

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Саянская средняя общеобразовательная школа»

Обобщение опыта работы

Дамшаевой Оюны Субановны

учителя английского языка

***«Использование игровых методов на уроках
английского языка как средство стимулирования
познавательной активности подростков»***

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если подросток при этом говорит на иностранном языке, это открывает богатые обучающие возможности. Дети над этим не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми». Игру так же рассматривают как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению важных методических задач: созданию психологической готовности детей к речевому общению; обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала; тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Проблемы активизации познавательной деятельности школьников на сегодняшний день приобретают всё большую актуальность. Этой теме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. Важным моментом для выбора методов является возраст, условия жизни и деятельности ребенка. Их изменение приводит к перестройке психики, что происходит в 10-15-тилетнем возрасте, - преобразуются старые сложившиеся способы взаимодействия с людьми. Ведущий вид деятельности подростков - учение, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить новое поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. В настоящее время педагоги, психологи пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у учащихся познавательного интереса к содержанию обучения.

Учитывая сложное психоэмоциональное состояние школьников подросткового возраста, а также сложности в обучении иностранному языку, следует рассматривать наиболее комфортные методы, те, которые уже знакомые учащимся, и в то же время наполненные новым содержанием.

В современном обществе знание английского языка является неотъемлемым компонентом существования, в особенности для молодых людей. Школьники осознают эту необходимость, однако сталкиваясь с трудностями изучения иностранного языка, проявляют пассивность и нежелание. Таким образом, перед учителем стоит задача повысить познавательную активность учащихся путем выбора наиболее эффективной и комфортной для учеников формы работы.

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в использовании условий игры для организации в процессе обучения активности, целью которой является развитие

познавательного интереса обучающихся различными, доступными способами в условиях сельской школы.

Ведущей идеей своего опыта считаю развитие познавательной активности, мыслительной и творческой деятельности учащихся, а также стабильность психоэмоционального состояния подростков.

Диапазон представленного опыта – единая система, включающая в себя:

- ✓ Урок;
- ✓ Внеклассную работу;
- ✓ Индивидуальные занятия;
- ✓ Домашние задания;
- ✓ Самостоятельную проектно-исследовательскую работу.

Игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает трениговую основу развития ребенка. Новационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры. Для школьников игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое рассказывает самому ребенку о нем.

Универсальная интрига любой игры — победа над собой: физическая, духовная, интеллектуальная, творческая, любая. Наслаждение от процесса (иногда от результата) победы над собой в этом мире. Никакие иные победы ребенка не идут в сравнение с этой. Потому игры так любимы детьми.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
2. творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игры, непосредственно относящиеся к обучению иностранным языкам, можно разделить на два раздела.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры». Раздел открывают грамматические игры, занимающие большую часть, поскольку овладение грамматическим материалом прежде всего создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первого раздела могут

быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дельнейшего закрепления.

Второй раздел - «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Систематическое использование игровых методов на уроках английского языка приводит к укреплению и развитию познавательной активности, интереса, которые становятся основой положительного отношения к учению, повышению уровня успеваемости. Познавательная активность является одним из важнейших для нас мотивов учения школьников. Под ее влиянием учебная работа даже у слабых учеников протекает более продуктивно. Познавательная активность при правильной педагогической организации деятельности учащихся и систематической и целенаправленной воспитательной деятельности может и должна стать устойчивой чертой личности школьника и оказывает сильное влияние на его развитие.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживается в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

В последнее время велика потребность общества в иностранных языках. Этому способствует множество факторов: открытость общества, развитие туризма, обмен технологиями и многое другое. Школа отражает положение дел в обществе. Интерес школьников к изучению иностранного языка растет. Однако мы, учителя иностранного языка, тоже сталкиваемся с рядом проблем, одной из которых является повышение и удерживание познавательной активности учащихся.

За годы работы с детьми подросткового возраста мной накоплен определенный опыт, который позволяет сказать, что дети этого возраста отличаются большой страстностью в их проявлении и вспыльчивостью, с этим связано неумение сдерживать себя, слабость самоконтроля, резкость в поведении. Подростковый возраст называют переходным возрастом, потому что в течение этого периода происходит своеобразный переход (от детского к взрослому состоянию, от незрелости к зрелости). В этом смысле подросток - полурбенок и полувзрослый: детство уже ушло, но зрелость еще не наступила. Чтобы занятие было качественным необходимо создать наиболее комфортные условия для школьника. Накопленный опыт показывает, что игровые формы обучения знакомые учащемуся с предыдущего этапа, но наполненные новым содержанием, предоставляющие новые возможности использования потенциала личности ребенка и проецирующие новые для него социальные роли, являются наиболее эффективными в стимулировании познавательной активности подростков.

Цель применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения. Поставленная цель определяет ряд задач:

I. Образовательные:

1. Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала.
2. Способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных источников.

II. Развивающие:

1. Развивать у учащихся творческое мышление.
2. Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

III. Воспитательные:

1. Воспитывать нравственные взгляды и убеждения.
2. Выбатывать историческое самосознание – осознанную сопричастность к прошлым событиям.
3. Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В дальнейшем такой подход, включающий четкие, конкретные образы, в отборе содержания учебного материала помогает учащимся при работе над канвой ролевой заготовки. Они используют те же источники, что и учитель. Обратная связь – учитель показал, как он собирает информацию, по крупицам, как это позволяет оживить, сделать интересным, эмоционально насыщенным свой урок – учащиеся, в свою очередь, используют те же средства в своей самостоятельной уже работе.

В работе по технологии игровых форм обучения используется разнообразный спектр средств обучения:

- a) Работа с учебником.
- b) Использование аппарата учебника.
- c) Иллюстрации учебного пособия.
- d) Географические карты, самостоятельно составленные маршруты и т.п.
- e) Учебные фильмы, слайды, презентации, художественные альбомы и открытки.
- f) Интернет-ресурсы.
- g) Творческие работы самих учащихся – рисунки, поделки, презентации, проекты.

Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка.

Выбор игры в первую очередь зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний и др. В игре подмена мотивов естественна; дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитателя и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. В предложения игры входит объяснение ее правил, и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании, и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различие играющих, объяснение значения игровых аксессуаров и т.д.

Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Практика использования игровых методов накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность, недисциплинированным – стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим – вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся детского коллектива – проявить себя, сдружиться со всеми.

Организация игры складывается в несколько принципов: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру, развития игровой динамики, поддержания игровой атмосферы, взаимосвязи игровой и неигровой деятельности, перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр – к играм-комплексам, от возрастных игр – к безвозрастным, «вечным». В основе моего опыта лежит последний принцип, перехода от простых игр к сложным, в проекции к образовательным ступеням. Этот принцип не только является важным в организации игры, но и принципом адаптации на новом этапе обучения для младшего школьника, который переходит в сложный взрослый мир, где отрезком сглаживания кардинальных отличий является подростковый возраст.

В подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план, появляется идеальная игра воображения (творческие, сюжетно-ролевые игры). Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать.

Организация игровых форм обучения проходит в двух направлениях:

I. Использование игровых элементов на уроке.

Цель: ввести в урок творческие задания игрового характера.

Задачи:

1. Эмоциональный настрой на получение знаний.
2. Умение строить диалог.
3. Создание образного представления об изучаемом предмете.
4. Получение конкретных знаний через личное ощущение.

II. Урок – игра (сюжетно-ролевые игры)

Цель: через разнообразие игровых ролей, игровых положений дать возможность выхода самореализации, возможности самоконтроля, самоорганизации, самооценки учащихся.

Задачи:

1. Умение работать со словарем.

2. Умение ориентироваться в знаниях, с целью подобрать нужные слова, иллюстрирующие определенный момент или факт.
3. Умение и навык работы в библиотеке
4. Умение защищать и отстаивать (аргументировано) свою позицию, точку зрения.
5. Участвовать в дискуссии, вести диалог по-деловому и в конкретной форме.
6. Формировать артистические способности учащихся, их умение заинтересовать слушателей той или иной проблемой, которую они излагают.
7. Умение грамотно, лаконично и ясно задать вопрос.

Главное – уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?
 - не очень
 - нравится
 - не нравится
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
 - чаще хочется остаться дома
 - бывает по-разному
 - иду с радостью
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?
 - не знаю
 - остался бы дома
 - пошел бы в школу
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
 - не нравится
 - бывает по-разному
 - нравится
5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
 - хотел бы
 - не хотел бы
 - не знаю
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
 - не знаю
 - не хотел бы
 - хотел бы
7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
 - часто
 - редко
 - не рассказываю
8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
 - точно не знаю
 - хотел бы
 - не хотел бы
9. У тебя в классе много друзей?
 - мало
 - много
 - нет друзей
10. Тебе нравятся твои одноклассники?
 - нравятся
 - не очень
 - не нравятся

Ключ

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.

№ вопроса	оценка за 1-й	оценка за 2-й	оценка за 3-й
	ответ	ответ	ответ
1	1	3	0
2	0	1	3
3	1	0	3
4	3	1	0
5	0	3	1
6	1	3	0
7	3	1	0
8	1	0	3
9	1	3	0
10	3	1	0

Первый уровень. 25-30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.

Второй уровень. 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

Подобные показатели имеют большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

Третий уровень. 15-19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие ученики изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.

Четвертый уровень. 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.

Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

Пятый уровень. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (5-6 лет) часто плачут, просят домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных

школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.

Приложение №2

Пример ролевой игры для учащихся 5-6 классов

«День рождения Хелен»

Цель: обобщающее повторение пройденного материала в рамках отдельных ситуаций в игровой ситуативной форме; тренировка учащихся в умении вести общение на английском языке в определенных ситуациях.

Задачи: тренировка в употреблении знакомых лексических и грамматических структур, а также разговорных выражений в монологической и диалогической речи

CHARACTERS: 1. *Helen BROWN*
2. *Her father Mr. Brown*
3. *Her mother Mrs. Brown*
4. *Her sister Mary Brown*
5. *Her friends: Ann, Jane, Mike, John*
6. *A newspaper boy*
7. *A shop assistant*
8. *A postman*

Scene 1

(На сцену выходит девочка)

Jane: Good morning, dear guests. I am Jane. I am ten. I am from London. It is the capital of England. I have a lot of friends. One of them is Helen. She is my classmate. Today is the 10-th of May. It is her Birthday. Let's watch how she spends the day.

Scene 2

(Хелен в гостиной, в комнату входят ее родители)

Father: Good morning, Jane,

Jane: Good morning, Father

Father: How are you?

Jane: Fine, thanks. Hi, Mum.

Father: Happy Birthday to you

Mother: Many Happy returns of the day

Parents: It's a present for you.

Helen: Thanks a lot. What 's this? Oh, it's a doll. It's so beautiful. Thanks again.

May I invite my friends for tea?

Mother: of course, you may. I'm going to cook a cake.

Helen: Oh, it's great! I'll call them.

(мама и папа уходят)

Scene 3

(телефонный разговор)

1. *Helen and Ann.*

Helen: 67190. Hello! Hello Ann!

Ann: Hi, Helen. How are you?

Helen: Fine, thanks. And you?

Ann: I'm OK.

Helen: Will you come to my birthday party today? It's about 5p.m.

Ann: With pleasure. Thank for the invitation.

Helen: Bye.

Helen: See you.

2. *Jane and Helen*

Helen: 33542. Is that Jane?

Jane: Yes, it's me.

Helen: Are you all right?

Jane: Yes, I am fine, thank you. It's your birthday today, isn't it?

Helen: Yes it is. You are right.

Jane: I'd like to meet you.

Helen: Could you join me for tea today at 5 p.m.

Jane: It's quite nice. I'll come about 5p.m.

Helen: Bye-bye

Jane: Bye

3. *Helen and Mike's grandmother.*

Helen: 67922 Hello! Is Mike in?

Grandmother: Just a minute.... I am sorry. He is out.

Helen: Could you tell him to call 33055.

Grandmother: All right 33055

Helen: Yes. Good Bye

Grandmother: Good Bye

(Хелен уходит, появляется мама)

Mother: Where are napkins? Oh, here they are.

(звонит телефон)

Mother: Hello!

Mike: Could I speak to Helen?

Mother: Who is speaking?

Mike: Mike

Mother: Just a minute, Mike

Helen, come here. Mike is calling.

Helen: Good afternoon, Mike.

Mike: Afternoon. I want to wish you, happy birthday.

Helen: It's so kind of you to remember my birthday. Incidentally could you come over my place
At 5p. m.

We'll have a birthday party.

Mike: Thanks Helen, but I am afraid, I must be leaving for Oxford.

Helen: It's a pity.

Mike: I'll give a ring when I come back.

Helen: So I hope to see you.

(Хелен уходит, входит отец, затем мама)

Mother: What are you doing, Brain?

Farther: I am reading a newspaper.

Mother: Could you go shopping?

Farther: All right. Where is the shopping bag?

Mother: Just a minute. (даст сумку) Buy a box of chocolate, two pounds of apples, a packet of
milk and a box of tea, please.

Farther: OK.

(отец уходит)

Scene4 (At the shop)

Assistant: Can I help you?

Farther: Have you got apples?

Assistant: Yes I have. How many would you like?

Farther: 2 pounds, please.

Assistant: Here you are.

Farther: Thank you.

Assistant: Do you need anything else?

Farther: I'd like a box of chocolate, a packet of milk, a box of tea. How much is that?

Assistant: 3.67

Farther: Thanks a lot.

Assistant: You 're welcome

Scene 5 (Near the house)

Newspaper boy : Good morning, Mr.Brown. How are you?

Mr. Brown: I'm fine thanks. And you?

Newspaper boy: I'm OK, thank you. Your newspapers, Mr.Brown.

Mr. Brown: Thank you. Good bye.

Newspaper boy: Bye.

Гостиная. (входит мама)

Mother: Helen! Where are you?

Helen: Yes, Mum

Mother: Clean the room, please.

And as for me I'm going to cook the cake.

Scene 6 (In the kitchen)

Helen: That's all

May I help you?

Mother: Of course you may. Let's make a cake.

Helen: But I can't.

Mother: Oh, I have a recipe. This one.

To my mind the cake is very tasty.

Helen: We need: half dozen eggs, a glass of sugar, a teaspoon of starch, a glass of flour

Mother: I'll make cream and you try to make pastry.

Helen: But how to make it.

Mother: Break eggs and drop them in a bowl. Mix eggs with a spoon.

Add sugar, starch, flour and mix it.

Bake 30 minutes in a hot oven.

Mother: What time is it?

Helen: It's half past four.

Mother: It's time to lay the table.

Helen: Certainly. (Helen is laying the table)

6 cups and saucer, 6 teaspoons, sugar, a vase.

(входит папа)

Mother: Dad has come.

Farther: This is a box of chocolate and a box of tea.

These are apples. That's all.

Mother: Thanks a lot.

Scene7 (living-room)

(звонки в дверь)

Helen: Oh, hello Ann. Come in.

Ann: This is my friend John.

Helen: How do you do, John?

John: How do you do.
Helen: Pleased to meet you, John.
John and Ann: Happy birthday!
Ann: I have a present for you.
John: It's for you too.
Helen: Thanks. Come in, please.
Oh, It is a book of my favourite poems. It's great. The flowers are so beautiful.
(появляется мама)
Helen: Mum, this is John.
Mother: Nice to meet you.
(звонок в дверь)
Helen: Excuse me.
Hello, Jane. I am glad to see you.
Jane: Happy birthday. It's a present for you.
Helen: Thanks a lot. Come in.
Jane: Hello, Ann.
Ann: Hi, Jane. Meet my friend John.
Jane: Pleased to meet you John. I'm Jane.
John: Pleased to meet you too.
Jane: Where are you from?
John: I'm from Glasgow.
Jane: Are you Scottish?
John: Yes, I am. I come to London to visit my grandmother.
Helen: How old are you?
John: I'm 10. And you?
Helen: I'm 10 today too.
(за столом, все вместе поют "Happy Birthday")
Helen: Thank you for this pretty song.
I'm sure I'll live long.
(звонок в дверь)
Dad, could you go and answer the door.
Dad: It's Mary.
Hello: Oh, hello Mary.
Mary: Hi, Happy birthday.
Helen: This is my sister. She is a student. She is going to be a teacher.
Mary: Nice to meet you.
Helen: Sit down, please. Help yourself.
Ann: Could you pass me sugar, John.
John: Yes, here you are. Sugar, Jane.
Mother: Can I pour some more tea?
Jane: No thanks.
Mary: The cake is very taste.
Helen: Would you like some more cake?
Mary: No thanks.
Mother: Can I pour some more tea, Ann?
Ann: With pleasure.
Father: Could you pass me an apple, please.
Mary: Red or green?
Father: Red, please.
Helen: How about chocolate?
John: Yes, certainly.

(ЗВОНОК В ДВЕРЬ)

Mother: Helen, Could you go and answer the door?

Scene8

Helen: Are there any letters for us?

Postman: No, there aren't any letters, but there is a card.

Helen: Thanks. It's a postmen.

The card.

Dear, Helen.

Happy birthday and many happy returns of the day.

Your granny.

Give everyone my kind regards.

Scene9

Jane: let's play some games.

Ann: With pleasure.

Helen: I have a concert tree. Let's make a concert. Look , there are leaves on the tree for every one.

Take one of them and read what will you do. Who is starting.

Jane: May I try?

"sing song"- (надпись на листе)

John: Now, it's my turn.

" Your riddle"- (надпись на листе)

Helen : It's for me

" what about a poem"- (надпись на листе)

Helen : I'll tell the poem about my family "Mother and father"

Mary: May I take a leaf.

"Sing a song, please"- (надпись на листе)

(поет песню «A happy family)

Ann: And it's for me.

"A minute for a joke"- (надпись на листе)

"A farmer and a boy"

A farmer: What are doing up in the tree, boy?

A boy: One of your apples fell down and I'm trying to put it back

Mother: May I take the leaf too?

"Name 7 colours"

I shall sing about it.

Jane: Oh, it is time to go home. Thank you for the nice party.

Ann: It's too late. It's time to go home.

Helen: It was great. See you soon.

Игры, направленные на формирование у учащихся грамматических навыков

Игра “Where were you?” Играющие делятся на 2 команды. Один из учеников играет роль посетителя. Обращаясь к классу, он говорит: “I called at your house at 10 o'clock last Saturday morning, but you weren't in. Where were you?” Представители 2-х команд по очереди отвечают:

“I was at my uncle's house”;

“I was at the airport”;

“I was at the mountains”.

За каждое правильное предложение команда получает очко.

Эту же игру можно использовать для практики в употреблении Perfect

Игра «Дирижер»

Усвоения структур в Present Continuous .

В роли дирижера выступает учитель. Учащимся объяснено, что роли ученика и учителя будет выполнять группа, которая должна внимательно следить за речью учащихся и исправлять их ошибки.

Дирижер поднимает карточку со знаком вопроса и хор произносит: “What are you doing?” Показываю на одного из учеников и тот говорит: “I am speaking English”. Хор комментирует: “He is speaking English”.

Вновь поднимаю знак вопроса, и игра продолжается. Учащиеся много говорят и внимательно слушают друг друга.

При изучении придаточных предложений времени и условия, относящихся к будущему времени, игра также помогает усвоению материала. Класс делится на 2 команды. Каждое команде дается вариант главного предложения, например: “I shall read you a book if...” Участники игры пишут свои варианты придаточных предложений. Например:

“...you drink milk”;

“...you listen to me”;

“...you give me sweets”;

“...you eat the soup”.

Правильно составленное придаточное предложение приносит команде балл.

Возможен 2 вариант игры “What would you do if...?” Эту игру часто называют “**Cross Questions and Crooked Answers**”. Она очень забавна и смешна.

Класс делится на 2 команды. В каждой команде равное количество учащихся. Для команды №1 напишите на доске: “What would you do if...?” Для команды №2: “I would...”. Объясните команде №1, что они должны заполнить предложение вообразив. Например, “What would you do if you saw a tiger in the street?” Кто-то из них может написать “What would you do if you won a car in a lottery?” То есть все члены 1-й команды составляют вопросы, команда №2 должна вообразить и написать: “I would dance for hours”. Другой может написать: “I would buy a wig”.

Когда все напишут предложения, соберите вопросы команды №1 и положите в коробку, а ответы команды №2 – в другую коробку. Вытягивайте вопрос команды №1 и к нему – ответ команды №2.

Учащиеся получают огромное удовольствие от этой игры.

Игры, направленные на запоминание форм неправильных глаголов

Процесс освоения форм неправильных глаголов иногда вызывает у ребят затруднение. Использование различных игр позволяет сделать процесс запоминания интересным и увлекательным:

Игра «Конкурс поэтов».

Объявляется конкурс поэтического мастерства. Образуйте пары (тройки). Задача каждой пары подобрать как можно больше рифм в строфе. Пара, которая назовет больше всех рифм, выигрывает и предполагает новую строфу.

Например: to drink – drank – drunk
to sink – sank – sunk
to ring – rang – rung.

Игра «Шерлок Холмс и доктор Ватсон»

Реквизит: 1. Конверты с наборами карточек шифров:

go	do	done	went	did	gone
----	----	------	------	-----	------

2. Шкатулка с «орденами». “The Cleverest Detective”, “The Best Friend” группа делится на пары. Один становится Шерлоком Холмсом, в торой – доктором Ватсоном.

Ваш враг номер один, профессор Мориарти, совершил ошибку: потерял секретный шифр от его личного сейфа. Шифр в конверте. Однако, хитрый Мориарти из предосторожности разорвал бумагу с шифром. Восстановите шифр и предотвратите преступление. Лучшего детектива ждет орден Её величества.

Игра «Пасьянс».

Реквизит: 1. Карты первого набора (с надписями на русском языке).
2. Карты второго набора (с надписями на английском языке).

Образцы карт.

падать	to fall	fell	fallen
кушать	to eat	ate	eaten
кусать	to bite	bit	bitten

Внимание! Мы находимся в английском клубе. Давайте поиграем. например, разложим пасьянс. Пасьянс – это раскладывание карт по известным правилам часто с целью гадания. (Раздаем ученикам по два набора карт). Разложите карты первого набора

словами вверх. Теперь разложите карты второго набора (словами вниз), таким образом, чтобы в каждом горизонтальном ряду было бы всего по четыре карты. Разложив карты подобным образом, загадайте желание. Откройте карту второго набора и разложите по правилам.

инфинитив рус. яз.

инфинитив англ. яз.

глагол прошедшего времени

причастие второе

Продолжайте раскладывать карты. тот кто правильно разложил карты может быть уверен, что его желание исполнится

Игра «Поле чудес».

Реквизиты и условия игры хорошо известны благодаря одноименной телевизионной передаче. Особенность заключается в том, что загадывается глагол во всех формах. Например, загадываем глагол to fall, и табло будет иметь следующий вид:

+	o					-					-							
---	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

Приложение №5

Игры, направленные на формирование лексических навыков

Игра «Лучший рисунок»

Учащиеся рисуют картинку, включающую в себя как можно больше слов по изучаемой теме, придумывают заголовок. Затем представляют свою картинку классу с описанием того, что на ней изображено. Учащиеся могут обмениваться рисунками и описывать картинку друга, добавляя слова-комплименты.

Одной из наиболее привлекательных особенностей игр со словами является то, что они очень просты и не требуют сложных приспособлений. Для игры необходимы лишь карандаш и бумага

Игра «Add a Word»

цель игры – составить рассказ таким образом, чтобы каждый играющий по очереди добавлял к предыдущему одно слово. Один из учащихся называет первое слово, второй добавляет следующее, третий еще одно и т.д., пока не получится небольшой рассказ. Например: 1) one, 2) day, 3) Jack, 4) met, 5) a hippopotamus, 6) walking, 7) down, 8) the road ...

Игра “Wolf and Lambs”

Учитель (пастух) выбирает водящего (волка). У «волка» в руках несколько карточек с крупно написанными словами. Он обращается поочередно к ученикам каждой команды. «Ягненок», к которому обратился «волк», должен правильно назвать все буквы слова, написанного на картоне. Если «ягненок» ошибся, волк забирает его (ученик выбывает из игры). Выигрывает та команда, у которой «волк» забрал меньше «ягнят».

Игра “Stairway”.

Цель игры – построение лестницы слов, в которых постепенно увеличивается количество букв. Один из играющих выбирает букву алфавита, и все ребята записывают (в течение заранее определенного времени) слова, начинающиеся с этой буквы: слово из двух букв, слово из трех букв и т.д. В лестнице не должно быть пробелов (т.е. нельзя назвать слово из пяти букв, если ему предшествовало слово из трех букв). Победителем становится тот, кто последним назовет слово. Например: i, in, ink, info, image, inside...

Игра “Jumbler Words” (анаграммы).

Ребятам раздаются карточки с буквами, с тем, чтобы они составили из них слова. Обычно, слова выбираются по какой либо теме, например: «Животные», «Цветы», «Школьные предметы». Победителем становится тот ученик, который первым правильно составил все слова из имеющихся у него букв. Например: ooglyib, rat, ythosri (biology, Art, History).

Игра “Trans-addition” – составление слов при помощи добавления одной - двух букв к слову и перестановки букв в слове. Вот несколько примеров: nose + s = scope.

Приложение №6

Учебные игры для интенсификации обучения аудированию

Игра “True or False”.

Игру можно проводить двумя командами. Но эта игра готовится заранее. Каждой команде дается задание составить рассказ (или несколько), чтобы команда соперника поверила в его правдивость.

Первая задача обеих команд – составить или правдивый рассказ, который бы казался ложью, или наоборот, ложный рассказ, который бы казался правдой.

Вторая задача команд состоит в определении правдивости рассказа соперников. При прослушивании рассказа соперника игроки должны быть очень внимательны, чтобы не пропустить ту маленькую деталь, которая сделает правдивый рассказ ложью. Побеждает та команда, которая сможет определить, где правда, а где ложь.

Игра “We are playing detectives”

Класс разбивается на две команды. Каждая группа - это «сыскное агентство». К ним обращается «клиент» (учитель или хорошо подготовленный ученик) с просьбой найти человека по его описанию. «Сыщики» составляют (т.е. рисуют) фоторобот и по своим рисункам ищут нужного человека. Этим человеком может быть любой из них. Побеждает то «сыскное агентство», которое первым найдет нужного человека и чей фоторобот будет самым точным.

Игра в парах с целью организации практики устной речи

Игра “The Place We Live in”. Игра проводится по принципу игры «Морской бой».

Каждый ученик получает карточку с изображением двух одинаковых трехэтажных домиков. Домик «А» - его домик, домик «В» - домик его партнера. В каждом домике девять комнат. Нижний ряд – the ground floor, средний – the first floor, верхний – the second floor. Для обозначения вертикальных рядов используется соответственно: on the left, in the middle, on the right.

Учитель предлагает ученикам задумать расположение спальни, гостиной и кухни (каждый в своем домике). Для обозначения комнат используются начальные буквы соответствующих английских слов (k - kitchen). Ученики начинают задавать вопросы друг другу, чтобы выяснить где, какая комната расположена, делая пометки в домике «В», например: Is there a bedroom on the first floor? Если ученик не угадывает расположение комнаты, то ход переходит к партнеру. Выигрывает тот, кто первым отгадает расположение комнат.

В процессе игры ученики отрабатывают лексический материал по теме “My house”, вопросительные и отрицательные формы, структуры there is, there are.

Аналогичная игра может быть проведена по теме “My flat”.

На карточках изображены две одинаковые комнаты А и В, которые разделены на девять клеток. В каждой клетке помещается какой-либо один предмет мебели. Задавая вопросы, ученики стараются отгадать, где какой предмет мебели расположен. В процессе игры ученики повторяют лексику по теме “My flat”, в том числе предлоги места, и оборот there is / are.

Игра «Детектив».

Игра в паре, в которой отрабатывается навык употребления прошедшего времени, построение вопросительных и отрицательных предложений. Целью игры является выяснение что делал, где был и в какое время партнер вчера, два дня назад и т.д. Один из участников выступает в роли детектива, второй в роли подозреваемого. Детектив выигрывает, если ему удастся выяснить, чем занимался партнер в деталях.

Игра “Interview”.

Игра, в которой тренируется беглость речи в ситуации вопрос-ответ. Учащиеся выбирают известную личность, обсуждают его (её) биографические данные, его творчество перед игрой.

Игра проходит в группах из трёх-четырёх человек, работающих вместе. Один из них играет роль известного человека, другие задают ему (ей) вопросы о жизни, творчестве, работе, семье и т.д. Затем один из учащихся класса пересказывает всё, что он узнал об этой личности.

Эту игру можно провести в форме пресс-конференции по определённой теме с участием «известных людей» с неограниченным количеством журналистов, представляющих различные печатные издания.