



О. В. Грищенко, учитель английского языка I категории,
общеобразовательная школа № 21 г. Северодвинска

Игры в обучении английскому языку (из опыта работы по УМК "Happy English.ru" для 5, 6-х классов)

Внеклассное мероприятие для 5-го класса по теме „Дом. Квартира“

Игра "At Home"

- Цель:** совершенствование коммуникативно-творческих умений учащихся по теме „Дом. Квартира“
- Задачи:**
- * активизация изученного лексико-грамматического материала в разных видах речевой деятельности;
 - * выработка у учащихся объективной оценки своих достижений;
 - * развитие уверенности в себе;
 - * поддержание интереса к изучению иностранного языка;
 - * развитие творческих способностей.
- Оборудование:** рисунки учащихся по теме „Дом моей мечты“; табло для подсчета баллов; два рисунка домиков, разрезанные на части; раздаточный материал для конкурсов

Ход игры

Подготовительная работа

Игра проводится по окончании изучения темы „Дом. Квартира“ (Unit 3, p. 101–119). Класс делится на две равные по силам и количеству участников команды.

В качестве домашнего задания к игре учащиеся получают задание нарисовать дом своей мечты. Рисунки заблаговременно сдают ведущему, который их нумерует. Художникам не следует показывать свой рисунок кому-либо до объявления итогов конкурса. Рисунки используются в качестве оформления.

Организация игры

В игре участвуют две команды. Конкурсы предполагают как групповое, так и индивидуальное выполнение. Для экономии времени командные и индивидуальные задания выполняются параллельно. За каждое выполненное задание команды получают часть рисунка „домик“, задача команд сложить дом полностью (количество частей рисунка равно количеству заданий в игре).

Конкурсные задания

Фонетический конкурс

„Какое слово звучит?“ Команды получают список слов. Ведущий читает слова в определенном порядке, учащиеся должны расставить порядковые номера у слов.



2	poster	1	table
	street	5	picture
4	window	7	bookcase
	toilet	3	chair
	bed	6	floor

Команды обмениваются списками и под руководством ведущего проверяют друг у друга задания. Правильно выполненное задание оценивается в 5 баллов.

„Кто больше?“ Команды поочередно называют слова по теме „Дом“, в которых есть звуки [d], [t]. Команда, которая назовет слово последней, получает один дополнительный балл.

Индивидуальное задание. Расставить слова в алфавитном порядке:

street,	toilet,	bedroom,	kitchen,	shelf,	TV set,	sofa
---------	---------	----------	----------	--------	---------	------

5	6	1	2	3	7	4
---	---	---	---	---	---	---

За каждое правильно определенное слово команда получает один балл.

Лексический конкурс

„Что лишнее?“ Команды должны найти в каждой строчке „лишнее“ слово и подчеркнуть его (можно провести как индивидуальное задание).

1. bedroom, flat, living room, bathroom, guest room
2. table, bed, bookshelf, wall, chair
3. a poster, a picture, an armchair, a carpet, a table
4. windows, doors, tables, a picture, shelves, chairs

Команды обмениваются листами и под руководством ведущего проверяют друг у друга задание. За каждое правильно определенное слово команда получает один балл.

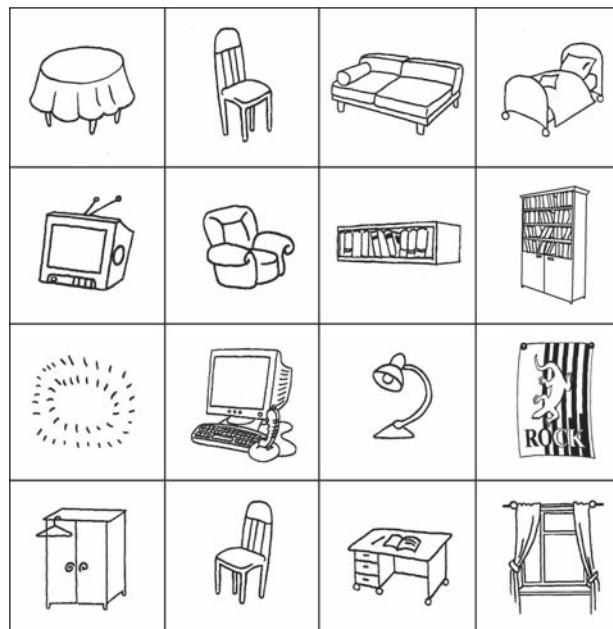
Игра „Бинго“. Каждый член команды получает набор из 10 карточек с изображением мебели. Учащиеся внимательно слушают ведущего и переворачивают те рисунки, названия которых произнесены ведущим. Когда все картинки будут перевернуты, учащиеся говорят „Бинго“. Выигрывает тот, кто первым перевернет все карточки.

Самая внимательная команда получает один балл.

„Восстанови слова“. Учащимся необходимо расставить буквы в правильном порядке, чтобы получились слова по теме „Дом“. (Можно провести как индивидуальное задание).

bdemoor
talf
omor
chenkit
mroothab
iottel
ilingv mroo
idingn omro

bedroom
flat
room
kitchen
bathroom
toilet
living room
dining room



Команды обмениваются листками и под руководством ведущего проверяют друг у друга задания. За каждое правильно определенное слово команда получает один балл.

„Пantomима“. Приглашается по одному человеку от команды. Их задача изобразить с помощью мимики и жестов слова по теме. Команда пытается их угадать.

Слова для игры: window, clock, bed, TV-set.

За каждое правильно угаданное слово команда получает один балл.

Грамматический конкурс

Дифференцированные индивидуальные задания

Каждый член команды выбирает себе задание на знание оборотов *there is / there are*, посильное ему по уровню сложности (на „3“, „4“, „5“ баллов).

УРОВЕНЬ 1

3 балла

Употребите на месте пропусков глагол **is** или **are**:

1. There a rug under the table.
2. There lamps in the bedroom.
3. There a picture on the wall.
4. There an apricot on the plate.
5. There bedrooms in the house.

УРОВЕНЬ 2

4 балла

Допишите недостающие элементы (*ед.ч. / мн.ч.*):

1. There is (sofa) in the living room.
2. There are (flower) in the vase.
3. There is (apple) on the plate.
4. There are (chair) under the table.
5. There is (sofa) near the fireplace.

УРОВЕНЬ 3

5 баллов

Исправьте **ошибки**:

- | | | | | |
|----------|-----|------------|-----|---------------|
| 1. There | is | kitchen in | the | house. |
| 2. There | are | pillow on | the | bed. |
| 3. There | is | a bag | in | the book. |
| 4. There | is | lamps in | the | bedroom. |
| 5. There | is | walls | on | the pictures. |

Команды обмениваются карточками с выполненными заданиями и под руководством ведущего проверяют друг друга. Баллы начисляются по уровню сложности. Кроме того, команда получает один балл за каждое правильно выполненное предложение.

Задания по чтению

Игра „Внимательный читатель“. Для выполнения задания каждый представитель команды получает два похожих текста. Их задача: найти и подчеркнуть отличия.

Mr White's House

Mr John White lives at 16, Forest Road, Greentown, England.
His house is not very large. It has a ground floor, and a first floor.
On the ground floor there is a kitchen, a hall, a dining room and a living room.
On the first floor there is a bedroom and two bathrooms.

Mr Black's House

Mr John Black lives at 18, Forest Road, Greentown, Scotland.
His house is large. It has a ground floor, and a first floor.
On the ground floor there is a kitchen, a study, a living room and a hall.
On the first floor there is a bathroom and two bedrooms.

За каждое правильно определенное слово команда получает один балл.

„Лесенка“. По одному представителю от каждой команды участвует в конкурсе на самого быстрого чтеца. Учащимся предлагается „лесенка“, которую нужно прочесть не только правильно, но и быстро. При выполнении задания ведущий засекает время. Самый быстрый чтец приносит команде один балл.

a clock
a black clock
a black clock in the room
a black clock in the bedroom
There is a black clock in the bedroom.
There is a vase near the black clock in the bedroom.

Тестовое задание по тексту. Каждой команде предлагается текст “My room”. Прочитав его, команды выполняют тест на понимание. Время ограничено. (Можно провести как индивидуальное задание.)

MY ROOM

I have a room. The room is not very large. There is a table, a sofa, a lamp and an armchair. There are chairs, curtains, pictures. There is a computer on the table. To the left of the sofa there is a piano. To the right of the sofa there are shelves. There is a carpet on the floor. There is a TV-set near the table. There are pictures above the piano. I like my room.

ТЕСТ

- | | |
|--|---|
| 1. I have a
a) room
b) dog
c) house | 4. There is ... on the floor.
a) a stereo
b) a carpet
c) a desk |
| 2. To the right of the sofa there are
a) tables
b) shelves
c) candles | 5. The room is
a) very large
b) very small
c) not very large |
| 3. There is ... on the table.
a) a TV-set
b) a vase
c) a computer | |

Количество баллов равно количеству верно выполненных заданий.

„Кто быстрее“. Ведущий называет одно из предложений текста “My room” по-русски, каждая команда должна найти в тексте и прочитать его по-английски. Тот, кто находит предложение первым, приносит команде балл.

Творческий конкурс

Конкурс рисунков. Участники игры предварительно приносят рисунки на тему: „Дом моей мечты“. Они не подписаны, чтобы учащиеся не знали, где чей. Рисунки нумеруются, и тайным голосованием выбирается лучший. Победитель получает приз зрительских симпатий, а его команда один балл.

Подведение итогов игры

Команды заканчивают собирать домик-пазл из полученных в течение игры частей. Подсчитывается количество баллов, полученных командами. Объявляется победитель.

Грамматические игры для 5, 6-х классов

Представляю вашему вниманию авторский подход к игре с разрезными карточками, предложенной в УМК “Happy English.ru”^{*}.

^{*} Развивая эту идею, О. В. Грищенко разнообразила ее и предложила ряд игр, использование которых помогает сделать изучение грамматики английского языка увлекательным и интересным.

Игра “Broken Sentences” может использоваться при подготовке учащихся к тестированию на знание времен английских глаголов.

Учитель придумывает предложения, которые записываются на карточках, одно слово — одна карточка. Затем перемешанный набор карточек по каждому предложению дается ученику. Ему нужно расположить карточки в нужном порядке. Например:



does	Mike	tennis	?	play	every day	not	plays	do
------	------	--------	---	------	-----------	-----	-------	----

Когда ученик выполнил задание, учитель его проверяет. Если задание выполнено правильно, учащийся отдает карточки и получает новый набор. Данное задание можно выполнять в парах.

Игра „Крестики-нолики“. По окончании изучения временных форм Present Simple, Present Progressive и Future Simple в качестве заключительной проверочной работы можно провести соревнование двух команд.

На доске рисуется таблица:

F.S. (+)	Pr.Pr. (?)	Pr.S. (-)
Pr.Pr. (-)	Pr.S. (+)	F.S. (?)
Pr.S. (?)	F.S. (-)	Pr.Pr. (+)

В каждой из девяти ячеек написано, в каком времени будет работать команда и какой тип предложения им нужно будет составить (утвердительное, отрицательное, общий вопрос).

Команда, посоветовавшись, выбирает ячейку. Согласно выбранному заданию каждый из участников игры составляет утвердительное, отрицательное предложение или общий вопрос в одном из предлагаемых времен. Каждый член команды получает набор карточек:

now	not	TV	watches	do	is	does	normally
will	watch	am	?	tomorrow	Olga	watching	are

По истечении времени, отведенного на выполнение этого задания, капитан команды противников (или учитель) проверяет ответы каждого из игроков. Если все хорошо справились с заданием, команда наклеивает на ранее выбранную ячейку свой символ (это может быть кружочек какого-либо цвета). В случае ошибки противники выполняют это же задание и могут занять ячейку.

Команда, которая первой займет три ячейки, расположенные на одной линии, выигрывает.

Список литературы

1. Кауфман К. И., Кауфман М. Ю. Учебник и рабочая тетрадь для 5-го класса “Happy English.ru.”— Обнинск: Титул, 2004.
2. Кауфман К. И., Кауфман М. Ю. Учебник и рабочая тетрадь для 6-го класса “Happy English.ru.”— Обнинск: Титул, 2005.
3. Маслыко Е. А. и др. Настольная книга преподавателя иностранного языка.— Минск: Высшая школа, 1998.
4. Савина С. Н. Внеклассная работа по иностранным языкам в средней школе.— М.: Просвещение, 1991.
5. Стайнер Дж. 110 игр на уроках английского языка.— Москва: Астрель, 2006.