

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА НА ТЕМУ**

**«Игра как средство активизации учебно-речевой деятельности учащихся на уроках английского языка »**

Составитель - преподаватель английского зыка Климова И.В.

2018 год

**Пояснительная записка.**

В условиях современного коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам игры приобретают особое значение, способствуя, в частности, развитию мотивации к изучению иностранных языков, а также достижению различных целей обучения: тренировке отдельных навыков и развитию умений в различных видах речевой деятельности.

Игровые приемы обучения занимают в настоящее время прочное место в практике преподавания иностранных языков на разных уровнях.

Главная цель игры-сделать обучение интересным и увлекательным.

Все виды игр-лексические, орфографические, грамматические, ролевые, творческие, деловые помогают расширить лексический запас школьников, углубить их знания по грамматике, развить навыки активного говорения, а также повысить интерес к изучению иностранного языка.

В данной разработке представлены следующие игры:

* Эпитеты–активизация лексического запаса (прилагательные)
* Загадочный глагол-постановка вопросов
* Пресс-конференция-постановка вопросов, развитие устной речи
* Головоломка –развитие беглости в употреблении лексики по теме
* Десять предметов-развитие устной речи, повторение времен
* Диктанты-знание орфографии, развитие навыков письма
* Предложения на расширение-активизация лексического запаса,развитие устной речи
* Напиши рассказ-активизация лексического запаса,развитие письменной речи
* Измени рассказ-активизация лексического запаса,развитие письменной речи
* Опиши эмоции-употребление в речи причастия 2
* Путешествие (таксист)-постановка вопросов, развитие устной речи
* Знаменитость- постановка общего вопроса
* Год назад-построение придаточных изъяснительных предложений
* Високосный год –порядковые числительные
* Опиши картину-употребление настоящего длительного времени
* Опиши предмет-развитие устной и письменной речи
* Профессии -активизация лексического запаса,развитие устной речи
* Страноведение -степени сравнения прилагательных.
* Национальности-повторение числительных
* Кому сколько лет?-совершенствование навыков аудироавания, повторение числительных
* Телевидение–развитие устной речи

**Эпитеты**

**Прилагательные+аудирование**

Для подготовки к проведению игры, подберите текст, содержащий какое-нибудь описание и соответствующий уровню ваших студентов. Удалите из текста все прилагательные, а на их место вставьте пробелы. Сделайте копии текста по количеству участников игры.

На уроке копии раздайте и предложите игрокам заполнить пробелы подходящими по смыслу прилагательными. Когда все будут готовы, игроки зачитывают по предложению. После того, как совместная версия будут озвучена, вы читаете оригинал. В это время, участники игры отмечают в своих текстах совпадения. Побеждает игрок, угадавший наибольшее количество прилагательных.

**Загадочный глагол**

**Глаголы, вопросы-ответы**

Игра не требует предварительной подготовки.

Для примера, загадайте какой-нибудь глагол, допустим *'swim'*. Предложите игрокам его отгадать, задавая вопросы, в которых он заменяется на слово *'beep'*. После каждого наводящего вопроса, игрок имеет право задать один вопрос-догадку с глаголом *tobeep*. Ваш дальнейший диалог с участниками игры может выглядеть так:
Игрок А: Canyou 'beep'?
Вы: Yes, I can.
Игрок B: How often do you 'beep'?
Вы: I usually 'beep' once a week.
Игрок C: Where do you 'beep'?
Вы: In summer I 'beep' in a lake, but in the other seasons I 'beep' in a swimming pool.
Игрок C: Isit 'swim'?
Вы: Yes, itis.
Таким образом, Игрок С стал победителем первого раунда и ведущим второго. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, хотя бы один раз, не побывает в роли ведущего.В весёлом варианте этой игры, вместо *'beep'* учащиеся произносят *'sleep'*. Это придаёт ответам ведущего юмористический характер.

**Пресс-конференция**

Игра не требует предварительной подготовки.

На уроке поставьте один стол посередине лицом к остальным или освободите свой. Игрок А садится за стол и объявляет прмерно следующее: *'Hello! I'mAllaPugacheva. TodayI'mreadytoanswerallofyourquestions'.*"Журналисты" по очереди задают интересующие их вопросы, а "звезда", как может, отвечает. После того, как все вопросы будут исчерпаны, Игрок В, в образе уже другой знаменитости, занимает место за столом и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не побывает в роли звезды.

**Головоломка**

Этой игрой, как правило, заканчивается лексическая или грамматическая тема. Студента просят составить мини-рассказ типа “Puzzle”. После рассказа студента, состоящего из отдельных предложений по данной теме, его напарник должен угадать, что или кто был зашифрован. В теме “Внешность” это человек - герой сказки, фильма или мультфильма, актер, певец, одноклассник; в теме “Животные” это какое-нибудь животное; в теме “Еда” - какой-либо продукт или блюдо; в теме “Город” - какой-либо известный город и т.д. Рекомендации: Повторяйте весь цикл многократно, чтобы добиться беглости в употреблении лексики, давайте призовые очки за самый полный рассказ в хорошем темпе. Используйте для повышения тона студентов и азарта в игре повторение пройденных тем.

**Десять предметов**

Это условное название игры, суть которой заключается в том, что все участники рисуют 3 - 5 - 10 предметов, и, обменявшись своими рисунками, пишут или говорят, что их напарник будет делать (делает, уже сделал и т.д.) с этими предметами. Предложения могут быть смешными. Можно задавать вопросы к этим предметам, можно говорить или писать, что не будут делать с этими предметами.

Можно усложнить условия игры: один участник рисует 3 - 5 предметов, другой пишет столько же действий. Потом оба рисунка соединяются вместе и составляются получившиеся предложения. Например, первым был Tvset, а действие jump. Предложение: I jumpover (on) Tvsetwithmybrother/

Еще один из вариантов этой игры - все пишут 5 - 7 названий предметов, а преподаватель спрашивает: “Whatwillyoutakefor a trip? And why?” или “What did your mother give you as a birthday present and why?” Вопросы могут быть самые неожиданные. Участники отвечают, стараясь объяснить логично, исходя из того перечня предметов, который у них есть. Можно по ходу давать веселые комментарии.

Можно также нарисовать или написать 3 - 5 - 10 действий (правильных глаголов) и обменяться листами, после чего “предсказать судьбу” друг другу “Foretellthefuture”. Получаются очень интересные предсказания. Причем можно изменять установку: “Whathadhedone, beforeguestscame?”, “WhatdidyoudoontheMoon” (все зависит от грамматического времени).

Рекомендации: Это очень эффективная игра, использующаяся как на устном уроке, так и на индивидуальном занятии. При использовании этой игры на индивидуальном занятии необходимо обязательно дать возможность прочитать всем участникам получившиеся предложения (для поддержания интереса).

**Диктанты**

Вместо традиционного диктанта можно использовать целую цепь игр на spelling:

1. Напишите любые сочетания sh, sk, ch, a, wh, th, w, а под ними попросите студента написать любые слова с этими сочетаниями. Можно дать 1 - 2 сочетания, можно 4 - 6, в зависимости от возраста и уровня подготовки. Но не переусердствуйте: студенту должно быть интересно и не очень сложно. Сочетания можно дать сразу после прохождения правила в буклете, но убедитесь, что студент уже хорошо пишет и собирает эти слова из разрезной азбуки. Для первоклассников используйте этот метод только в исключительных случаях.
2. Напишите на листочке несколько букв, например: s, k, t, ... Задача студента - написать слова, начинающиеся с этих букв.
3. После прочтения студентами текста или выполнения аудирования можете дать задание посоревноваться, кто больше напишет слов из текста, исключая and, but, I, he и т.д.
4. В процессе изучения какой-либо лексической темы можно дать задание: Кто больше закупит продуктов (Food), кто посетит большее количество мест (City).

Рекомендации: При подсчете очков за это задание учитывается правильность написания слов. Только с начинающими можно принимать слова с незначительными ошибками.

Эти задания очень эффективны для студентов всех возрастов. Для продвинутого уровня условия усложняются.

**Предложения на расширение**

Выполняются письменно либо устно по отдельному предложению или картинке. Перед началом покажите студенту, как это сделать на русском языке, продемонстрируйте возможные “расширения”:

* Прилагательные;
* Дополнения прямые и непрямые;
* Обстоятельства места (где), времени (когда), образа действия (willinglyquickly), условия (if, because).

Элемент соревнования заключается в том, что необходимо составить самое длинное (по количеству слов) предложение. Этоупражнениеможноделатьустно, расширяяпоочереди: I bought flowers. - I bought beautiful flowers. - I bought flowers for my sister. И так далее, пока остается возможность расширять.

**Измени рассказ**

Опираясь на рассказ необходимо изменить некоторые слова, чтобы получился новый, слегка измененный: вместо inthemorning - intheevening; anoldman - a younggirl; quickly - slowly; ...

**Напиши рассказ**

Напишите разные слова (существительные, прилагательные, глаголы) и некоторые выражения (inthemorning, atlast, ...) и дайте задание составить с ними рассказ. Элемент соревнования: выигрывает тот, у кого получится самый интересный или самый длинный рассказ и т.д.

**Опиши эмоции**

Для примера вспомните какое-нибудь событие из своей жизни и связанные с ним эмоции, например: *'Twoyearsago I washappybecause I had a wonderfulholiday'*. Игрокамскажите: *'Two years ago I was happy. How do you think why?'*Участники игры по очереди выдвигают свои гипотезы, например такие:

ИгрокА: *Maybeyouboughtacar?*

ИгрокВ: *Maybe you moved to a new flat?*

и т.д.

Ради шутки, кто-то из участников игры может озвучить и совсем фантастическую версию, типа: *'Maybeyouwon a* *milliondollars?'* В данном случае, степень вероятности события неважна, главное - чтобы игрок мог сформулировать свою мысль. Угадавший выигрывает одно очко и сам вспоминает событие из своей жизни. Стимулируйте участников игры использовать разные прилагательные и причастия, например: *angry, surprised,frightened* и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник, хотя бы один раз, не загадает своё событие. В финале заработанные баллы суммируются и определяется победитель игры.( Как вариант можно раздать заготовки).

 **Путешествие (таксист)**

На уроке спросите студентов, куда бы они хотели поехать в отпуск или на каникулы. Когда все выскажутся, предложите Игроку А разыграть следующую сценку. Предположим, ваш будущий собеседник прибыл в обозначенное им ранее место, а вы - таксист, везущий его из аэропорта в отель. Задавайтеемувопросытипа:

Where are you from?

Are you here for the first time?

What would you like to see?

What would you like to try?

What would you like to buy?

и т.д.

В следующей сценке, Игрок А выступает в роли таксиста, а Игрок В - туриста, и т.д. Будьте готовы к тому, что последний участник игры будет задавать вопросы вам.

|  |
| --- |
|  |

**Знаменитость**

Суть игры "Я знаменитый" заключается в том, что игроки сидя в кругу пишут друг другу имена известных личностей или персонажей и приклеивает бумагу с именем другому игроку на лоб. Таким образом, у каждого игрока на лбу имя знаменитости которого он не знает, но видят все вокруг. После чего начинается игра, в процессе которой игрок задает вопросы "о себе". Допускаются вопросы на которые можно ответить только «да» или «нет». Игрок может задавать вопросы о себе только до того момента как ему ответят "нет". Далее очередь переходит следующему игроку.

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Год назад** Здесь представлена интересная идея для проведения урока английского языка на новогоднюю тему.Игра не требует предварительной подготовки.     Новый год - традиционное время подведения итогов. На уроке предложите участникам игры назвать личные события, о которых они не знали год назад. Для примера, начните сами, а студенты продолжат, допустим так:Вы: A year ago I didn't know that I would visit China.ИгрокА: A year ago I didn't know that I would change my job.ИгрокВ: A year ago I didn't know that I would become an uncle.ит.д.Участник, не сумевший, в свою очередь, вставить нужную фразу, выбывает из игры, которая длится до тех пор, пока в ней не останется один победитель.**Високосный год**Игра не требует предварительной подготовки.Вы начинаете, а участники игры продолжают называть по порядку каждый пятый день високосного года, т.е. так:Вы: The first of January!ИгрокА: The sixth of January!ИгрокВ: The eleventh of January!и т.д., не забывая учесть 29 февраля.Победителем игры становится участник, которому выпало назвать 31 декабря.Если предстоит не високосный год, то побеждает игрок, назвавший 1 января следующего года. |

**Опиши картину**

Упражнение не требует предварительной подготовки. На уроке предложите студентам

описать картину, которую они ожидают увидеть по возвращении домой. Когда все будут

готовы, учащиеся по очереди зачитывают свои рассказы, например такие:

'My husband is watching TV, my son is playing computer games and my cat is sleeping in

thearmchair'.

На более высоких уровнях, студенты могут описать свою домашнюю обстановку

без предварительной подготовки.

**Опиши предмет**

Задание не требует предварительной подготовки.

На уроке попросите каждого ученика запустить руку в свою сумку и достать

из неё любой предмет. Затем предложите учащимся написать рассказ об этой вещи

, состоящий не менее, чем из пяти предложений. Не поддавайтесь

на просьбы учеников поменять предмет, даже если это окажется ручка, расчёска и т.

п. Очень важно, чтобы учащиеся нашли, что рассказать абсолютно о любом предмете.

Когда все будут готовы, студенты по очереди зачитывают примерно такие эссе:

*'This is my mobile phone. I bought it a year ago. I chose it because of its unusual*

*design. It has got a lot of different functions. My mobile phone is very helpful for me!'*

**Профессии**

Упражнение не требует предварительной подготовки.

В классе начертите на доске таблицу. В названия строк внесите все пройденные вами профессии,

а в названия столбцов - имена учащихся. Затем предложите каждому участнику составить

список профессий, которые, на его взгляд, подошли бы одногруппникам. Когда все будут готовы,

вызовите к доске учащегося, у которого наблюдаются наибольшие проблемы с аудированием. Он

начинаетпримернотак: *'I think Alina can be an accountant or a bank clerk, Boris and Maxim can be*

*architects, ...',*параллельно расставляя "галочки" в соответствующие ячейки.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Job/Name* | *Alina* | *Boris* | *Denis* | *Elena* | *Irina* | *Maxim* | *Oxana* | *Vadim* |
| *accountant* | *v* |  |  |  |  |  |  |  |
| *actor* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *artist* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *architect* |  | *v* |  |  |  | *v* |  |  |
| *bankclerk* | *v* |  |  |  |  |  |  |  |
| *chef* |  |  |  |  |  |  |  |  |

После того, как "секретарь" закончит, остальные участники упражнения по очереди высказывают

свои мнения, а он расставляет "галочки". В финале каждый учащийся, по количеству "галочек" в

своих ячейках, определяет, какие профессии подошли бы ему больше всего в глазах окружающих.

**Страноведение**

Для подготовки к проведению задания, составьте список пройденных вами стран, количество которых

вдвое больше численности вашей группы. Расставьте названия в алфавитном порядке и поделите

этот список пополам. В классе выпишите на доску свой список в два столбца. Предложите

каждому ученику по очереди составить предложение, сравнивающее любую страну из левого столбика

с другой страной из правого. Например, если учащийся скажет: *'BrazilishotterthanPoland'*, то вы

стираете названия этих стран из столбцов. Прилагательные не должны повторяться!

**Национальности**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Для подготовки к проведению игры вам необходимо сделать один комплект [карточек](http://ideas4el.ru/data/documents/Potreblenie.doc). На уроке поместите стопку в центр игрового стола. Для примера снимите верхнююкарточку, например это окажется 'Spanish'. Тогдапроизнесите:'Hello! During a year I eat one hundred and twenty-five kilos of meat, eleven litresof olive oil, two hundred and fifty eggs, I drink thirty-five litres of wine and smoke two thousand two hundred and twenty-five cigarettes. Whoam I?'.Игроки по кругу задают вам такие вопросы: 'AreyouFrench?', 'AreyouItalian?' Угадавший получает выигранную карточку и ведёт следующий раунд. Победителем игры становится участник, собравший наибольшее количество карточек.

|  |  |
| --- | --- |
| American: Meat – 119 kgBeer – 82 lPastas – 8 kgEggs – 240Fish – 11 kg | Australian: Meat – 110 kgBeer – 110 lSugar – 50 kgMilk – 107 lCheese – 12 kg  |
| British: Bear – 99 lPotatoes – 100 kgWine – 19 lChocolate – 9.5 kgMilk – 120 l | Canadian: Meat – 95 kgWine – 11 lCheese – 12 kgMilk – 90 lCigarettes – 897 |
| German: Meat – 86 kgCheese – 23 kgBeer – 116 lFish – 15 kgHoney – 1.3 kg | Greek: Cheese – 31 kgOlive oil – 25 lPastas – 9 kgCigarettes – 3,020Honey – 1.6 kg |

|  |  |
| --- | --- |
| Japanese: Fish – 53 kgEggs - 350Bread – 94 kgCigarettes – 2,028Meat – 44 kg | Polish: Bread – 117 kgBeer – 69 lMeat – 70 kgCigarettes – 1,810Butter – 3.5 kg |
| Russian: Potatoes – 125 kgBread – 121 kgCigarettes – 2,319Fish – 13 kgMeat – 53 kg | Spanish: Meat – 123 kgOlive oil – 11 lEggs – 250Wine – 35 lCigarettes – 2,225 |
| Finnish: Fish – 14 kgMilk – 150 lCheese – 21 kgBeer – 85 lMeat – 72 kg | French: Butter – 8 kgWine – 56 lCheese – 26 kgEggs – 250Fish – 27 kg |

 |

**Кому сколько лет?**

Для подготовки к проведению задания вам

необходимо распечатать [вопросы](http://ideas4el.ru/data/documents/Gollivud.doc) и заполните пробелы ответами, действительными на день занятия.

В классе прочитайте первую строчку. Игрок, быстрее всех выкрикнувший правильный

ответ, зарабатывает очко.  Далее продолжайте зачитывать строчку за строчкой, каждый раз

начисляя по очку за самый быстрый

и правильный ответ. Побеждает участник игры, набравший наибольшее количество баллов.

[Вопросы:](http://ideas4el.ru/data/documents/Gollivud.doc)

1. Angelina Jolie was born on 4th July, in 1975. How old is she? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Robert Pattinson was born on 13th May, in 1986. How old is he? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. Cameron Diaz was born on 30th August, in 1972. How old is she? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. Orlando Bloom was born on 13th January, in 1977. How old is he? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5. Jennifer Aniston was born on 11th February, in 1969. How old is she? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
6. Brad Pitt was born on 18th December, in 1963. How old is he? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
7. Julia Roberts was born on 28th October, in 1967. How old is  she? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
8. Leonardo Di Caprio was born on 11th November, in 1974. How old is he? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
9. Keira Knightley was born on 26th March, in 1985. How old is she? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
10. Tom Cruise was born on 3rd July, in 1962. How old is he? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
11. Jessica Alba was born on 28th April, in 1981. How old is she? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
12. Will Smith was born on 25th September, in 1968. Howoldishe? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 **Телевидение**

Для подготовки к проведению задания, напишите названия различных

телепрограмм на отдельных карточках.

Вклассеспросите учеников: 'What's your favouriteTVchannel./Program ' и

постарайтесь раздать карточки так, чтобы каждому достался его любимый канал(программа)

Затем предложите учащимся договориться, что они будут вместе смотреть сегодня,например

в 19-00. Стимулируйте их начинать свои предложения с фраз: 'Let's...',

'How about...?', 'Whatabout...?', 'Why don't we...?'.Кроме того, они

должны сформулировать свои аргументы в пользу той или иной программы (канала).