отработке лексики.

Подготовила:

учитель английского языка

Давидян М.М.

2024г

**Пояснительная записка**

Знание иностранного языка необходимо каждому человеку. Английский язык - это язык международного общения. Язык выступает как средство познания картин мира, приобщения к ценностям, созданным другими народами. Одновременно язык - это ключ для открытия уникальности и своеобразия собственной народной самобытности и исторических достижений представителей других культур.

Изучив и проанализировав отдельные статьи из журналов " Иностранные языки в школе", пособие "Обучающие игры на уроке английского языка" М. Ф. Стронина и школьные учебники различных авторов (Верещагиной И.И., Поляковой Е.Б., Клементьевой Т., Кузовлева В.П.,Быковой Н.И.) я попыталась систематизировать наиболее распространённые обучающие игры на уроках английского языка.

**Цели:**

1. *ввести в урок творческие задания игрового характера;*
2. *через разнообразие игровых ролей, игровых положений дать возможность выхода самоактуализации, возможности самоконтроля, самоорганизации, самооценки учащихся;*
3. *способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений.*

**Задачи:**

1. *способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала;*
2. *способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников;*
3. *развивать у учащихся творческое мышление;*
4. *воспитывать нравственные взгляды и убеждения*

**Главная задача учителя** - добиваться того, чтобы не пропадал интерес у учащихся к предмету, чтобы материал урока был доступен по трудности. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Учитель выступает в другой роли: он или ведущий, или судья, или участник игры.

Игра может занимать от 3-5 минут до 20-25 минут урока. Она может быть использована в качестве тренировочного упражнения при закреплении, при повторении пройденного материала, при введении нового материала. Игры могут быть использованы на различных этапах урока. Главное правило - соблюдение чувства меры, иначе теряется свежесть эмоционального воздействия игры, а учащиеся утомляются.

**Грамматические игры**. Данные игры преследуют цели научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, создать естественную ситуацию для употребления РО, развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

**Лексические игры**. С помощью лексических игр можно отрабатывать операционные структуры лексических навыков говорения, готовить учащихся к пониманию слов при аудировании, отрабатывать отдельные операции в структуре лексических навыков чтения.

**Орфографические игры**. Цель этих игр - упражнение в написании английских слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти, другие основаны на некоторых закономерностях и правописании английских слов.

**Фонетические игры**. С помощью этих игр можно тренировать учащихся в произнесении английских звуков, учить читать и разучивать стихи с целью их воспроизведения по ролям.

Подводя итоги, можно сказать, что именно игры, и особенно ролевая игра являются одним из наиболее эффективных приёмов реализации коммуникативного принципа в обучении иностранному языку. Особенности игр можно определить следующим образом:

1. игра - это обучение в действии, что, как известно, повышает качество обучения.
2. игра требует полной отдачи от участников, в игре используются их знания и умения, приобретённые как в классе, так и за его пределами, т. е. общий запас знаний и умений.

**«Собери картинку»**

**Цель игры:** *активизация в речи учащихся лексических единиц в пределах усвоенного материала.*

**Описание игры:**  Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур I see… This is … He has got … She has got… It is blue (grey, etc.)

**«GUESS, What Colour Is It?»**

**Цель игры:** *тренировать учащихся в употреблении вопроса «Is it….?», а также в употреблении кратких ответов, развитие навыков диалогической речи..*

**Описание игры:**  На доске прикреплены разноцветные флажки. Один из учеников выходит к доске, указывая на определенный цвет. Другой ученик стоит в это время спиной к доске. После указания цвета первым учеником второй ученик поворачивается и старается угадать цвет:

**Pupil 2:** Is it green?

**Pupil 1:** No, it is not.

**Pupil 2:** Is it red?

**Pupil 1:** Yes, it is.

**«Знаете ли вы животных?»**

**Цель игры***: тренировать учащихся в закреплении лексического материала по теме «Animals».*

**Описание игры:**

**1 вариант.**

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных:

**A fox, a dog, a monkey, a horse и т.д.**

Побеждает та команда, которая последняя назовёт животное.

**2 вариант.**

Класс делится на две команды. Каждая команда загадывает животное, а другая отгадывает и наоборот.

**-Is it a crocodile?**

**- No, it isn’t.**

**- Is it a frog?**

**-No, it isn’t.**

**«Whose Tail is this?»**

**Цель игры:** *тренировать учащихся в построении грамматически правильно оформленных предложений, развитие навыков диалогической речи.*

**Описание игры:**  Заготовить карточки с изображением частей тела различных животных.

Задание: помочь разобраться животным, где их части тела. Можно начать со слов: «Ребята, у наших зверят большая беда -злая колдунья отобрала у них то, без чего они не могут летать, прыгать, видеть, слышать. Давайте поможем им найти свои «части»

**Teacher:** Whose tail is this?

**Pupil:** It is a pig’s tail.

**Teacher:** Whose ears are these?

**Pupil:** These are hare’s ears.

**«Dress the Doll!»**

**Цель игры***: тренировать учащихся в закреплении лексического материала по теме «Clothes»,* *обучение работе в парах*

**Описание игры:**  Учащиеся делятся на две команды. Каждой команде необходимо одеть куклу. Ребята надевают по одному предмету одежды, вслух называя его. Победит та команда, которая быстрее полностью оденет куклу.

**«Мы считаем»**

**Цель игры:** *тренировать учащихся в закреплении числительных, а также множественного числа существительных.*

**Описание игры:**  Класс делится на две команды. Учитель в быстром темпе показывает каждой команде картинку с цифрой и игрушку или картинку с изображением игрушки (например: цифру «4» и игрушку-машину). Дети называют игрушку, употребляя множественное число

(например: three cars).

После этого подсчитываются очки(за отсутствие ошибок, быстроту реакции), и выявляется команда-победительница.

**«Составь фоторобот»**

**Цель игры:** *проверить усвоение лексических единиц по изченным темам.*

**Описание игры:**  Класс делится на 3 команды, каждая из которых представляет отделение полиции. Выбираем 3 ведущих. Они обращаются в отделение полиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, то дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавшего нашли.

Ведущий: I can’t find my sister. She is ten. She is schoolgirl. She is not tall. Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.

**«SEASONS»**

**Цель игры:** обучение работе в парах сменного состава, где сильный помогает слабому в выполнении общей задачи

**Описание игры:**  Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя.

НАПРИМЕР:

**It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs.**

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

**«Собери портфель»**

**Цель игры:** *тренировать в речи учащихся использование конструкции* ***This is..***

**Описание игры:**  В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

**Учитель:** Поможем Буратино собраться в школу.

**Ученик** берет находившиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет

по –английски:

This is a book. This is a pen. (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берет:

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

**«Good morning»**

**Цель игры*:*** *закрепление лексических единиц по определенной усвоенной теме.*

**Описание игры:**  К доске выходит 1 ученик и поворачивается спиной к классу. Учитель жестом показывает на одного из учеников и он говорит водящему: “Good morning, Kolya”. Водящий, узнав голос одноклассника, отвечает: “Good morning, Masha”. Теперь Маша становится водящей и игра продолжается. Для того, чтобы труднее было отгадать, ученики могут менять голоса. На самых первых уроках используются фразы приветствия и прощания. На продвинутом уровне, это могут быть микро диалоги:

- Hello, Masha! How are you?

- Hello, Kolya! I’m fine. Thnk you.

### «Алфавит»

**Цель игры:** *тренировать орфографические навыки*.

**Описание игры:**  Учитель даёт задание командам выходить к доске по очереди и записывать буквы (под диктовку или по алфавиту) до тех пор, пока не будет допущена ошибка. Команды получают столько баллов, сколько букв написано правильно.

### «Волшебные вазы»

**Цель игры:** *активизация лексики и грамматики посредством повторяющихся речевых действий, закрепление множественного числа существительных.*

**Описание игры:** Делаем из бумаги 5 ваз (или мешков) и карточки с именами существительными (количество по желанию учителя). К вазам прикрепляем (или записываем на самих вазах) всевозможные окончания имен существительных во множественном числе:

- первая ваза – окончание -s

- вторая ваза – окончание -es

- третья ваза – окончание -ves

- четвертая ваза – окончание -ies

- пятая ваза – (исключения)

Вешаем вазы с разными окончаниями на доску. Ученики подходят по одному к доске, тянут карточку с существительным и называют правильное окончание существительного во множественном числе.

Например, ученик вытянул слово “BUSH”. Ученик говорит: «Существительное оканчивается на буквы SH (шипящий звук), значит, множественное число образуется путём прибавления окончания –es (bushes), the second vase (вторая ваза)” и отправляет это слово в подходящую вазу.

В эту игру также можно играть в командах. За каждый правильный ответ ученики получают по одному баллу.

***Предлагаемые имена существительные для игры:***

1. Dog. 6. Pencil. 11. Mouse. 16. School.

2. Cat. 7. Pen. 12. Day. 17. Toy.

3. Church. 8. Box. 13. Boy. 18.Orange.

4. Child. 9. Fox. 14. Girl. 19. Bus.

5. Tooth. 10. Book. 15. Lady. 20. Fish.

иностранному языку.

игр по отработке лексики