

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ОТРАДНЕНСКИЙ МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»**

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку
**«Освоение детьми младшего школьного возраста английского языка
через игру»,**
разработанную педагогом дополнительного образования муниципального
бюджетного учреждения дополнительного образования
Центра детского творчества ст. Отрадной
Мартыненко Натальей Викторовной

Данное методическое пособие предназначено для работы на занятиях по английскому языку с детьми младшего школьного возраста и раскрывает опыт работы педагога дополнительного образования муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра детского творчества ст. Отрадной по подготовке и проведению занятий при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Языковая лаборатория. Английский язык».

Актуальность методического пособия заключается в создании благоприятного психологического фона на занятиях английского языка, что способствует раскрепощению учащихся, снятию языкового барьера, формированию устойчивой мотивации к изучению иностранного языка.

Основная цель разработки – показать особенности игрового метода на занятиях английского языка младшего школьного возраста (6-9 лет), систематизация приемов и методов для развития у детей младшего школьного возраста устойчивого интереса к изучению английского языка, как средству общения и обмена информацией.

Методическая разработка является учебным материалом, содержащим систематизированный комплекс игровых заданий и упражнений, изложенный в доступной форме. Представленный материал отображает методические приемы, используемые педагогом дополнительного образования для развития творческих способностей учащихся, при проведении занятий.

В процессе обучения с использованием данного пособия дети приобретут довольно обширный словарный запас, речевые навыки и умения, тренируются в усвоении основ грамматики. В игровой форме ребенок сможет научиться правильному произношению и основам разговорного языка, построению отдельных предложений, рассказов, ведению диалогов и переводу.

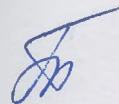
Методическое пособие содержит рекомендации по организации учебной деятельности, описание игр (орфографических, грамматических, подвижных), даны подробные алгоритмы действий.

Практическая значимость методического пособия заключается в том, что разработанный материал позволяет выделять необходимую информацию из аудио текстов; осознанно строить речевое высказывание в устной форме; выражать свое понимание в требуемой форме; вести диалог; читать вслух тексты, соблюдая нужную интонацию.

Представленная методическая разработка может быть рекомендована к использованию, как педагогам дополнительного образования, так и педагогам общеобразовательных и дошкольных образовательных учреждений.

Рецензия составлена 21 октября 2024 года

Методист МКОУДПО
«Отраденский
методический центр»



Г.А. Постникова

Директор МКОУДПО
«Отраденский
методический центр»



Е.А. Марков

**ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ОТРАДНЕНСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА СТ. ОТРАДНОЙ**

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

**«Освоение детьми младшего школьного возраста английского
языка через игру»**

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
социально-гуманитарной направленности
«Языковая лаборатория. Английский язык»

Возраст учащихся: 6-9 лет

Автор-составитель:
Мартыненко Н.В.,
педагог дополнительного образования

ст. Отрадная, 2023 г.

Содержание

I.	Пояснительная записка.....	3
II.	Цель и задачи.....	3
III.	Особенности обучения английскому языку в младшем школьном возрасте.....	3-6
IV.	Условия реализации.....	7-8
V.	Методическое обеспечение.....	8
VI.	Заключение.....	8-9
VII.	Список литературы.....	9
VIII.	Приложения.....	10-18
8.1.	Приложение 1.....	10-12
8.2.	Приложение 2.....	13-15
8.3.	Приложение 3.....	16
8.4.	Приложение 4.....	17-18

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная методическая разработка описывает практический опыт организации учебно-педагогической деятельности в системе дополнительного образования детей (6-9 лет).

Предлагаемая методическая разработка предназначена и актуальна для педагогов учреждений дополнительного образования, а также может быть использована во внеклассной работе общеобразовательных школ и в работе дошкольных учреждений для обучения английского языка.

II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель методической разработки: показать особенности игрового метода на занятиях английского языка младшего школьного возраста (6-9 лет), систематизация приемов и методов для развития у детей младшего школьного возраста устойчивого интереса к изучению английского языка, как средству общения и обмена информацией.

Задачи методической разработки:

- провести теоретический анализ по проблеме обучения английскому языку младших школьников.
- раскрыть методы и подходы в работе педагога по данному направлению.

III. ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Игра занимает важное место в жизни младших школьников, поэтому педагог должен организовать процесс обучения таким образом, чтобы учеба и игра переплетались. На занятиях английского языка в младшем школьном возрасте учащиеся вовлекаются в иноязычную среду постепенно, через игру. Использование игровой деятельности является ключевым в организации учебного процесса младших школьников. Именно поэтому применение игр является одним из главных и эффективных приемов обучения в младшем школьном возрасте.

При рассмотрении важности игры в процессе обучения необходимо подчеркнуть важность младшего школьного возраста. Границы младшего школьного возраста, совпадают с периодом обучения в начальной школе, устанавливаются в настоящее время с 6–7 до 9–10 лет. В этот период происходит дальнейшее физическое и психофизиологическое развитие ребенка, обеспечивающее возможность систематического обучения.

Ведущей в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность. Она определяет важнейшие изменения, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе. В рамках учебной деятельности складываются психологические новообразования, характеризующие наиболее

значимые достижения в развитии младших школьников и являющиеся фундаментом, обеспечивающим развитие на следующем возрастном этапе.

Согласно Л.С. Выготскому, с началом школьного обучения мышление выдвигается в центр сознательной деятельности ребенка.

В младшем школьном возрасте происходит рост стремления детей к достижениям. Поэтому основным мотивом деятельности ребенка в этом возрасте является мотив достижения успеха.

При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. Обусловленные игрой изменения в психике ребенка настолько существенны, что в психологии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Запорожец и др.) утвердился взгляд на игру как на ведущую деятельность в дошкольный период, а также не исчезающую деятельность в младший школьный период.

Психолог А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе. Один из механизмов стимулирующего и развивающего воздействия игры заключается в обеспечении связи явлений реальной действительности с эмоциональной сферой человека.

Таким образом, игра в обучении – это: деятельность; мотивированность, отсутствие принуждения; обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; развитие психических функций и способностей.

Разнообразие игр, которые мы можем использовать на занятиях английского языка в младшем школьном возрасте, огромно.

Ценность игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки и нормы поведения детей в разных условиях и вне игры - таким образом при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания.

Ценность игры как образовательного средства заключается в том, что, 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.

Игры можно использовать на различных этапах занятия, что помогает педагогу в нестандартном проведении занятия, развитию креативности учащихся, их совместной деятельности - умению работать в коллективе, а

также мотивировать их интерес к изучению английского языка, что особенно важно на данном этапе.

Чтобы обеспечить активность учащихся группы при выполнении игровых упражнений, рекомендуется использовать различные формы работы: парную, групповую и фронтальную. Все учащиеся имеют одинаковую возможность практиковаться в речевой деятельности, применять полученные ранее навыки и умения.

Можно широко использовать в языковых играх: подвижные игры; стихи и песни, сопровождаемые движениями; игру-соревнование (дети делятся на команды и выполняют различные задания); игру с мячом (вопрос-ответ, перевод слов и предложений с русского языка на английский и наоборот); ролевые игры и т. д.

Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать обрабатываемый языковой материал.

Важным требованием при проведении различного рода игр является использование всевозможной наглядности.

Кроме того, педагог должен всегда помнить о таких требованиях, как соответствие игры возрасту детей и изучаемой теме; нельзя допускать такого момента, когда в игре задействованы не все учащиеся. Также нужно удостовериться, что инструкция понятна и усвоена всеми и учащиеся готовы к осуществлению игровой деятельности.

Также не стоит забывать и о том, что, обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней детей, педагогу следует проявить такт, особенно при оценке результатов игры. Отрицательная оценка деятельности её участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам.

Таким образом, младший школьный возраст несет в себе большие возможности в познании окружающего мира, в том числе и средствами английского языка. Плодотворной почвой для этого является познавательная деятельность, реализующаяся в играх, в полной мере отвечающих возрастным особенностям детей младшего школьного возраста.

Игра формирует у детей младшего школьного возраста умение общаться (коммуникативные умения), необходимые для человека как члена общества, члена коллектива. Умение общаться предполагает умение слушать собеседника, вступать в разговор, поддерживать его, и т. д.

Обучающие игры и игровая деятельность могут помочь детям в преодолении языкового барьера, рекомендую использовать на занятиях игры и упражнения, включающие в себя игровые моменты; скороговорки и пословицы; стихи и песни; считалки и рифмовки; кроссворды и ребусы и т. д.

Место игр на занятиях иностранного языка и отводимое игре время условны, так как это зависит от ряда факторов, а именно от уровня владения языком учащихся, от подготовленности детей, от изучаемого материала, от целей и условий занятия и т. д. Это означает, что игры и игровые технологии

можно использовать на различных этапах занятия: как в самом начале, так и в середине и, разумеется, на последнем этапе занятия. В самом начале занятия можно провести игру для того, чтобы дети легче вошли в учебный процесс, чтобы освежить их память, заинтересовать в изучении нового материала, а главное, ввести учащихся в языковую среду. Следует отметить, что если игру провести в начале занятия, то остальную часть занятия необходимо спланировать и построить так, чтобы детям было не менее интересно, чем в процессе игры, чтобы они могли получить точно такое же удовольствие, как и от игры. В середине занятия рекомендуется использовать игры для того, чтобы дети могли немного отдохнуть, расслабиться, снять напряжение, повысить активность и с новыми силами продолжать изучение языка. Проведение игры в конце занятия тоже приносит большой успех. Дети в предвкушении отдыха работают с наибольшим энтузиазмом, а если еще и похвалить учащихся за их достижения, то они будут ждать следующее занятие с нетерпением.

Игры можно использовать на разных этапах работы над языковым материалом: при знакомстве с новым материалом, при закреплении приобретенных на предыдущих занятиях знаний, умений и навыков, а также при повторении и систематизации изученного. Игровые технологии можно применять не только на традиционных, но и на нетрадиционных занятиях.

Для наилучшего и эффективного формирования лексических навыков у детей младшего школьного возраста используют лексические упражнения и игры, которые являются одним из современных подходов к обучению лексике. Лексические игры – это игры, которые способствуют наиболее быстрому и продуктивному запоминанию большого числа новой лексики [Бычковская 2008: 52].

Цель проведения лексических игр: введение новых лексических единиц (ознакомление), их активизация, закрепление и повторение. Ряд лексических игр предназначен для тренировки обучающихся в употреблении отдельных частей речи.

Лексические игры включают в себя несколько этапов:

1. Введение в игру: создается игровая атмосфера, определяются цели, задачи игры.
2. Организация игры: объяснение правил и условий игры участникам, распределение ролей.
3. Проведение игры: в процессе игры педагог должен со стороны оценивать, отмечать для себя, как принимает участие каждый из детей, каких успехов он достиг и над чем ещё нужно поработать.
4. Подведение итогов: по завершению игры педагог должен сказать о результатах участников (сначала нужно отметить то, что удалось учащимся, каких успехов они добились, выделить самых активных участников, а затем указать на слабые стороны).

IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Материально-техническое обеспечение

Помещение для проведения занятий должно быть светлым, соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям.

До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание помещения.

В процессе обучения учащиеся и педагог должны строго соблюдать правила техники безопасности труда.

Материально-техническое оснащение учебного процесса:

- ✓ карточки с картинками по темам;
- ✓ аудиозаписи;
- ✓ колонки;
- ✓ классная доска с магнитной поверхностью и набором для крепления таблиц;
- ✓ проектор;
- ✓ компьютер;
- ✓ грамматические кубики;
- ✓ карта мира, глобус;
- ✓ игровые пособия и др.

Кадровое обеспечение

Образовательный процесс обеспечивается педагогическими работниками, имеющими среднее или высшее профессиональное образование, соответствующие профилю преподаваемого учебного предмета.

Педагогические работники учреждения проходят не реже чем один раз в три года повышение квалификации и профессиональную переподготовку (1 раз).

Оборудование: учебник, игрушки, карточки.

Универсальные учебные действия (метапредметные):

личностные: учащиеся имеют желание учиться; понимают значение знаний для человека и принимают его; осознают роль языка и речи в жизни людей; выражают свои эмоции по поводу услышанного; примеряют на себя роль социально активной, мобильной, толерантной и адаптивной личности; оценивают свои поступки.

Регулятивные: вносят необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учёта характера сделанных ошибок; принимают и сохраняют учебную задачу; планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане; при выполнении действий ориентируются на правило контроля и успешно используют его в процессе выполнения упражнений.

Познавательные: ориентируются в учебнике; выделяют необходимую информацию из аудио текстов; осознанно строят речевое высказывание в устной форме.

Коммуникативные: на слух воспринимают информацию из текста и выражают своё понимание в требуемой форме; ведут диалог; читают вслух тексты, соблюдая нужную интонацию; договариваются и приходят к общему решению в совместной деятельности; задают вопросы и отвечают на них.

Прием: учебно-познавательная игра.

У. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методы обучения. В процессе реализации применяются методы обучения и воспитания: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, игровой, поощрение, мотивация и др.

Словесные методы обучения: беседа, рассказ, объяснение.

Наглядные методы обучения: иллюстрирование, наблюдение.

Практические методы обучения: упражнения, творческое выполнение заданий.

Представленный материал обеспечивает активное вовлечение учащихся в процесс обучения.

УІ. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровая методика является очень эффективным методом обучения иностранному (английскому) языку на начальном этапе, так как за основу взята такая возрастная психологическая особенность младших школьников, как игровая деятельность. Данная методика настолько универсальна, что может применяться на любом этапе занятия по изучению иностранного (английского) языка (организационном, основном и заключительном). Игровую деятельность можно применять как на традиционных, так и на нетрадиционных занятиях, и во внеклассной деятельности.

Несмотря на то, что игра является эффективным методом обучения иностранному языку, к игре есть и требования, которые обязательно должны учитываться педагогом при составлении и планировании данной деятельности. Педагог должен знать, на какие умения и навыки будет направлена игра, что учащимся уже известно и что им предстоит узнать; должно быть наличие игрового результата; педагогу необходимо использовать различные элементы поощрения (похвала, смайлики и др.).

При обучении лексике необходимо правильно подобрать лексические единицы для изучения. Педагог должен опираться на интересы, хобби и желания учащихся. Лексика должна включать в себя названия предметов и явлений, окружающие ребенка младшего школьного возраста. Лексические

игры применяют для введения новых лексических единиц, их тренировки, закрепления и повторения.

Чтобы процесс обучения проходил эффективно, педагог должен подбирать индивидуальные задания и упражнения, опираясь на способности учащегося и его уровень владения языком, а также учитывать его желания и интересы.

Педагог, грамотно использующий игровую методику на своих занятиях, создает атмосферу открытости и сотрудничества, что позволяет с наибольшей эффективностью достичь поставленных целей и задач в изучении английского языка младшими школьниками.

УП. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бычковская Е.В., Гончаренко А.Л. Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников, 2008, 51-33
2. Биболетова М.З., Денисенко О.А., Трубанева Н.Н. Английский язык: Английский с удовольствием\Enjoy English: Учебник для 3 кл. общеобраз. Учрежд. – Обинск: Титул, 2010. – 144 с.:ил.
3. Конышева А.В., Английский язык. Современные методы обучения. – 2007
4. Ильченко Е.В., Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка. М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003
5. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М.: Просвещение, 2001.

Игра «Повторяй за мной».

Цель игры: освоение лексики.

Ход игры: необходимо показать и назвать глагол движения. Однако по мере усвоения учащимися новой лексики игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе движение называет и показывает педагог, учащиеся повторяют и движения, и слова. Когда лексика освоена, педагог, а позже ведущий из учащихся только показывает действия, дети должны его повторить и назвать самостоятельно.

На обобщающем уроке в игру включается соревновательный момент: группа делится на команды, от каждой из команд выбирается ведущий. Каждому из них достается «список» из 5-10 глаголов движения. Не называя их, ведущий показывает движение, команда соперников должна угадать, повторить и назвать нужный глагол. За каждый правильный ответ начисляется балл.

С помощью игры «Повторяй за мной» отрабатываем конструкцию «Let's do something». Элементы пантомимы используются и при изучении других лексических тем: «Спорт», «Одежда», «Внешность», «Части тела» и др.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Правда/Ложь».

Цель игры: изучение букв, цифр.

Ход игры: педагог называет, например, звуки, показывая соответствующие транскрипционные значки, и иногда допускает ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. С помощью этой игры запоминаем буквы, цифры и другую лексику, отрабатываем грамматические структуры типа «She is a nice girl».

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Поймай звук».

Цель игры: совершенствование навыков аудирования.

Ход игры: учащиеся хлопают в ладоши, когда они услышат в произносимых педагогом словах заданный звук. Если учащийся ошибается он встает. Остаются сидеть самые внимательные. Вариант этой игры используется при изучении темы множественное число существительных: учащиеся должны услышать и хлопнуть в ладоши на слово во множественном числе.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Поле чудес».

Цель игры: повторение изученных лексических единиц по теме.

Ход игры: на доске написаны слова по теме с пропущенными буквами, ребята выходят по цепочке и вставляют недостающие буквы.

На доске:

(E_gs, mi_k, j_ice, ca_e, h_m, b_tt_r, ch__se, s_eets, f_sh, bre_d, c_m, ap_le, ca_b_ge, n_t, ca_rot, to_ato, p_t_to, ho_ey.)

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Смотри в оба».

Цель игры: повторение лексики.

Ход игры: дети, отвечая на вопрос «What can you see in the ...?», называют то, что они могут видеть в комнате (на улице, в парке, на картинке). Учащийся последним назвавший предмет, выигрывает.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Загадки».

Цель игры: отработка лексических навыков, грамматических структур утвердительного и вопросительного предложений, краткого и полного ответа на него.

Ход игры: педагог дает задание описать животное (дом, игрушку, фрукт и т. п.), не называя его, когда учащиеся загадывают слово (животное, мебель и т.п.), а команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопросы.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Собираем портфель».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: учащийся берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски: This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box) и кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Угадай цвет».

Цель игры: изучение букв, цифр.

Ход игры: педагог, затем учащийся выбирает один цветной флажок из нескольких, прячет его за спиной. Группа должна угадать, какого цвета спрятанный флажок с помощью вопроса: «Is it black?». Ведущим становится учащийся, угадавший цвет флажка.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Нарисуй слово»

Цель игры: закрепление лексики по теме «My house».

Ход игры: на листах бумаги пишутся слова на тему «My house»: table, chair, armchair, sofa, bed, fridge, TV, computer, room, cooker, mirror, glass, cupboard, box, shelf. Затем слова прячутся в мешок. Обучающиеся делятся на 2 команды, и доска делится на 2 части. Один участник из каждой команды достаёт любое слово из мешка и рисует его на доске. Первая команда, которая угадывает слово, называя его хором на английском языке, побеждает. Если рисунок полностью нарисован, а команды так и не отгадали слово, то другой участник команды занимает место «художника».

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Hot potato»

Цель игры: повторение лексики на тему «My Hobby».

Ход игры: дети становятся в круг. Для игры нужен мячик. Мячик – горячая картошка, поэтому держать его в руках долго нельзя, можно обжечься! Бросаем мячик по кругу, называя слова на тему «My Hobby» (повторяться нельзя).

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Find your Match»

Цель игры: закрепление лексики по теме «Распорядок дня» и «Время».

Ход игры: педагог делит обучающихся на две группы. Участники первой группы получают карточки со словами/словосочетаниями (get up, go to school, have breakfast, have lunch, have supper, play games, paint pictures, sing songs, have quizzes, read a book, watch cartoons, listen to music, have a shower, visit my friend, do homework, go to bed), участники другой группы – с картинками. Затем дети ищут свою пару и составляют небольшой диалог с этими словосочетаниями.

Например, A: What time do you go to school? B: I go to school at 7:30 am. And you? A: I go to school at 7:15 am.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Alphabet Dash»

Цель игры: повторение лексики.

Ход игры: необходимо заранее подготовить карточки с цифрами от 1 до 26. Каждая цифра обозначает какую-то букву. Например, 5-t; 16-f; 3-b. Педагог делит обучающихся на две команды, равные по количеству человек. Каждому участнику из команд дается одна карточка с номером от 1 до 26. Педагог называет номер и букву, а учащийся, имеющий карточку с таким номером, должен назвать как можно больше слов, начинающихся с этой буквы в течение 30 секунд. За каждое правильное слово команда получает по 1 баллу. Побеждает та команда, которая наберет больше баллов за всю игру.

Время проведения игры: 8-10 минут (зависит от количества человек в командах).

Орфографические игры

Игра «Буквы рассыпались».

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: педагог пишет крупными буквами на листе бумаги слово 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 педагогу или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Игра «Дежурная буква».

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: учащимся раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, педагог говорит: «Сегодня у нас дежурит буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?».

Время выполнения задания: 3-5 минут.

Игра «Телеграммы».

Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

Ход игры: педагог пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе — со второй буквы и так далее.

Можно усложнить игру так, чтобы каждый придумывал несколько телеграмм.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Игра «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, с..г, s...t, г...n, t...n, o...d, t...a, l...g, h...n, h...r, h...s, f...x, e...g, e...t, b...d. (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Картинка».

Цель игры: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Кто больше?»

Цель игры: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т. д.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «5 карточек»

Цель игры: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: педагог показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Кто быстрее?»

Цель игры: контроль усвоения алфавита.

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

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Первая буква».

Цель игры: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

Ход игры: учащиеся делятся на команды. Педагог по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «На одну букву».

Цель игры: формирование навыка подбора лексики по словарному или орфографическому принципу на основе тренировки памяти и наблюдательности.

Ход игры: педагог предлагает найти и запомнить все предметы в комнате, названия которых начинаются с буквы ..., пока он считает до 30. Выигрывает тот, кто назовет больше слов, которые начинаются с этой буквы, или тот, кто назовет последнее слово с этой буквой.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Испорченная пишущая машинка».

Цель игры: формирование орфографического навыка.

Ход игры: педагог распределяет все буквы алфавита между учащимися. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как учащиеся научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые педагогом на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Буквы — карточки».

Цель: формирование навыка соотнесения орфографических знаков с лексическими значениями.

Ход игры: учащимся даются 3-4 карточки с картинками, на которых изображены известные предметы. Педагог показывает букву, а учащиеся должны показать карточки, на которых изображены предметы, начинающиеся с этой буквы, и назвать эти предметы на иностранном языке.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Грамматические игры

Игра «Изображение действия».

Цель игры: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра в мяч.

Цель игры: 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.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Кубики».

Цель игры: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучающиеся делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отработываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Подарки».

Цель игры: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Подвижные игры

Игра «Название слов на заданную тему».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: участники становятся в круг, в центре круга – ведущий с мячом в руках (эту игру проводят и без мяча). Несколько раз он говорит: things, clothers, dishes.

Можно брать другие темы, чередуя их: towns, names, colours, dishes, fruits, countries и другие, но не более трех. После того, как ведущий повторит несколько раз темы, он останавливается против одного из игроков и называет любую из трех тем, бросая ему мяч. До того, как ведущий сосчитает до пяти, (one, two, three, four, five) играющий должен назвать город, имя или страну в зависимости от того, какая тема названа. Тот, кто не сумеет ответить в течение этого времени или даст неверный ответ, сменяет ведущего.

Игра строится на знакомой лексике с добавлением нескольких новых слов, которые заранее повторяются посредством игры «Лото». Карты лото подбираются по темам.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Вызов соседа».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: по кругу ставятся стулья. Часть играющих садится на стулья, другие стоят за спинкой стула. Один стул остается незанятым. Выбирается тема, например названия цветов на английском языке: black, white, red, green, yellow, brown, grey.

Каждый из сидящих, берет себе название цвета. Стоящий за свободным стулом называет любой из названных цветов. Сидящий, выбравший этот цвет, бежит на свободное место. Стоящий за его стулом должен удержать его руками при вызове. Если ему это не удастся, он остается без пары и, становясь ведущим, вызывает следующего.

Время проведения игры: 8-10 минут.

Игра «Отгадай слово».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: на доске пишется ряд слов, например a rose, an apple, a map, a book. Один из играющих выходит из команды. Ведущий вместе с другими учащимися выбирает одно из написанных слов.

Ведущий из комнаты возвращается и спрашивает, стараясь отгадать: Is it a book? Is it a pen? И т.д. до тех пор, пока не отгадает.

Участники игры отвечают: No, it is not a book... Yes, it is a rose. Если слово отгадано, уходит из комнаты тот, на кого пала отгадка.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Запрещенное слово».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: выбирается тема: название месяца, дня недели, цвета и т.д.

Играющие договариваются о том, что, например, April – запрещенное слово. Ведущий, не соблюдая порядка, называет месяцы. Всякий раз, когда он произносит незапрещенное название месяца (December, May, July и т.д.), учащиеся хлопают в ладоши. При названии запрещенного месяца (April) играющие не должны хлопать. Если же кто-нибудь захлопает, он выбывает из игры.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Слушай команду».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: выполняются движения под команду на английском языке:

Raise your hands! Up! To the sides! Forward! Down! Up! Sit down! Stand up! Stand still! Sit still! Turn to the left! Turn to the right! И т.д. Учащийся, который ошибся, выходит из игры.

Время проведения игры: 5-6 минут.

Игра «Не зевай».

Цель игры: отработка лексических навыков.

Ход игры: эта игра может иметь несколько вариантов.

Играющие садятся в кружок и улавливаются называть слова определенной темы: «Цвета», «Предметы школьной обстановки», «Названия животных» и т.п.

1-й вариант. Играющий произносит слово, бросая другому играющему платок или мяч. Тот ловит платок, одновременно называя слово, объединенное той же темой.

Например:

1-й (бросая платок второму): The dog!

2-й (ловит платок и бросает его 3-ему): The cat. И т.д.

2-й вариант. Бросающий платок начинает предложение, ловящий заканчивает его.

1-й: The flower is ...

2-й: blue.

3-й: Tim is ...

4-й: a cat.

5-й: I stand at ...

6-й: the desk.

Время проведения игры: 8-10 минут.