

# **Игровые технологии на уроках АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**Подготовила:  
Скопенко М.Ю.  
учитель иностранного  
языка**

# Игра



- Конкурентная (дети показывают свои знания путем состязания)
- Совместная (дети показывают свои знания путем коллективной работы)
- Языковая (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики)
- Коммуникативная (ролевые игры на заданную тему)

Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих отечественных ученых (***И.Л. Бим, С.С. Полат, Е.И. Пассов, В. М. Филатов и др.***).

# Игра это -

- деятельность (в том числе, речевая);
- мотивированность, отсутствие принуждения;
- индивидуализированная, глубоко личная деятельность;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением».

Пассов Е.И.

# Основные цели использования игр на уроках ИЯ:

- Формирование определенных навыков.
- Развитие определенных речевых умений.
- Обучение умению общаться.
- Развитие необходимых способностей и психических функций.
- Познание (в сфере становления собственно языка).
- Запоминание речевого материала.

обучающая

воспитательная

развлекательная

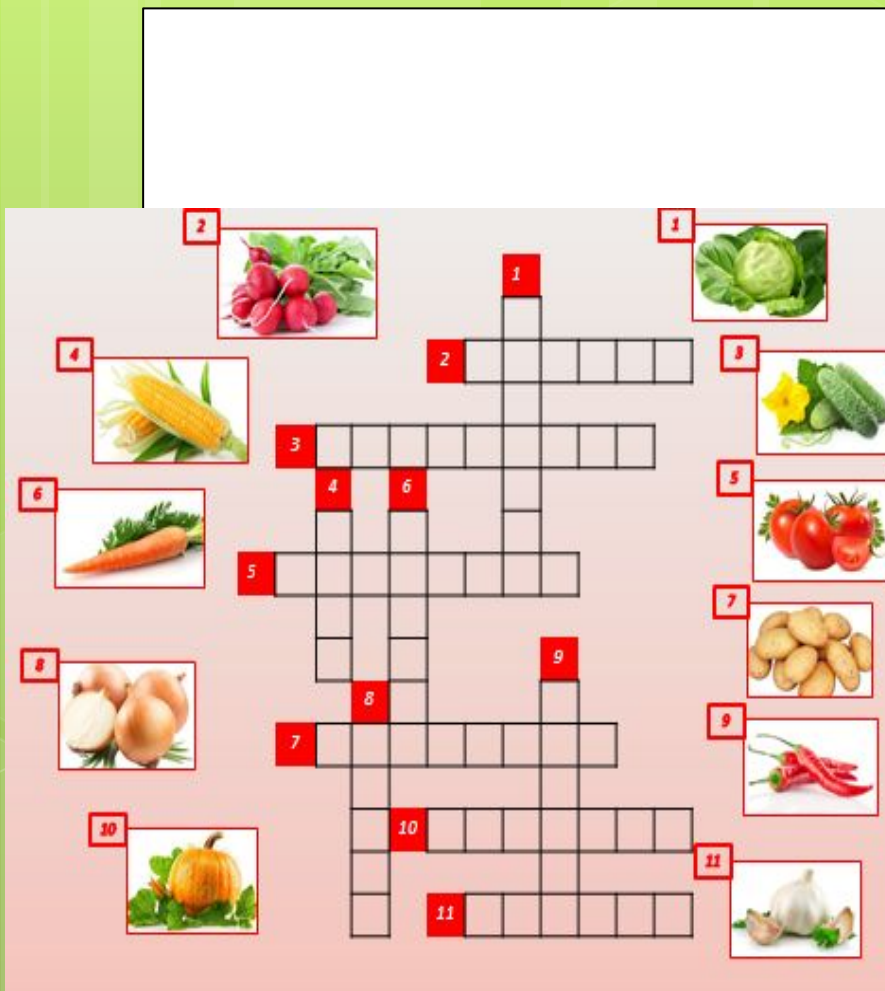
коммуникативная

## ФУНКЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

релаксационная

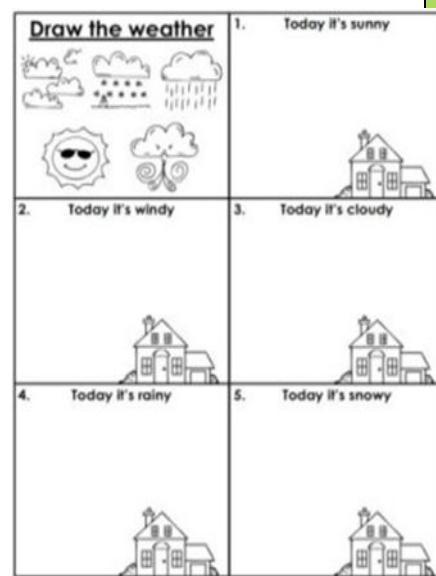
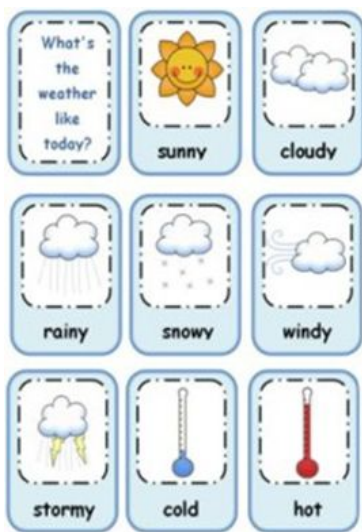
психологическая

развивающая



Многие игровые задания можно проводить с помощью презентации (ИКТ). Например интерактивный кроссворд по теме «Овощи» для учеников начальных классов.

# Ребята любят занятия с использованием карточек и иллюстраций





# Фонетические игры

Цели:

- тренировка учащихся в произношении английских звуков;
- формирование навыков фонетического слуха.

□ Какой звук я  
задумал? (игра-  
загадка)

□ : fat, map, cat,  
dad.

□ Если слышишь —  
сядь

□ 'I am going to say  
four words. Sit  
down when you  
hear one that  
begins with the  
sound [t] Ready?  
DISH, VERY, THAT,  
TIDY...

# Найди рифму к словам

□ doll



□ ball



□ dog



□ frog



□ snake



□ cake



□ clock



□ cock



# Лексические игры

Цели:

- тренировать употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

## **Memory Game**

Сочтнеси слова и напиши пары слов:

Attractive	air	.....
Caring	sweater	.....
Clean	girl	.....
Turned-up	horse	.....
Woolen	nose	.....
Strong	mother	.....

## **Lottery**

“Clothes” — “Shoes” или “Healthy food” — “Unhealthy food”.

# ***My aunt went to town and bought***

*Pupil 1:* My aunt went to town and bought **a book.**

*Pupil 2:* My aunt went to town and bought **a book and a bag.**

*Pupil 3:* My aunt went to town and bought **a book, a bag and a ruler.**

# Грамматические игры

Цели:

- научить употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов;
- развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

## ***Nonsense***



“We wear school uniform when we go to the theatre”.

“We do not wear uniform when we go to the theatre”.

## ***Twenty Questions***

Is he (she) taller than me? — Yes, he is.

Does he (she) study better than me? —

No, he doesn`t.

Is his (her) hair longer than mine?..



## *Hide-and-seek in a picture*

Are you behind the wardrobe? —  
No, I am not.



# Орфографические игры

Цель: тренировать написание английских слов.

## ***Anagrams***

Ten – net; Take – Kate; Tea –  
eat; Race – care; Mile – lime;  
Lain – nail; Deal – lead; Act –  
cat; State – taste; Saw – was;  
Knee – keen.

# Игры для обучения чтению

Цели:

- быстро и точно устанавливать звуко-буквенные соответствия;
- правильно озвучивать графический образ слова и соотносить его со значением, т. е. понимать читаемое;
- читать по синтагмам, объединяя слова в определенные смысловые группы.

# ***Composer***

□ , “Representative”.

present, tea, test, art. Sir, rat, ten, train, vase,  
sea, pie, pine, pet, pen, pan, nest.

# Игры для обучения аудированию

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

# ***The Last Letter***

arm, map, pen, nose,  
eye, ear ...

# Игры для обучения говорению

Цели:

- научить умению выражать мысли в логической последовательности;
- научить практически и творчески применять полученные речевые навыки;
- обучить речевой реакции в процессе коммуникации.



## **Who will say more?**

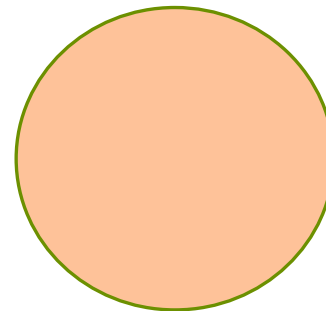
“What is spring?”

*“Spring is a season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April and May. It is not cold in spring. The sky is often blue.*

*The trees are green. The grass is green, too.”*

**Teddy Bear, Teddy Bear  
Teddy Bear, Teddy Bear, touch  
your nose  
Teddy Bear, Teddy Bear, touch  
your toes;  
Teddy Bear, Teddy Bear, touch  
the ground,  
Teddy Bear, Teddy Bear, turn  
around.  
Teddy Bear, Teddy Bear, turn  
around,  
Teddy Bear, Teddy Bear, touch  
the ground,  
Teddy Bear, Teddy Bear, reach  
up high  
Teddy Bear, Teddy Bear, wink  
one eye,  
Teddy Bear, Teddy Bear, slap  
your knees,  
Teddy Bear, Teddy Bear, sit**

**Hands down!  
Hands on  
hips!  
Sit down!  
Hands up!  
To the sides!  
Bend left!  
Bend right!  
One, two,  
three! Hop!  
One, two,  
three! Stop!  
Stand still!**



## УМК Spotlight

- сыграйте в игру wright/wrong (A: It's a cat. B: Wrong. It's a dog. It's a chair.)
- разгадайте кроссворд;
- разыграйте диалоги(по приведённому примеру);
- игра. Назовите слово, начинающееся с последней буквы предыдущего(A: lemon; B: nest.);
- прослушайте и повторите, придумайте больше слов с данными звуками;
- загадайте знаменитость из вашей страны. Класс по очереди будет задавать вопросы, подразумевающие ответы да/нет, чтобы догадаться кого вы загадали;
- один ученик выходит к доске и руками показывает стрелки на часах, ученики должны определить, какое время он показывает;
- одна команда описывает погоду, другая выбирает подходящую одежду;
- найдите десять видов еды и напитков на таблице с буквами;
- проект-игра. Настольная игра (a board game). Закрепление страноведческого материала;
- викторина на тему дня благодарения.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**