры по

очереди подходят к "привратникам" и задают им вопросы на определенную структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ: "The door is open (shut)". Учащемуся, неправильно задавшему вопрос, можно сделать еще одну попытку.

Ex. Are you going to ... (do smth)?

What are you going to do in (on, at)?

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

Ex. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white?

3. "Кругосветное путешествие" – закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Я начинаю игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Далее описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door...". Тот, кто ошибся, покидает корабль.

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..

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 т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

Речевые и ролевые игры

Цели:

-научить учащихся 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 школьников 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 ученик 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 учащиеся могли в активном ролевом общении максимально использовать отработываемый речевой материал.
- Важно, чтобы каждый ученик в классе принял участие в работе с игровыми упражнениями. Тренировка и применение нового лексического материала в форме игры позволяет 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, т.к. 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 школьники 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 осуществляется в три этапа:

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

На уроках я использую следующие ролевые игры:

1. Знакомство .

- Hello!

- Hello!

-What is your name?

- My name is Dima. And what's your name?

- I'm Olga. How old are you?

- I am eight. And you?

- I am eight too.

- Where do you live?

- I live in Moscow. And you?

- I live in Minsk.

- Can you swim?

- Yes, I can, but I can't skip. And you?
- I can skip, but I can't draw well.
- Let's play skip and draw together!
- OK!

2. В магазине .

- Good morning!
- Good morning!
- I would like to buy a pen.
- What pen would you like: red or green?
- Red, please.
- Would you like a short or a long pen?
- A long pen, please.
- Here you are!
- Thank you very much!
- You are welcome!

3. О будущем (встреча оптимиста и пессимиста).

- I am looking forward to the future.
- Why are you looking forward to the future?
- I'm sure, the life of the people will change in future. I would like to travel in space. And what about you?
- As for me, the future frightens me. I'm pessimistic about the future: we'll have a lot of crime...

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 учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке.

Игры помогают мне оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным.

Игра "Дом, который построил Джек"

Тема: Предметы интерьера + Предлоги места.

Эта игра, созданная на основе знаменитой английской народной сказки, может послужить хорошей идеей для проведения на уроках английского языка в 8 классе.

Игра не требует предварительной подготовки.

В классе поделите группу на две команды. 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 четыре балла по числу высказавшихся участников. 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.

Игра "Безголосый постоялец"

Тема: Простое настоящее время.

Здесь представлен интересный вариант полезной игры на английском языке для взрослых, которые много путешествуют.

Для подготовки к проведению игры вам необходимо сделать карточки с проблемами, которые могут ожидать гостя в номере отеля.

На уроке разложите карточки на своём столе лицевой стороной вниз. Игрок А выходит и, взяв любую карточку, читает про себя её содержание. Далее он изображает из себя постояльца отеля, у которого пропал голос, и он пытается мимикой объяснить администратору свою проблему. Игроки "в зале" поочередно выдвигают свои гипотезы типа: *'Is there no hot water in the shower?'* и т.п. Угадавший игрок сам вытягивает затем карточку и т.д. Упражнение продолжается до тех пор, пока все карточки не будут обыграны.

The shower in your room doesn't work.

The toilet in your room doesn't work.

The basin in your room doesn't work.

The hairdryer in your room doesn't work.

The air-conditioner in your room doesn't work.

The TV in your room doesn't work.

The fridge in your room doesn't work.

The safe in your room doesn't work.

One of the plugs in your room doesn't work.

One of the night-lights in your room doesn't work.

There is no hot water in your room.

There is no shampoo in your room.

There is no soap in your room.
There is no toilet paper in your room.
There are no towels in your room.
There is no blanket in your room.

Игра "Мюнхгаузен"

**Тема: Настоящее совершённое время + Простое прошедшее время
+ Прощедшее продолженное время.**

Здесь приведён интересный пример обучающей игры на уроках английского языка в 9 классе. Он представляет собой адаптированный вариант популярной игры "Верю - Не верю".

Игра не требует предварительной подготовки.

На уроке предложите студентам подумать о каком-нибудь необычном жизненном опыте (реальном или вымышленном), например: *'I've flown in a helicopter'*. Когда все будут готовы, Игрок А начинает игру примерно так:

Игрок А: *I've seen Prince Charles.*

Игрок В: *Where did you see him?*

Игрок А: *In London, near Buckingham palace.*

Игрок С: *Who was he with?*

Игрок А: *He was with his wife.*

Игрок D: *What were they doing?*

Игрок А: *They were walking towards the palace.*

и т.д.

После того, как каждый задаст свой вопрос Игрок А, вторым кругом игроки говорят, верят они "Мюнхгаузену" или нет. Затем Игрок А признаётся в том, является ли его высказывание правдой или вымыслом. В результате, "Мюнхгаузен" получает такое количество очков, сколько человек ему удалось обмануть. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не побывает в роли знаменитого барона. В финале, по количеству заработанных баллов, определяется "самый лучший Мюнхгаузен".

Игра "Языки"

Тема: Страны + Национальности + Общие вопросы.

Здесь представлен интересный вариант развивающей игры на уроках английского для старшеклассников, которая хорошо подойдёт по программе страноведения или курса делового языка.

Для подготовки к проведению игры, вам необходимо распечатать список стран и их государственных языков и выбирать из него те, что вы прошли.

На уроке ваш диалог с участниками игры может выглядеть так:

Вы: *Do they speak Australian in Australia?*

Игрок А: *No, they speak English.*

Вы: *Yes, they do.*

Игрок А получает 1 очко.

Вы: *Do they speak Brazilian in Brazil?*

Игрок В: *Yes, they do.*

Вы: *No, they don't.*

Игрок С: *Do they speak Spanish?*

Вы: *No, they don't.*

Игрок D: *They speak Portuguese.*

Вы: *Yes, they do.*

Игрок D получает 1 очко.

Вы: *Do they speak Canadian in Canada?*

Игрок Е: *No, they speak English and French.*

Вы: *Yes, they do.*

Игрок Е получает 2 очка.

и т.д

В финале заработанные баллы подсчитываются и определяется победитель игры.

Argentina – Spanish

Australia – English

Austria – German

Brazil – Portuguese

Canada – English, French

Chile – Spanish

China – Chinese

Cuba – Spanish
Egypt – Arabic
Finland – Finnish
France – French
Germany – German
Greece – Greek
Hungary – Hungarian
Ireland – Irish, English
India – Hindi
Italy – Italian
Japan – Japanese
Mexico – Spanish
Poland – Polish
Russia – Russian
Spain – Spanish
Sweden – Swedish
Switzerland – German, French, Italian
Thailand – Thai
Turkey – Turkish
The UK – English
The US – English

Игра "Притча"

Тема: Диктант + Письмо + Аудирование.

Здесь представлен один из вариантов интересного задания по английскому для 11 класса.

Для подготовки к проведению задания, подберите короткую притчу, соответствующую уровню ваших учеников. Выделите по одному ключевому слову в каждом предложении.

В классе продиктуйте учащимся эти слова. Затем предложите им составить свою историю, соблюдая хронологию и используя в каждом предложении по одному заданному слову. Когда все будут готовы, игроки по

очереди зачитывают свои рассказы. Побеждает конкурсант, чья притча окажется ближе всех к первоисточнику.

Игра "Адвокат"

Тема: Вопросы vs Ответы.

Здесь представлен интересный вариант ролевой игры на уроках английского языка.

Игра не требует предварительной подготовки.

Игрок А выходит к доске в качестве подзащитного. Игрок В, в роли адвоката, садится на стул спиной к доске, а вы играете судью. Для этого, вы по очереди задаёте "адвокату" три вопроса (два общих и один специальный) о его "подзащитном". Игра может начаться так:

Вы: *Does he like coffee?*

Игрок А пишет на доске: *Yes, I do.*

Игрок В (подождав, когда Игрок А закончит писать): *Yes, he does.*

"Адвокат" зарабатывает первое очко за правильный ответ.

Вы: *Can he play the piano?*

Игрок А пишет на доске: *No, I can't.*

Игрок В (подождав, когда Игрок А закончит писать): *No, he can't.*

"Адвокат" зарабатывает второе очко за правильный ответ.

Вы: *What time does he get up?*

Игрок А пишет на доске: *At 6.00.*

Игрок В (подождав, когда Игрок А закончит писать): *He gets up at seven o'clock.*

"Адвокат" из-за неправильного ответа ничего не зарабатывает. Таким образом, Игрок В заработал два очка из трёх возможных. Во втором раунде, Игрок А занимает ваше место "судьи", Игрок В - "подзащитного", а Игрок С - "адвоката" и т.д. Вопросы "судьи" не должны повторяться! Побеждают игроки, набравшие по три балла.

Игра "Очная ставка"

Тема: Простое прошедшее время + Вопросы vs Ответы.

Трудно переоценить использование ролевых игр на уроках английского языка. Здесь предложен один из вариантов такой игры.

Для подготовки к проведению игры, разрежьте листы формата А4 на четвертинки.

На уроке раздайте карточки игрокам и попросите написать на них своё имя и какой-нибудь факт из их детства, например: *'I collected stamps'*. Пока участники игры готовятся, поставьте три стула лицом к группе. Затем соберите карточки, хорошо перемешайте и прочитайте первую про себя. Далее вызовите трёх игроков, включая автора записки. Когда они устроятся на стульях, объявите оставшимся примерно следующее: *'One of them played the guitar. Who's this person?'*. Игроки "из зала" поочерёдно задают "подозреваемым" наводящие вопросы типа: *'How did you learn?'*, *'What kind of music did you play?'*, и т.д. Игроки, сидящие на стульях, также поочерёдно отвечают на каждый вопрос, стараясь быть убедительными. Вторым кругом участники игры "в зале" высказывают свои предположения. В конце раунда вы объявляете "виновника". После того, как "бывшие подозреваемые займут свои места в зале", вы читаете вторую записку и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока у вас не останется две карточки.

Игра "Столовый этикет"

Тема: Исчисляемые vs Неисчисляемые существительные + Продукты.

Здесь представлен интересный вариант полезной игры на английском для взрослых, которым отрабатываемые навыки могут пригодиться в общении с зарубежными партнёрами.

Для подготовки к проведению игры вам необходимо сделать карточки с названиями пройденных продуктов, причём исчисляемых и неисчисляемых существительных на них должно быть поровну. Также заготовьте пластиковые тарелки и стаканы по количеству игроков.

На занятии раздайте каждому игроку по одной тарелке и одному стакану, а стопку карточек поместите в центр игрового стола. Объясните участникам игры, что в данном случае, тарелка олицетворяет собой исчисляемое существительное, а стакан - неисчисляемое. Игра начинается примерно так: Игрок А снимает верхнюю карточку, на которой стоит *'tea'*. Он обращается к Игроку В:

- *Can you pass me a cup of tea, please?*

Тот передаёт ему свой стакан со словами: *Yes, please.*

Игрок А принимает стакан, ответив: *Thank you.*

Затем Игрок В сам снимает карточку со словом *'salad'*. Тогда он обращается к Игроку С:

- *Can you pass me some salad, please?*

Игрок С автоматически передаёт ему тарелку, хотя *'salad'*- неисчисляемое существительное. Поэтому Игрок С выбывает из игры, передав свою посуду сидящему слева от него участнику, т.е. Игроку В. Следующий ход делает Игрок D и т.д.

Во втором и последующих раундах, у игрока может не оказаться нужного предмета. Тогда он отвечает: *'Sorry, I can't'* и остаётся в игре.

Причины, по которым участник покидает игру:

- не правильно сформулировал просьбу;
- передал не тот предмет;
- передал предмет молча или с не вежливой фразой;
- не поблагодарил за переданный предмет.

Если колода закончится, использованные карточки можно перетасовать и снова пустить в ход. Игра продолжается до тех пор, пока вся посуда не сосредоточится у победителя.

bread	butter
cheese	coffee
jam	juice
pepper	salad
salt	sugar
tea	water

apple	banana
biscuit	burger
croissant	cupcake
egg	hotdog
orange	peach
pear	Sandwich

Игра "Моё окружение"

Тема: Притяжательный падеж.

Игровые приёмы на уроках английского языка помогают учащимся эффективно освоить новый материал. Здесь представлен один из вариантов обучающей игры.

Игра не требует предварительной подготовки.

Для примера произнесите такого рода фразу:

'I'm Alexandre's daughter, Tatiana's cousin, Victor's colleague, Julia's friend and Michael's neighbour'.

Далее попросите игроков составить аналогичные предложения о себе, с как можно большим количеством компонентов. Существительные,

обозначающие родственное или иное отношение, не должны повторяться. Когда все будут готовы, игроки по очереди зачитывают свои фразы, а вы отсчитываете их составляющие. Побеждает участник игры, сложивший самое длинное предложение.

Игра "Река"

Тема: Общие вопросы.

Здесь представлен один из примеров интересной идеи для уроков английского языка.

Игра не требует предварительной подготовки.

На уроке посередине доски сверху вниз нарисуйте широкую реку. "Берега" обозначьте буквами *A* и *B*. Поделите группу на две команды. Чтобы "перейти на другой берег", каждая команда должна "построить мост из десяти дощечек". Для этого, команды поочередно задают вам общие вопросы типа: *'Are you a teacher?'*, *'Do you speak English?'*, *'Can you use a computer?'* и т.д. На каждый свой положительный ответ, вы рисуете дощечку со стороны "берега" команды, задавшей вопрос. Если вы вынуждены ответить отрицательно, то дощечка не рисуется. Побеждает команда, первой "перейдяшая на противоположный берег".

Игра "Мафия"

Тема: Вопросы vs Ответы + Аудирование.

Чтобы разнообразить уроки английского языка для детей, можно использовать обучающие игры, одна из которых здесь представлена.

Для подготовки к проведению игры, вам необходимо сделать анкеты по количеству студентов.

На уроке раздайте их игрокам дайте время заполнить. Затем усадите учащихся за игровой стол, а сами председательствуйте в роли судьи. Соберите заполненные анкеты всех участников игры, хорошо перемешайте и положите стопкой перед собой. Далее возьмите первую анкету и зачитайте, например:

'Mafia's twelve years old, its eyes are blue, there are three people in its family, it's got a pet and it can skate.'

После этого, игроки по кругу высказывают свои "подозрения", например так: *'I think Mafia is Polina'*, *'I think Mafia is Nikita'* и т.д. Вы суммируете все мнения и "выносите приговор наиболее подозрительному" участнику игры, например следующей фразой: *'Polina, are you Mafia?'*. Полина отвечает, предположим, так: *'No, I'm not. I haven't got a pet'*. Тогда вы спрашиваете

Никиту. Если он соглашается, то вы отдаёте ему его анкету. Теперь этот игрок - "честный житель", т.е. в следующих раундах он может высказывать свои "подозрения", но его уже никто не "обвиняет". Игра продолжается до тех пор, пока все её участники не станут "честными жителями".

Questionnaire

How old are you?

.....

What colours are your eyes?

.....

How many people are there in your family?

.....

Have you got a pet?

.....

Can you skate?

.....

И наконец,

Веб-квесты-отличная поисковая игра, где никто не соскучится.

Но это другая тема нашей встречи...