

Игровые технологии
на уроках английского
языка как средство
мотивации к учебной
деятельности в
начальной школе

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;

Классификация игр



Cluster - Method -

графический приём систематизации материала.

Мысли не громоздятся, а “гроздятся”, т. е. располагаются в определённом порядке.

Технология составления:

1. Ключевое слово;
2. Запись слов вокруг основного слова. Они обводятся и соединяются с основным словом;
3. Каждое новое слово образует собой новое ядро, которое вызывает дальнейшие ассоциации. Таким образом, создаются ассоциативные цепочки;
4. Взаимосвязанные понятия соединяются



Возможности

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:

- ✓ При работе с текстом;
- ✓ При систематизации, повторении материала;
- ✓ При повторении в начале урока;
- ✓ При введении в тему;
- ✓ При сборе необходимого языкового материала;
- ✓ При контроле.

Синквейн (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) — пятистрочная стихотворная форма, возникшая в США в начале XX века под влиянием японской поэзии. В дальнейшем стала использоваться (с 1997 года и в России) в дидактических целях как эффективный метод развития образной речи, который позволяет быстро получить результат.

Технология создания Синвейн:

- **Первая строка** — тема синквейна, включает в себе одно слово (обычно существительное или местоимение), которое обозначает объект или предмет, о котором пойдет речь.
- **Вторая строка** — два слова (чаще всего прилагательные или причастия), они дают описание признаков и свойств выбранного в синквейне предмета или объекта.
- **Третья строка** — образована тремя глаголами или деепричастиями, описывающими характерные действия объекта.
- **Четвертая строка** — фраза, выражающая личное отношение автора синквейна к описываемому предмету или объекту.
- **Пятая строка** — синоним, обобщающий или расширяющий смысл темы или предмета (одно слово), обычно существительное, с помощью которого человек выражает свои чувства, эмоции, ассоциации.

Dog
Loud, Fast
Barking, Jumping, Eating
Have Sharp, Scary Teeth
Boston Terrier





Puppy

Tail, Jumper

Eating, Playing, Barking

Black Dog is Cool

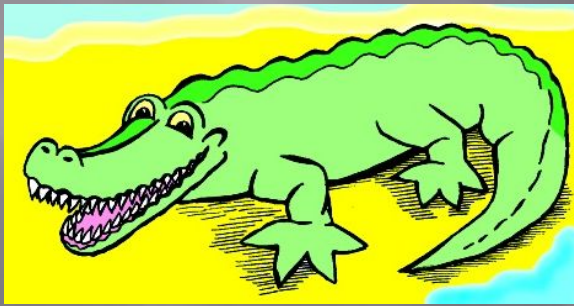
Dog

ЗАГАДКИ
ПРО
ЖИВОТНЫХ

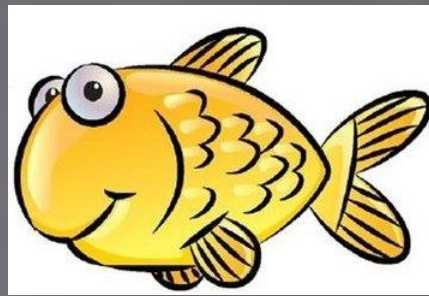




По реке плывет бревно
Ох и злючее оно!
Тем, кто в реку угодил
Нос откусит



Crocodile



fish



dolphin

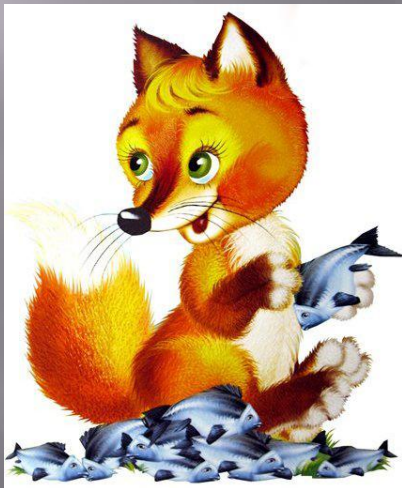


Молодец!

**Следующая
загадка**



Рыжая хозяйюшка
Из леса пришла,
Всех кур пересчитала
И с собою унесла.



fox



owl



dog



Молодец!

**Следующая
загадка**

В зоопарке, верь не верь,
Проживает чудо-зверь.
У него рука во лбу
Так похожа на трубу.



Rhino



Elephan
†



Monkey

Молодец!

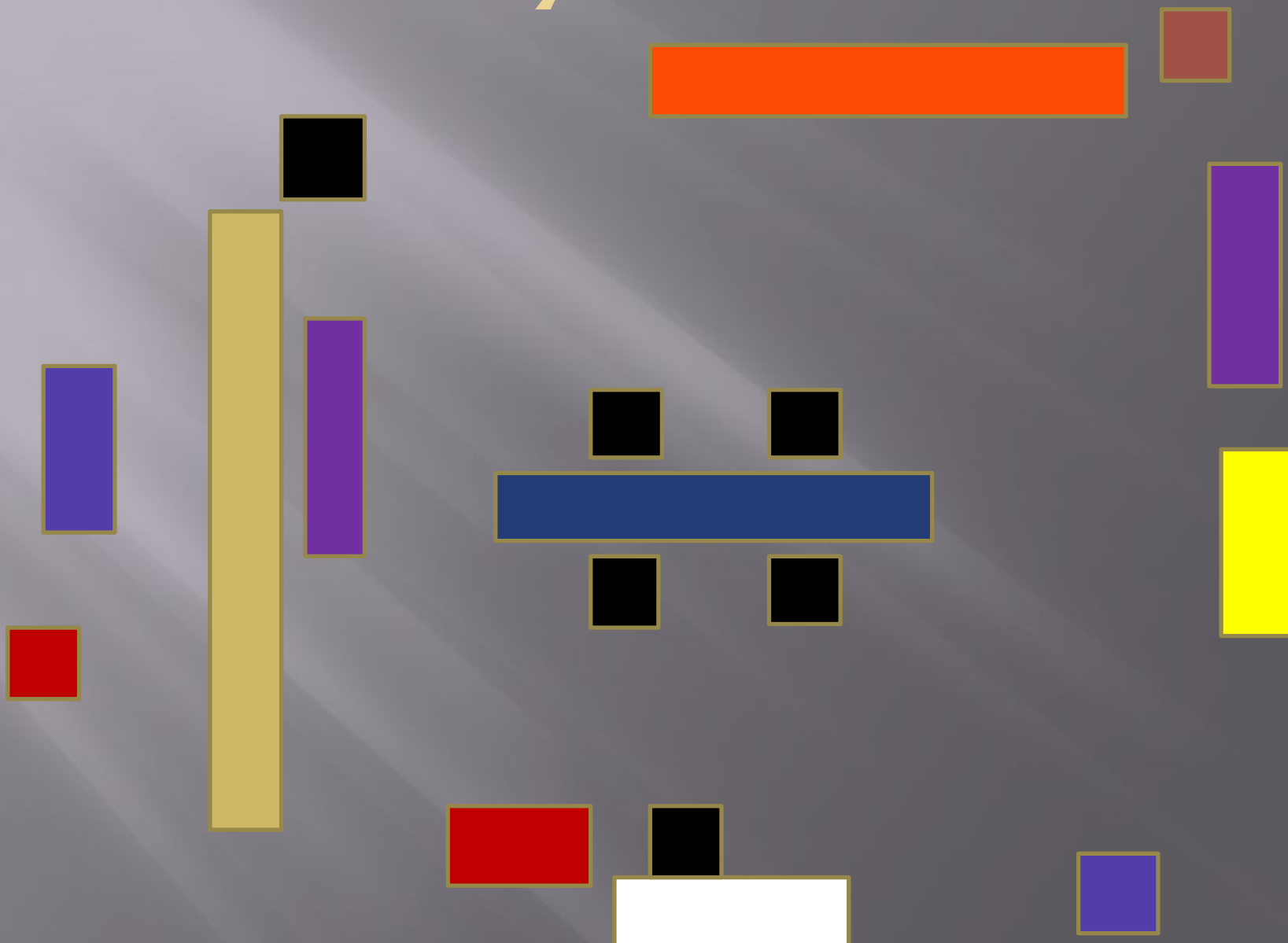


**Следующая
загадка**

СЧЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА.



My room



Monster's face

