**ГЛАВА 11 ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

(Планы-конспекты уроков, ролевые игры, используемые на уроках английского языка.)

Как сделать каждый урок интересным, увлекательным и добиться того, что бы он развивал познавательный интерес, мыслительную творческую активность учащихся? Зажечь искорку интереса в глазах ученика, сделать учение посильным и радостным - непростая задача каждого учителя. Как известно, школьный курс иностранного языка призван обеспечить практическое овладение предметом. Эта задача требует от учителя иностранного языка с первых шагов обучения учить умению общаться на изучаемом языке, пусть даже на самом элементарном уровне; заложить основу для дальнейшей коммуникативной деятельности школьников.

Одним из эффективных приемов в обучении общению являются ролевые игры, поскольку они приближают речевую деятельность к естественным нормам, помогают развивать навык общения, способствуют эффективной обработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения, помогают изложить равнодушие, скуку, формализм из учебно-воспитательного процесса в школе. Ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.

В данной работе мне хочется рассказать об использовании ролевых игр и заданий.

Ролевая игра может использоваться к на начальном этапе обучения, так и на продвинутом. В начальных классах большое внимание уделяется формированию фонетических навыков школьников.

Однако от урока к уроку ослабевает интерес школьника к данной работе. Поэтому я предлагаю им выступить в роли учителя. В класс пришел Незнайка, и он будет изучать английский язык. Теперь ребята не только повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, и ребята хором называют их. А чтобы проверить, как учащиеся запомнили эти знаки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

Работа по формированию лексических навыков осуществляется. Как правило, с помощью ситуативно-обусловленных упражнений и вызывает интерес у ребят. Так, при работе над лексикой по теме «Одежда» в классе появляется «магазин». На прилавке «магазина» разложены различные предметы одежды, которую можно купить.

Учащиеся заходят в «магазин» и покупают то, что им нужно:

P1: Good morning!

P2: Good morning!

P1: Have you a red blouse?

P2: Yes, I have. Here it is.

P1: Thank you very much.

P2: Not at all.

P1: Have you a warm scarf?

P2: Sorry, but I haven’t.

P1: Good-bye.

P2: Good-bye.

При проведении ролевых игр использую средства наглядности, Вывешивается картинка, на которой изображена определенная ситуация. Учащимся предлагается сыграть роль персонажей, изображенных на картинке, в соответствии с ситуацией, представленной на ней.

Вот такой диалог составили ребята по картинке «Утро» (действующие лица - бабушка и внук):

G: Igor, get up darling. It’s already I o’clock

I: All right, Granny. I’m getting up.

G: Make your bed, then wash your face and hands and have breakfast.

I: First, I must do my morning exercises, Granny.

G: All right, dear.

Развитию навыка употребления в речи структур в Present Continuous Tense помогает игра «Разговор по телефону». Я ввела и закрепила на практике учеников такие речевые образцы:

Tell me how you are. I am well, thank you. I hope you are well too. Will you come to my, place? I’ll come. No, I can’t. Is Ann at home? И так далее

Игра проводится в группах из трех человек. Каждый ученик получает карточку с ролевым заданием:

1. Позвони по телефону и пригласи подругу к себе в гости. Обязательно узнай, что она в данный момент делает;
2. Тебя приглашают в гости. Можешь согласиться или отказать. Если не можешь прийти, обоснуй свой отказ.
3. Ты - мама. Звонит телефон, ты поднимаешь трубку. Просят позвать к телефону твою дочь. Вот один из вариантов диалога, которые составили учащиеся:

M: Yes?

K: Good afternoon.

M: Good afternoon.

K: Is Olga at home?

M: Yes, she is. Who is speaking?

K: This is Kate, Olga’s friend. May I speak to her?

M: Yes, you may.

O: Yes?

K: How are you, Olga?

O: I am well, Thank you. And how are you?

K: I am well too. And what are you doing?

O: I am doing my homework. And what are you doing?

K: I am watching TV. By the way, what is our homework?

O: Exercise 4.

K: Thank you. Good-bye.

O: Bye-bye.

Варианты телефонных разговоров могут быть самые разные, но ролевые задания ставят ребят перед необходимостью употребления Present Continuous Tense в разговоре.

Для сравнения времен Present Continuous Tense и Present Indefinite Tense используется ролевая игра, для которой берутся такие ситуации:

Ситуация 1: Алла моет пол ( ученица показывает как она это делает). Звонит телефон. Алла берет трубку.

Подруга: Алла, пойдем в кино.

Алла: Не могу. Я мою пол.

Ситуация 2. Алла сидит перед зеркалом. Она собирается пойти в кино. Мама неодобрительно смотрит на грязный пол.

Алла: Ты же знаешь, мама, что я мою полы по четвергам.

Ролевые задания под условным названием « Помогите мне найти» успешно применяются также при разговоре с оборотом there is fave. Например: а) Тебе понадобились синие носки. Ты не можешь их найти. Узнай, где они. ( Сопровождай слова необходимыми действиями)

б) Ты - мама. Скажи, где могут быть эти носки.

Вот такой диалог разыграли ребята:

P: Mummy, where are my blue socks?

M: Your socks are in the wardrobe.

P: ( смотрит в шкаф) There are no socks here.

М: ( подходит к шкафу) Look, here the yare.

P: Thank you, mummy.

Ситуация на карточке описывается очень подробно, чтобы учащиеся увидели «часть жизни» и поверили в «микроправду». Ролевые задания - это первый шаг от репродуктивной речи к инициативной. Поскольку такие задания стимулируют школьников самостоятельно решать речевую задачу.

Дети всегда с интересом относятся к игровым формам работы, любят исполнять различные роли людей. Участие в игре сопровождается многообразными и сильными эмоциями, связанными с пробой собственных сил, самоутверждением. В результате дети получают удовольствие, выполняя игровые действия и общаясь со своими партнерами.

Как известно, большое значение в организации учебного процесса играет мотивация учения. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-либо поделиться с собеседником. Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать, как средство общения.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его и т.д.

Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры, учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта) и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее характерны для общения. Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен.

1. Ролевая игра «Друзья» ( Friends)

Задание первому партнеру: вы - барон Мюнхгаузен. Вы всем интересуетесь.

Задание второму партнеру: вы- ближайший друг барона. Вы во всем подражаете ему.

Упражнения в имитации:

* I am interested in history.
* I am interested in history too.
1. Упражнения в подстановке. Ролевая игра « Первый визит в Лондон»

Задание первому партнеру: Скажите, чтобы вы хотели увидеть в Лондоне в первую очередь?

Задание второму партнеру: Скажите, что вам хотелось бы посетить в Лондоне нечто другое.

* I’d like to go to the Trafalgar Square.
* And I’d like to go to the Westminster Abbey.
1. Упражнение « побуждение- согласие» Ролевая игра « Приглашение на экскурсию»

Задание первому партнеру: Вы предлагаете своему другу отправиться на экскурсию.

Задание второму партнеру: Примите приглашение вашего друга.

-Would you like to go on an excursion about Kyiv?

- Oh, good idea. I don’t mind (With pleasure).

 4.Упражнение « сообщение- вызванный им вопрос». Ролевая игра «В Киеве».

Задание первому партнеру: Вы в Киеве впервые и не знаете, с чего начать осмотр достопримечательностей столицы. Выразите нерешительность.

Задание второму партнеру: Вы киевлянин. Уточните детали, чтобы дать вашему другу совет.

-I don’t know what I must see first in Kyiv?

- Have you been to Kyiv before?

5.Ролевая игра « У кассы» (At the booking- office )

Задание первому партнеру: Вы - пассажир. Попросите в соответствующей кассе нужные Вам билеты.

Задание второму партнеру: Вы - кассир. Выясните у диспетчера есть ли билеты.

Опора в виде подстановочной таблицы для первого собеседника:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Excuseme, canI have…can yougive me | a tickettickets | for | the morning passenger trainthe evening fast trainthe morning flightthe evening flightthe morning bus | to | MoscowKyivOdessaMinskKharkiv |

Опора в виде подстановочной таблицы для второго собеседника:

Just a minute…

Here is a ticket…

Here are tickets…

Oh , it’s a pity. But there are no tickets for train…

6. Игра «Реклама»

Учитель:I’d like to suggest that you test yourselves in a very interesting profession- the profession of bookseller. It’s the most interesting job to do. Let’s try. So you are booksellers in a bookshop. You must try to sell as many books as possible. Many customers visit your shop. Every one wants to choose the most interesting book. Collect some books which you would like to sell, advertise them and persuade the customers to buy them.

Работа проводится в парах. Учитель просит ребят встать в два ряда лицом друг к другу. В одном ряду- работники книжных магазинов, в другом- покупатели.

Приведу один из вариантов беседы:

Customer: Good afternoon. I’d like to buy some books. What would you advise me to buy?

Seller: Glad to see you here. We have got a lot of interesting books. But in my opinion, there’s nothing like Charles Dickens and his novel “ The Pickwick Papers”.

C: Do you think it would interest me.

S: I think so. This book is known all over the world. I made Ch. Dickens famous.

C: What kind it book is it?

S: It’s very original and funny. And it’s a very useful novel.

C: Is it?

S: Yes, it gives knowledge of 19-th century England. The author has described the atmosphere of the time with great skill.

C: All right. You have talked me into taking it. Give me this book.

7. Приведу пример ролевой игры « Читательская конференция» по теме «Библиотека». Подготовка к игре началась на первом же уроке по теме «Библиотека». Ребята сами предложили роли и сюжет игры. Они предложили следующие роли: библиотекарь, помощники библиотекаря, аккуратные читатели, небрежный читатель. Библиотекарь- миссис Паркер. Важно, чтобы роли соответствовали индивидуальному опыту учащихся и были для них привлекательны. Примечательно, что роль небрежного читателя выбрал для себя хорошо успевающий ученик, который имел достаточно высокий статус в классе. Однако хочется отметить, что большинство ребят предпочитает положительные роли. Работа над ролью у сильных, средних и слабых учащихся протекает по-разному. Хорошо успевающие ученики, как правило, проявляют самостоятельность в иноязычном оформлении речи, со слабыми обычно занимается учитель.

Для проведения ролевой игры ученики изготовили плакаты : « Люби и береги книгу», « Книги - наши лучшие друзья» ( на английском языке). Ребята принесли портреты английских писателей и поэтов, карту Великобритании. Столы были построены так, что образовали круг. Это способствовало более тесному общению. Согласно сюжету игры, в школе проводилась читательская конференция, на которую была приглашена библиотекарь из г. Стратфорда-на-Эйвоне.

Роль библиотекаря была поручена лучшей по успеваемости ученице, которая вела конференцию.

Участники конференции задавали друг другу вопросы о писателях, книгах, журналах и газетах, обменивались репликами. В заключении выступила гостья из Англии; ей были заданы многочисленные вопросы.

Приведу в качестве примера некоторые сообщения ребят в процессе игры, их инициативные и ответные реплики.

Librarian: Let me introduce my assist am Tanya. She helps us in the English and American literature section.

Tanya: How do you do boys and girls. I am fond of English and American literature. I help the readers to choose books in this section of our library. The children like to read books by popular English and American authors. They often take books written by Mark Twain.( берет со стола вырезанные картонные карточки-книги и показывает) “The Adventures of Tom Sawyer and Huckleberry Finn”, Lewis Carol’s “ Alice in Wonderland”, Rudyard Kipling’s “Just so Stories”, Older schoolchildren take “ Romeo and Juliet”, by W. Shakespeare, Jack London’s “Martin Eden”, books by Ernest Hemingway.

P1: ( обращаясь к другому ученику): What are you reading now?

P2: A book of poems. They were written by R. Burns.

P3: Are you reading them in English?

P2: No, in Russian. They were translated by S. Marshak.

Librarian: Let me introduce Igor. He wants to say something to you.

Igor: How do you do. I do not take care of books I don’t like reading books. I like to draw in my textbooks, I often draw at the lessons. My hobby is football, not reading.

P5: Igor you are wrong. Books are our friends.

Igor: My friend is my ball.

P5: You must be care full with the books.

P6: (assistant in the sport section) We shall give you new and interesting book about sport and football. Do you want to read them?

Igor: Yes, I do.

P6: You must take care of the books

Igor: All right. Thank you.

Librarian: You must tidy up your textbooks.

Проведение ролевой игры является значительным событием в жизни класса. Если школьникам заранее известно, что урок будет проводиться в нестандартной форме, то они будут изучать тему значительно серьезнее.

Роли распределяет учитель, их могут выбрать и сами учащиеся. Это зависит от особенностей группы и личностных характеристик учащихся, а также от степени владения ими иностранного языка.

Обсуждая проведенную игру, оценивая в ней участие учащихся, учителю следует проявить такт особенно при оценивании результатов ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности ее участников неизбежно приведет к снижению активности.

Желательно начинать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам.

В заключении хочется подчеркнуть, что ролевые игры и задания- эффективный прием работы. Перечислю их достоинства: Учащиеся применяют осваиваемый языковой материал в ситуациях, характерных для окружающей действительности, что способствует развитию речевой инициативы и усиливает естественно-коммуникативную направленность урока. Именно в условиях игры осуществляется в значительной степени непроизвольное запоминание.

Ролевые игры и задания развивают и совершенствуют у учащихся речемыслительную деятельность. Они способствуют также появлению у ребят искреннего желания общаться на иностранном языке не только на уроке, но и во внеурочное время. Иными словами, здесь успешно формируется внутренний мотив и изучению иностранного языка. Помимо учебных целей ролевые игры помогают решать воспитательные задачи. Например, в играх с использованием телефона особое внимание уделяется выработке умения вежливо вести разговор по телефону. Кроме того, посредством ролевых игр и заданий у школьников формируются такие качества, как общительность, коллективизм, появляется чувство ответственности за своих товарищей.

Уроки с применением ролевых игр и заданий проходят живо, эмоционально, при высокой активности учащихся в благоприятной психологической атмосфере.

**Тема урока: «My Beloved Motherland Ukraine»**

Учитель: Good morning! Glad to see you! How are you? I do hope you are all right and ready for the discussion of a very important problem: Love of Motherland. So, the lesson is “He who loves not his country, can love nothing”. These wonderful words belong to the great Byron, don t they

Warming- up. Разминка. Введение в иноязычную атмосферу.

Game « Echoes»

У: We are going to play a rind of game, O.K?

When & ask a question, you can answer with the same words, answer me by repeating the key-word with falling intonation, like this:

T: We are going to play a game,О.К?

T: Are you ready? Ready.

T: How are feeling today? Fine?

T: How did you come to school? By bus? / On foot?

T: What’s the weather like today? Good? Bad? / Bad/

T: What’ s the weather like today? Warm? Cool?

T: What’ s the first lesson today? Warm? Cool? Mathematics? English?

T: Are you ready for your English lesson today? Beady? So let s stop.

Y: Bead Byron’s words and translate them into Russian. And what is our Motherland? Ukraine is our Motherland. And what is synonyms to the word « Motherland» do you know? Pupils: Native land? Fatherland, Homeland, native country.

T: Look at the blackboard! Repeat after me the poem:

Love your dear Motherland,

Love it with your whole heat

Love when the days are happy,

Love it when the days are dark

T: What’s the main idea of this poem? Right you are. It s love of Ukraine, our Motherland.

T: And & would like to ask you what love is.

P1: Love is the most beautiful feeling.

P2: Love is a wonderful feeling.

P3: Love is a sacred feeling.

P4: Love is a strong feeling.

P5: Love enriches our souls and hearts.

T: And what kind of love can it be?

P: Deep, passionate, boundless, tender, eternal, etc.

T: Form adverbs.

P: Deeply, passionately, boundlessly, tenderly, eternally, etc/

Раздать учащимся карточки с вопросами и предложениями

T: And can you give the examples of passionate love of Motherland?

P1: & d like to mention R. Burns, a loyal son of his native land. His love was deep and passionate. He couldn’t imagine his life without his Highlands. He was so devoted to his land. His famous words “ My Heart’s in the Highlands” became the motto of his life if a patriot. For him, there was nothing like his homeland.

P2: The great Byron also devoted his whole life to his motherland. He enriched it with wonderful poetry which is loved by people all over the world and his lines: “He who loves not his country can love nothing” are topical today.

T: Tell, me, please, who wrote these lines:

Можна все на світі вибирати, сину,

Вибрати не можна тільки Батьківщину.

P: Symonenko wrote these lines. He is our contemporary. This poet passionately loved Ukraine. He loved it so deeply as he loved his Mother. These lines prove his devotion to Ukraine.

T: What did Yaroslav the Wise tell his sons before his death?

P: Before his death he gathered his sons and said to them: “Remember, you must always love your motherland with your whole hearts”.

T: &’d like to read you A. Malyshko’s words about his love of the Motherland.

Україно моя, мені в світі нічого не треба,

Тільки б голос твій чути і ніжність твою берегти.

T: You see our people always loved their Motherland passionately. And we also love our Motherland. What does it mean to love Motherland?

P1: &t means to love our parents, to love our native village.

P2: &t means to love the beauty of the country’s nature/

P3: &t means to love the mother tongue.

P4: &t means to know the history of the country.

P5: &t means to love your people.

P6: &t means to prove your love of Motherland with the help of deeds but not beautiful words about it.

T: Now we shall have a short quiz (Questions about Ukraine)

T: And now, look at the key- words and speak about Ukraine, its cities, rivers and so on.

T: Speak about the political structure of Ukraine, using key-words.

T: You know that our country is rich in talented people. The game “Who is Who”

T: Are you interested in history? Whom do you see in this picture? What do you know about Zaporizhian Cossacks. What famous Zaporizhian hetmans do you know?

Раздать разрезанные предложения о Киеве

T: Now, we shall play a game.Лексическая игра.expand the sentence.( Расширь предложение)

& give you a sentence. Cossacks struggled.

Try to add a single element to expand it.

The courageous, freedom- loving Ukrainian Cossacks from Zaporizhian Such struggled bravely for the independence of free peasants of South Ukraine.

Ученики читают предложения по карточкам

T: Read the proverbs about love of the Motherland.

T: Tell me please what, problems does our country have today?

P: Ukraine is a young state it’s only 12.So it has to overcome some problems on its way of its economical development. We have such problems as unemployment, worsening conditions, of young families, growing housing problems, increasing crime rate among youth, crisis of cultural and moral values.

T: Do you believe that Ukraine will overcome these problems.

P: Yes, & do. We shall do everything to see our country powerful and our people happy.

T: Do you agree with Byron’s words? Yes, we love everything if we love our Motherland.

T: And now a game “10 questions”. & think of a geographical place, you must guess it.

Is it a river?

Is it a mountain?

Is it one of the largest cities in Ukraine?

Is it an old city?

Is in an industrial city?

Is it in the South of the country?

Is there a post in the city?

Is it Odessa?

T: A Game “The Snow Ball”. Whose word is the last?

Ukraine is my native country.

It is very beautiful

Ukraine is my native country

It is very beautiful. It is one of the largest countries in the world ( etc).

Let’s read the poem, written on the blackboard again.

Love your dear Motherland,

Love it with your whole heart,

Love Ukraine when the days are happy,

Love it when the days are dark.

Образцы речи учителя английского языка при организации и проведении ролевой игры на уроке.

-We are going to have some fun today.

- Сегодня нам предстоит кое-что интересное.

- We are going to practice role play.

- Мы займемся ролевой игрой.

- You’ll take the part of different characters, for example a doctor, a patient, etc.

- Вы будете изображать различных людей, например, доктора, больного и т.д.

- The action takes place in/ at…

- Действие происходит в…

- The main characters in the role play are…

- Главными действующими персонажами в ролевой игре являются…

- You have to imagine that you are one the characters in the situation.

- Представьте, что вы один из персонажей, участвующих в происходящих событиях.

- Work in groups. One person takes the role of… The rest of the group are…

- Работайте группами. Один член группы будет играть роль…Остальные будут…

- Before we start the role play I’ll give you a few minutes for preparation.

- До начала ролевой игры я дам вам несколько минут на подготовку.

**Конспект урока английского языка**

Тема урока: Английский писатель Ш. Бронте и ее роман «Джейн Эйр»

Задача урока: развитие у учащихся навыков и умения передавать содержание прочитанного, делать самостоятельные сообщения, развивать навыки и умения чтения текста: находить материал для характеристики действующих лиц, проводить беседу по ситуациям.

Учебный материал: книга для чтения, роман «Джейн Эйр» и другие произведения английских писателей и поэтов.

1 Вступительное слово учителя:

At the previous lessons we spoke about great English writers. For today you had to read the passage from the novel by Ch. Bronte “Jane Eyre”. As you know this novel is very popular in many countries and in our country too. It is translated into many languages of the world. I hope you enjoyed reading the text. Some of you had to do different tasks on the text. So let’s speak about it.

II. first I want you to speak about Ch. Bronte.

1. Speak about her family, her childhood.
2. Speak about her literary work.

Translate into Russian:

1. Ch. Bronte is a famous English writer
2. She wrote the novel “Jane Eyre”.
3. The novel made her famous.

III. Open your books on page 102.

Tell me, please, who are the main characters of this story?

Let’s read the text in the brackets.

IY. Now imagine that the main characters have come to our lesson. You want to get information about them as much as possible. Ask them questions.

1. Учащаяся – Jane Eyre.

Questions:

1. Who are you little girl?
2. How old are you?
3. Where are your parents?
4. Where do you live?
5. Is Mrs. Reed kind to you?
6. Are you unhappy?

Ответы на вопросы: I’m Jane Eyre. I’m ten. I’m an orphan. My parents died when I was a very little girl. Now I like in the family of my uncle, Mr. Reed. Mrs. Reed is not kind to me. she and her children do not love me. They often beat me. My aunt doesn’t want to see me and she is going to send me to the school for poor children… You are right. I’m unhappy in their family. That is why I am happy to leave them.

1. 11 учащаяся- Mrs. Reed.
2. Mrs. Reed, is your Family big or small?
3. How many children have you?
4. Who is this little girl?
5. Do you love her, don’t you?
6. Does she live with you?

Ответы на вопросы: My family is big. My husband died. I live with children here. I have 3 children. My niece lives with us because her mother died. I don’t love her because she is not so clever and so beautiful as my children. But my children are the best ones in the world. How claver they are. How beautiful they are.

1. учащийся- Mr. Brocklehurst.

Questions:

1. Mr. Brocklehurst, what are you?
2. What kind of school is it?
3. Why did you come here?

Ответы: I’m the director of Logwood School. This is a school for poor children. I came here because Mrs. Reed asked me to see Jane Eyre. She wants to send her to my school. That’s why I am here.

Y. Сценка из романа « Джейн Эйр»:

Учитель: Did you like their acting?

Ученик: Yes, I did their acting is wonderful.

Учитель: So Mr. Brocklehurst came to see Jane. And we know that she was taken to Logwood School. Describe the school?

1. What kind of school was it?
2. What did the children have for dinner?
3. What did they have for supper?

YI. Express your attitude to the main characters. What do you think of them?

1. To my mind Jane is a very good and clever girl. She is very modest. But she is unhappy because she has no parents. And Mrs. Reed is very cruel to her. I sympathize with Jane and I hope she will be happy.
2. I my opinion Mrs. Reed is a very bad woman, because she is very cruel and she is not kind to Jane. She loves only her children but she does love Jane. As for me I don’t like such people.
3. As for Mr. Brocklehurst it’s difficult to say what kind of man he is. But I think he is not a good man because he cannot understand a little girl. He says Jane is a bad girl because she thinks the bible is not interesting. To my mind it’s difficult to read the Bible for a little girl.

Чтение отрывка из романа « Джейн Эйр» глава 3, страница 11

Mr. Brocklehurst visits Logwood.

YII. We know that Mrs. Reed wrote a letter to Jane. You made up your own letter from her name. Reed it please. Dear Jane. Perhaps this is my last letter to you, because I am very ill. I know that you were not happy in my family. I was cruel to you and my children did not love you. I hated you because you were cleverer that my children. For give me if you can. Your aunt, Mrs. Reed.

YIII.Учитель: Who has read this novel?

Did you like it?

Did you see the film version of the novel?

Does anybody know what is the end of the novel? Has the novel a happy end?

Yes, this a story with a happy end. Jane will be happy she met a man who loved her and she loved him too. They got married and lived a happy life.

IX. I know that some of you have already read this book, some of you have got interested in it, others are going to read it.

Imagine a situation:

1). You have met a friend who has already read this book. Talk about it.

P1: What book is it?

P2: It’s Jane Eyre.

P1: Who is the author?

P2: It is written by Ch. Bronte.

P1: Is it interesting?

P2: Yes , I enjoyed reading it.

P1: Will you give it to me to read?

P2: Of course. I am sure you will enjoy reading it too.

P1: Thank you.

P2: Not at all.

2) You are in the library .You want to take the book “Jane Eyre”.

P. Good morning, N.A.!

L. Good morning, L.! What can I do for you?

P. I’d like to read “Jane Eyre” by Ch Bront .Have you got such a book in the library?

L. Yes, we have. Just a minute. Here you are.

P. Thank, you!

L. Not at all. I hope you’ll like the book.

1. Speak about your favorite writer.

P1. Who is your favorite English writer?

P2. D. Defoe. And yours?

P1. Ch. Dickens.

P2. Well, I like Ch. Dickens too, especially his novel “Oliver Twist”.

P1. Yes, his novels are wonderful.

X. We have spoken about the novel. Many people like to read novels. And what about poems? Do you like to read poems? Who is your favorite Russian poet? Do you know any English poems?

Ученик: Yes, I do. I’d like to recite one of the Shakespeare’s sonnets. Whom is it devoted to?

Ученица: This sonnet is devoted to a woman with dark hair and eyes. The Dark Lady of the sonnets is a mystery. But if she was a real person Shakespeare loved her.

Ученица: I am going to recite one of the poems by R. Burns, a great Scottish poet.

Учитель: In addition I want to tell you that these beautiful poems were translated into Russian by the famous Soviet poet S. Marshak. As we know all Shakespeare’s sonnets were translated by Marshak. Shakespeare wrote 154 sonnets. Once he said: “Each of the sonnets is like a piece of music”.

Я перевел Шекспировы сонеты,

Пускай поэт, покинув старый дом,

Заговорит на языке другом.

В другие дни, в другом краю планеты,

Соратником его мы признаем,

Защитником свободы. Правды, мира.

Недаром имя славное Шекспира

По-русски - значит потрясай копьем.

Marshak translated works by R. Burns too. Alexander Tvardovsky valued his translation very high. This is what he said: “Он сделал Бернса русским. Оставив его шотландцем”.Thank to translators we can read beautiful poems by Shakespeare, Byron, Shelly, R. Burns and other great poets, when it is difficult for us to read in the original.

XI.Учитель: English writers stand high in world literature. Their names are dear to those who love literature. What famous English writers do you know?

Ученик: Д.Дефо I know the famous English writer D. Defoe. He wrote the novel “ Robinson Crusoe”. It was one of the first novels in the history of English literature. In this novel the writer told the true story of a sailor who lived on an island where there were no other people. R. Crusoe in Defoe’s novel lived on an island for 28 years. He worked all the time and learned to make many useful things. People in England and in many other countries liked the novel.

Ученик: Дж. Свифт I know many English writers. One of them is Jonathan Swift. J. Swift was a famous English writer. He wrote a satirical novel “Gulliver’s Travels”. In this novel he showed England of his time. People liked the book not only in England but in other countries too.

Ученик: Ч. Диккенс And I’d like to tell you about Ch. Dickens, one of the greatest writers of English critical realism. I read his books such as “Oliver Twist”, “David Copperfield”. In his works the author raised social problems.

Ученик: В. Скотт Another famous English writer is W. Scott. He is the founder of historical novel in England. I know his book “Ivanhoe”. In this book he described England at the time of Richard the First, the 12-th century. Robin Hood and his friends are shown in “Ivanhoe”. As we know, R. Hood was a legendary hero who helped poor people. W. Scott wrote the best pages of his novel about them.

XII. And now the boys will tell you about themselves. Guess from what books they came to us.

Ученик – Robinson Crusoe

As for me I live in the town of York in England. When I was a small boy I wanted to go to sea. I had a friend. His father was captain of a ship. The captain took me and my friend on his ship. After that I went to sea many times. I became a sailor. One day when our ship was at sea there was a great storm. The ship broke. I was in the water for a long time. But the sea carried me to shore.

Who am I?

Ученик – Gulliver

I was born in a large family of a farmer. I studied at school well and my father sent me to the university .When I left the university I worked with a doctor and learned the doctor’s profession. I handed to travel and found work on a ship as the ship’s doctor. One day there was a terrible storm. The ship broke into pieces and the people were drowned. I could swim very well and I has not drowned. I got out of the water and slept on the shore for many hours. When I woke up I found that I was in a country, where very, very small people lived. Who am i/

XIII. Make up sentences using Active ore Passive Voice.

Look at the blackboard

Authors works

L. Carol “Alice in Wonderland”

A. L. Carol wrote “Alice in Wonderland”

P. “Alice in Wonderland” was written by L. Carol.

XIY. At the next lessons we shall speak about great English poets.

**Игры, используемые на уроках английского языка:**

**T.V. DEFINITIONS**

(Телевизионные определения/ Поле чудес)

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: 10 учеников( если группа больше- см. ВАРИАНТЫ)

Цель: для продвинутых классов- повторить или изучить идиоматические выражения. Для начального и среднего уровня- повторить активный словарь и орфографию.

Необходимый материал: доска или проектор, несколько определений загадываемых слов.

Описание: группа делится на 5 команд по 2 игрока в каждой. Игрок одной команды называет букву. Которой, как ему кажется. Нет в загаданном слове. Если названной буквы в слове действительно нет, его партнер по команде называет в свою очередь букву, которая, как ему кажется, есть в заданном слове. Если это так, отгаданную букву вписывают вместо прочерка, а вся команда может попробовать угадать все слово. Если первый игрок назвал букву, которой, как он считает, нет в слове. А она там есть, ход переходит к следующей команде, и уже она может попробовать угадать слово, не называя букв

Если буквы, которую называет второй игрок в этом слове нет, команда теряет возможность угадывать слово, а ход переходит к следующей команде. Например:

Определение: What students are when they fall asleep in class?

Решение:\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

(каждое подчеркивание обозначает одну букву)

Группа поделена на команды A, B, C, D, E

Игрок А1 называет букву, которой, как ему кажется, в слове нет. Он называет букву «Z». В загаданном выражении этой буквы нет, тогда игрок А2 получает возможность назвать букву, которая, как ему кажется, есть в этом выражении. Он называет «Е» в загаданном выражении целых две «Е», их вписывают вместо прочерка.

 \_ \_ \_ Е\_ \_ \_ Е\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Команда А, верно назвав букву, которой нет, и букву, которая есть в выражении, получают право угадать все выражение. Однако по двум буквам это слишком сложно, поэтому команда А теряет ход.

В1 называет «Q». Ему кажется, что ее нет в выражении. Это действительно так, поэтому В2 называет «О», которая, как ему кажется, в выражении есть. Буква «О» встречается три раза, и все буквы вписываются на свои места

 \_ О \_ Е \_ О \_ Е \_ \_ \_ \_ \_ \_ О \_

Однако, для того, чтобы угадать слово, информации все еще недостаточно и команда В тоже пропускает ход.

Игрок С1 называет «В», но в выражении есть буква «В». Ее вписывают, а команда С теряет ход. Ход переходит к команде D

Команда D получает возможность угадывать слово, не называя предварительных букв.

В О \_ Е \_ О \_ Е \_ \_ \_ \_ \_ \_ О \_

Но команда D решает не использовать эту возможность, потому что не уверена в своей правоте и решает назвать буквы.

Игрок D1 называет «Х», и оказывается прав. Игрок D2 называет «М», но буквы такой в выражении нет, команда D теряет ход и лишается возможности назвать выражение.

Игрок Е1 верно называет «J», а игрок Е2 верно называет «U». Буква «U» вписывается на свое место.

В О \_ Е \_ О \_ Е \_ U \_ \_ \_ \_ О \_

Команда Е пытается угадать все выражение, но ошибается. Игрок А1 ошибочно называет «R», потому что такая буква есть. «R» вписывают, и команда В получает возможность угадать выражение не называя букв.

B O R E \_ O \_ E \_ U \_ \_ \_ \_ O \_

Они угадывают зашифрованное выражение «BORED OF EDUCATION» и выигрывают.

Вот еще несколько определений, которые я использую на своих уроках:

Refusing to sleep……………………RESISTING A REST

Afraid to eat at Colonel Sander’s……CHICKENING OUT

Alimony……………………………..THE HIGH COST OF LEAVING

Drink for a small person……………. SHRIMP COCTAIL

What sleepy drivers do……………… THEY REST IN PIECES

Варианты: Если в игре участвует весь класс, команды можно сделать больше, по 5-7 человек.

Советы: Я всегда пишу на доске рядом с загаданным выражением алфавит и зачеркиваю буквы по мере того, как их называют играющие. Таким образом, нельзя ошибиться и назвать букву дважды.

Для начинающих и групп среднего уровня вместо идиоматических выражений я загадываю одиночные слова с определением типа:

It’s an animal…………………………………

It’s a language………………………………..

Чтобы ученики играли успешнее, я сразу объясняю им, что редко встречающиеся буквы, такие как X,Q,Z,J лучше всего выбирать первому игроку, называющему букву, которой нет в слове. А второму, который называет букву, которая есть, лучше начинать с гласных. Я призываю их обсуждать с партнером по команде, какую букву выбрать, и, конечно, вместе решать, какое слово назвать.

**GUIDE WORD**

(Ключевое слово)

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: закрепить умение составлять и правильно писать слова

Необходимый материал: карандаши, словари, копия одного зашифрованного слова.

Описание: Учитель присваивает каждой букве алфавита число. Ученикам раздаются карточки с одним и тем же ключевым словом, под каждой буквой которого подписаны эти числа. Например:

G U I D E

23 10 19 16 8

Затем ученикам даются зашифрованные числами слова, и им предлагается расшифровать эти слова, пользуясь уже известными им из ключевого слова соответствиями.

9 12 5 3 8 14 16 8 5 7 6 9 10 23 1

Советы: расшифровывая код, можно работать в командах ( по 2-3 человека). Лучше всего сначала написать весь алфавит, а потом уже подставлять к буквам расшифрованные номера ( от 1 до 26). Например:

A D C D E Z

9 20 4 16 8 13

После того, как будут декодированы все буквы, дайте список из 15-20 слов, зашифрованных тем же способом, и пусть ваши ученики расшифруют их. Первый ученик (команда). Который справится с заданием - победитель.

**FOUR - SQUARE**

(квадрат)

Уровень: любой.

Оптимальный размер группы: без ограничений.

Цель: увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

Необходимый материал: словарь, ручка, листок бумаги у каждого.

Описание: Каждый учащийся чертит таблицу размером 4х4 клетки. Учитель называет любые 16 букв из алфавита вразбивку, а ученики записывают их в свою таблицу в произвольном порядке. Затем ученики должны из этих букв составить как можно больше слов, причем только из букв, которые стоят рядом по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правила: Только стоящие рядом буквы можно использовать в слове. В любом слове можно использовать каждую букву только один раз. Ограничение по времени – 3 минуты.

Пример:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C  |  E |  I |  K |
|  H |  S |  R |  A |
|  O |  E |  P |  B |
|  M |  N |  L |  O |

Bar Par Pair Pare Are

Ark Aries Help Person Bars

Rise Raise Chose Chosen Home

Homes Shoe Park

Советы: дать ученикам хотя бы 5 гласных. Поскольку в каждом слове должна быть хотя бы одна гласная, ученикам придется очень нелегко, если гласных названо меньше 5. Чтобы заставить учеников искать длинные слова, я даю дополнительные очки тем, кто сможет составить слова длиннее одного слога. Слова из 2-4 букв оцениваются в 1 очко, слова из 5 букв- 2 очка, из 6 букв- 3 очка и т. д. В продвинутых группах вообще не учитывать слова менее чем из 4 букв.

**DICTIONARY**

(словарь)

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: развить навык понимания определений на слух.

Необходимый материал: Снабдите своих учеников словарями, не только соответствующими их уровню знаний, но и содержащими, помимо определений слов, еще и примеры их употребления в контексте. Мы нашли такой словарь и рекомендуем его вам: New Horizon Ladder Dictionary of the English Language, New American Library, New York 1970. Однако подойдет любой словарь, а учитель может сам дать определение каждому слову.

Описание: Учитель находит подходящее слово в словаре, называет часть речи ( глагол, существительное и т.д.) и первую букву этого слова, затем читает определение( а также и предложения, в которых это слово может употребляться). Ученики пытаются угадать это слово. Тот, кто первым назовет верное слово. Тот, кто первым назовет верное слово, становится водящим, сам выбирает слово и читает его определение. Например:

“My word is verb and it begins with the letter ‘t’. it means:

* 1. produce thoughts; form in the mild. I often\_\_\_\_\_\_\_\_\_ of home.
	2. reason; consider. He is\_\_\_\_\_ about the problem.
	3. believe; have faith in something. He\_\_\_\_\_\_ he can do it.”

Советы: Слишком невнимательные и легко возбудимые классы разделить на 2 команды, за каждый неверный ответ отнимать 2 очка, за каждый верный прибавлять 5 очков. Это заставляет учеников внимательно слушать и думать вместо того, чтобы выкрикивать первое пришедшее в голову слово, начинающееся с названной буквы.

**WORD SCRAMBLES**

(перепутанные слова)

Уровень: любой

Необходимый материал: список слов с переставленными буквами, карандаш и бумага, проектор или доска.

Описание: ученикам дается список перепутанных слов на доске, проекторе или бумаге и их просят расшифровать их. Первый, кто справится со всеми словами- побеждает. Слова должны быть знакомыми. Например:

HYPAP POSA SIFH OAPIN MECARA

Длина списка зависит от того, сколько времени вы можете дать на игру, а также от того, насколько игра будет интересна ученикам.

Варианты: Список можно ограничить категорией значения слов, например, только профессия, или столицы мира, или мебель.

Советы: Когда знакомите учеников с этой игрой в первый раз, то обычно разбивают класс на команды по 3-5 человек и устраивают соревнования между ними. Работа в команде позволяет ученикам учиться друг у друга и обретать уверенность в себе.

**DO**

(глагол «делать»)

Уровень: любой

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: Научиться или потренироваться задавать вопросы с DО и отличать действия в нужном времени ( Present Continuous/ Progressive, Future, Simple Past, Present Perfect)

Необходимый материал: нет

Описание: эту игру можно назвать:

What am I doing?

What am I going to do?

What did I do?

What have I done?

Название зависит от того, какое время вы будете повторять и отрабатывать.

The present continuous:показывая какое-либо действие, выполняющий это действие спрашивает: « What am I doing?». Тот, кто правильно отвечает на вопрос ( например, «You are walking») либо становится водящим, либо зарабатывает очко себе или своей команде.

The future tense: (going to ) Ведущий готовится произнести какое-либо действие, спрашивая: «What am I going to do?». Правильным ответом может быть «You’re going to sit down».

The simple past tense: Завершив какое-либо действие, ведущий спрашивает «What did I do?». Ответ может быть « You drank some water»

The present perfect tense: Сделав что-то ведущий спрашивает : «What have I done?» очко получает тот, кто даст ответ, например, « You have written on the blackboard».

**COMMANDS**

(команды)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

Цель: повторить повелительное наклонение

Необходимый материал: нет

Описание: Класс разбивается на 2 группы ( А и В). Учащиеся по очереди дают команды своим оппонентам из второй группы. Одно очко присваивается за правильно данную команду и одно за правильно выполненное действие. Трудность команды зависит от уровня знаний учеников. Например:

А1: “Touch your toes!”

В1: Performs the action.

В1: “ Point to the window!”

А1: Performs the action.

А2: “ Laugh quietly!”

В2: Performs the action.

В2: “ Untie your shoe!”

А2: Performs the action.

Советы: Команды должны, конечно, иметь смысл и быть такими, чтобы можно было их выполнить в условиях класса. Чтобы подстегнуть творческое мышление учеников, можно давать за оригинальность 2 очка, за обычную команду – одно.

**SURPRISE SACK**

(мешок сюрпризов)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы : 20 учеников

Цель: попрактиковаться в определении слов.

Необходимый материал: Каждый ученик приносит на урок небольшой предмет обихода: расческу, монету, носок, чашку и т.д. Можно использовать холщовый мешок.

Описани: По очереди ученики описывают в деталях то, что принесли, а остальные пытаются отгадать, что же это такое. Например:

 “ My object is about 4 inches (10 cm) long. It weighs about 6 ounces (150 g). it is oblong in shape. It is made of nylon. It is flexible, and is dull black. What is it?”

Советы: Прежде чем играть в эту игру, нужно ознакомить учеников с лексикой. Которая понадобиться, чтобы описать размер, форму, цвет, материал и т.д. (size, weight, shape, color, texture, material, etc.) описываемого материала. Чтобы облегчить процесс, можно разрешить ученикам записать описание заранее своего предмета.

Было обнаружено, что ученикам намного интереснее играть в эту игру, если предмет спрятан в непрозрачный мешок. С одной стороны, предмет, о котором идет речь, находится перед ними, с другой стороны, увидеть его невозможно. Это возбуждает любопытство больше, чем когда предмет находится где-то в парте.

**WHERE WAS I ?**

(Где я был,)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: Попрактиковаться в использовании глагола ТО ВЕ во времени Simple Past в вопросительных, отрицательных и повествовательных неотрицательных предложениях ( interrogative, affirmative and negative )

Необходимый материал: ручка, бумага

Описание: Ученик пишет, где он был в определенное время в прошлом, а весь класс отгадывает. Например:

“ Where was I at noon yesterday?”

“ Were you at the dentist?”

“ No, I wasn’t at the dentist.”

Варианты: Водящий может задавать вопросы не только о себе, но и о ком-либо другом, находящемся в классе.

“Where was Gary last Tuesday?”

“Where were Joan and I last Sunday?”

“Where were you and I last night?”

Советы: Ограничить количество наводящих вопросов двадцатью, или количество вопросов должно быть равно количеству учеников, деленному пополам. Если после всех вопросов место не угадано, водящий должен его сам назвать, а новым ведущим становится другой ученик.

**GUESSER**

(угадайка)

Уровень: начинающий

Оптимальный размер группы: 20 игроков

Цель: Дать возможность ученикам попрактиковаться в описании детей.

Необходимый материал: Доска и мел.

Описание: Ведущий стоит спиной к доске, а учитель пишет на доске и тотчас же стирает имя какого-нибудь ученика, присутствующего в этот момент в классе. Ведущий просит любых учеников из класса описать ему того, чье имя было написано на доске. Сначала дается наиболее общая информация, затем подробная и специфическая. Когда ведущий угадывает, можно начинать новую игру.

Советы: для того, чтобы сначала давалась общая, а уже потом специфичная информация, нужно призывать учеников сначала рассказать, какого пола этот человек, какого цвета у него глаза и волосы, какого он роста и телосложения и т.п. Хорошо также записывать эту информацию на доске по мере ее появления, чтобы ученики ориентировались, что уже сказано, а что нет. Также ограничивается количество подсказок ( не более 10).

**YES/ NO PING – PONG**

(да или нет)

Уровень: начинающий

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: Попрактиковаться задавать и отвечать на общие вопросы.

Необходимый материал: Нет

Описание: Класс делится на две команды ( А И В ). Ученики по очереди задают своим оппонентам вопросы, на которые можно отвечать « Yes » или «No».

За каждый правильный вопрос и за каждый правильный ответ- очко. Отвечая на вопрос, ученик получает право задать вопрос тому, кто только что спрашивал его. Например:

A1: Do you speak English?

B1: Yes, I do.

B1: Can you ride a bike?

A1: Yes, I can.

A2: Is your sister here?

B2: No, she isn’t.

B2: Do you know my name?

A2: Yes, I do.

**PROFESSIONS**

(профессии)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 10 учеников

Цель: повторить названия профессий

Необходимый материал: нет

Описание: Один из учеников выходит из класса, а остальные договариваются, какую профессию выбрать. Когда он возвращается в класс, его товарищи говорят по одному предложению, описывающему профессию, а ведущий пытается ее отгадать Например:

1-й ученик He works with many people

2-й ученик He talks a lot.

3-й ученик He writes a lot.

4-й ученик He gets angry a lot.

5-й ученик He laughs a lot.

6-й ученик He uses a lot of chalk.

(ответ- “teacher” )

1-й ученик He fixes things.

2-й ученик He charges a lot.

3-й ученик You call him for emergencies.

4-й ученик He comes to your house.

5-й ученик He works with water.

6-й ученик He fixes sinks and toilets.

(ответ- “plumber” )

**WHO HAS IT ?**

(у кого находится предмет)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: Закрепить навык употребления глагола ТО HAVE во время Simple Present (утвердительные, вопросительные и отрицательные формы)

Необходимый материал: Небольшой предмет, например, пуговица, монетка или скрепка для бумаги.

Описание: Класс делится на две команды ( А и В ). Команда А выходит из класса, после этого одному из игроков команды В дают небольшой предмет. Когда команда А возвращается в класс, ее игроки начинают спрашивать по очереди игроков команды В- WHO HAS IT? Например:

А1: Do you have it, Paul?

Пол: No, I don’t have it.

А2: Does Mary have it, Robert?

Роберт: No, Mary doesn’t have it.

А3: Does Carl have it, Linda?

Линда: No, Carl doesn’t have it.

А4: Do you have it, Sharon?

Шарон: Yes, I have it.

Спрашивать можно ограниченное количество раз. А именно- количество вопросов равно количеству игроков в команде, деленному пополам.

Если удается найти того, кто является хранителем предмета, команде А дается очко, а если нет, очко получает команда В. Когда хранитель найден или когда количество вопросов исчерпано, команды меняются местами.

**FAMILY**

(семья)

Уровень: начинающий

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: повторить названия родственных отношений

Необходимый материал: ручка и карандаш у каждого.

Описание: Ученики разбиваются по парам и опрашивают друг друга. Например:

1-й ученик: John is Louise’s uncle. Who is Louise?

2-й ученик: Louise is John’s niece.

2-й ученик: Carol is Susan’s mother. Who is Susan?

1-й ученик:Susan is Carol’s daughter.

Подсчет очков: за каждый верный ответ – очко.

Советы: Игра идет динамичнее и интереснее, если вопросы записаны заранее на бумаге. Таким образом можно избежать путаницы и долгих раздумий.

**TIC – TAC - BEFORE – AND – AFTER**

(крестики- нолики ДО и ПОСЛЕ)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

Цель: Повторить и закрепить такие понятия, как BEFORE и AFTER.

Необходимый материал: Нижеприведенная таблица на доске или на проекторе.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| a/b  |  6/7 |  4/5  |
|  2/3 |  d/e |  c/d |
|  p/q |  8/9 |  9/10 |

Описание: Класс делится на две команды ( Х и О ). Первый игрок выбирает ячейку в таблице и говорит, в каком соотношении находятся цифры и буквы в ней. Например: “ A is before B”. “Seven is after six”

Если он правильно сказал, в ячейку вписывается символ его команды. Если неправильно, ячейка остается незанятой то тех пор, пока не будет правильно названо соотношение. Чтобы выиграть, команде нужно заполнить три ячейки по вертикали, горизонтали или диагонали.

**I SPY**

(я заметил)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: 20 учеников

Цель: Повторить пройденные слова и их написание.

Необходимый материал: нет.

Описание: Один ученик, водящий, просит группу угадать, сто именно он видит в комнате.

“I spy ( with my little eye) something that is green. What is it?”

“Is it the chalkboard?” “Is it the wastebasket?”

“No, it isn’t the chalkboard.” “No, it isn’t the wastebasket.”

Когда подобные наводящие вопросы задала половина присутствующих, предмет называют независимо от того, угадан он или нет, а водящий сменяется.

Варианты: Если нужно повторить написание слов, учащиеся могут произносить названия предметов по буквам. Например:

“I spy something that begins with a ‘B’. What is it?”

“Is it a B-O-O-K?”

“No, it isn’t a B-O-O-K.”

“Is it a B-O-Y?”

“No, it isn’t a B-O-Y”.

**PREPOSITIONAL PICTURES**

(картинки с предлогами)

Уровень: начинающий.

Оптимальный размер группы: без ограничений.

Цель: Повторить употребление предлогов места.

Необходимый материал: Бумага и карандаш у каждого из учащихся.

Описание: Учитель описывает классу какую-либо сцену, а ученики рисуют на слух то, что описывается. Например:” In the centre of the page, there is a house. There is a chimney on the left side of the roof, and a window on the right side of the house. In the upper right hand corner of the page, there is a cloud. There is tall tree to the left of the house, and a side walk in front. A small dog is standing on the grass, to the right of the sidewalk. He has a big bone in his mouth…”

Советы: После того, как я продиктую 10-15 деталей, я делю класс на группы по 5-7 человек, и один из учеников в группе диктует две своих детали, в то время как остальные в группе рисуют их. Затем каждый по очереди задает вопросы по картинке. Например: “ Where is the dog? What is in the tree?”

Таким образом, у каждого есть возможность говорить во время игры.

**WHERE IS IT?**

(где находится предмет?)

Уровень: начинающий

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: Закрепить навык употребления IT IS в вопросах, отрицаниях и утвердительных предложениях закрепить навык употребления предлогов.

Необходимый материал: Небольшой предмет, например монета, пуговица.

Описание: Ученик выходит из класса, а класс в это время прячет этот маленький предмет. Когда ведущий возвращается, он старается найти спрятанное и для этого задает ученикам вопросы типа:

Is it under the desk, Rob?

No, it isn’t under the desk

Is it in your shoe, Jackie?

No, it isn’t in my shoe.

Is it behind the door, Cary?

Yes, it is behind the door.

Количество вопросов должно быть ограничено, и если предмет найти не удается, ведущему рассказывают, где был спрятан предмет, а вместо него выбирают другого ведущего.

**TIC – TAK – MATH**

(крестики- нолики с арифметикой)

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: Повторить количественные числительные и арифметические действия.

Необходимый материал: Нижеприведенная таблица на доске.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| а6+8 = | b9х2 = | c14-9 = |
|  d18-6 = | e12-9 = | f10+6 = |
| g19+9 = | h20-4 = | i6х7 = |

Описание: Класс делится на две команды ( команда Х и команда Щ). Первый игрок выбирает ячейку и читает вслух арифметическое действие, которое там написано, а затем говорит его результат. Например:

Space A: Six plus eight equals fourteen.

Если все выполнено правильно, его команда ставит в эту ячейку свой символ (Х или О). Если же он ошибся. То ячейка остается свободной до тех пор, пока кто-то не даст правильный ответ. Команда. Которой удастся первой занять 3 ячейки по горизонтали, вертикали или диагонали – выигрывает.

**WHAT HAPPENED ?**

(Что случилось?)

Уровень: начинающий

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: Повторить время Simple Past в утвердительных, вопросительных и отрицательных предложениях.

Необходимый материал: Карточки, на каждой из которых написано предложение в этом времени. Например:

Last night I had a terrible accident.

Yesterday I screamed at my children.

My brother sold his new car last week.

We went to Japanese restaurant for dinner.

Описание: Ученик берет карточку и читает предложение всему классу. Другие по очереди начинают задавать ему вопросы, на которые он должен придумать ответ. Например:

Where were you?

Who was with you?

What time did it happen?

What did you do?

Why did you do that?

How did you that?

Когда лимит вопросов исчерпан, другой ученик читает свою карточку.

**ODD OR EVEN ?**

(Чет или нечет? )

Уровень: начинающие

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: Повторить количественные числительные.

Необходимый материал: По 20 или более небольших предметов на каждого ученика

Описание: класс делится на пары. Один берет горсть скрепок и спрашивает оппонента: « ODD OR EVEN?». Его оппонент делает выбор и тогда они вместе пересчитывают скрепки вслух. Если результат оказывается четное (или нечетное) количество скрепок, как было загадано- то второй игрок получает одно очко, первый игрок вновь водит.

Для наглядности можно записывать результаты в таблицу. Тот, кто заработает 10 очков - выиграл.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  Number |  Odd/ Even |  Point |
| Nine | Odd | Mike |
| Fifteen | Odd | Susan |
| Twelve | Even | Susan |
| Nineteen | Odd | Mike |
| sixteen | even | Susan |

**RHYME MIME**

(Рифмы)

Уровень: начинающие и средний

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: повторить и увеличить запас слов

Описание: Класс делится на 2 команды. Игрок одной из команд придумывает 2 рифмующихся слова и разыгрывает их перед своей командой. Существует ограничение времени ( 1-2 минуты), за каждое угаданное слово в пределах временного лимита дается одно очко. Когда команда А заканчивает, приходит очередь команды В. Например:

SHIP – TRIP

HOT – POT

SEW – THROW

SIGN – SHINE

SNOB – SLOB

Советы: Когда команда не может угадать одно или оба слова до того, как истекло время, другая команда может попытаться угадать вместо нее и получить за каждое правильно угаданное слово по одному очку. Так можно подстегнуть неактивную команду.

**HANDS UP!**

(руки вверх!)

Уровень: начинающие и средние

Оптимальный размер группы: 10 учеников

Цель: Развить навыки аудирования, закрепить понимание вопросительных вопросов.

Необходимый материал: Нет.

Описание: Учитель зачитывает предложения. В конце каждого учащиеся поднимают руки и определяют вопросительные слова и ответы на них. Очки даются за каждое верное слово и за каждый верный ответ. Например:

Учитель – Henry speaks clearly

1-й ученик - WHO? Henry. 2 очка

HOW? Clearly. 2 очка

Всего: 4 очка

Учитель – The dog barked loudly in the back yard all night.

2-й ученик WHO? The dog. 2 очка

WHERE? In the back yard. 2 очка

HOW? Loudly. 2 очка

Всего: 6 очков

Исправленная ошибка оценивается в двойном размере:

3-й ученик He forgot WHEN. ALL night. 4 очка.

**OPPOSITES**

(противоположности)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 10 человек

Цель: Повторить слова и увеличить словарный запас, особенно прилагательных, наречий, глаголов и пар антонимов.

Необходимый материал: Колода карточек на которых написано по одному слову: прилагательному, наречию или глаголу. Каждое слово должно иметь антоним (не написанный в карточке). Например:

LOUDLY HOT FAT FORGET QUICKLY

WIDE CPY TOP STAND UP HEAVY LIGHT

Описание: Класс делится на 2 команды (А и В ). Игрок из команды А выбирает слово и загадывает его игроку из команды В, тот должен сказать антоним и использовать его в своем предложении. Затем игрок из команды В загадывает слово игроку из команды А. И так далее по парам. Например:

A1: My father is FAT. B1: My father is THIN

B1: This book is LIGHT. A1: This book is HEAVY.

A2: I CRY when I’m sad. B2: I LAUGH when I’m sad.

B2: She talks LOUDLY. A2: I don’t know.

Подсчет очков: 1 очко за правильный вопрос

1 очко за правильный ответ

2 очка, если вы назовете предложение с антонимом, которого

не знает ваш оппонент.

Если никто не знает антонима, его называет учитель.

**TIC – TAC - TENSE**

(крестики-нолики с временами)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 20 учеников

Цель: Повторить времена глагола.

Необходимый материал: Проектор или сетка ( см. ниже) нарисованная на доске.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  today |  Last night |  Next Year |
|  Two Weeks ago |  Next month |  This Morning |
|  This evening |  yesterday |  Tomorrow afternoon |

Описание: Класс делится на 2 команды ( Х и О ). Ученик из команды X выбирает ячейку и составляет предложение в том времени, показатели которого он видит в ячейке. Например:

Two weeks ago, I broke my leg.

Next year, I’m going to visit my cousins in Texas.

Правильное предложение позволяет его команде занять эту ячейку своим символом. Если допущена ошибка, то ячейка остается свободной, а ход переходит другой команде. Команды по очереди пытаются занять три ячейки по горизонтали, вертикали или диагонали. Побеждает команда, сделавшая это первой.

**CATEGORIES**

(категории)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: Расширить словарный запас

Необходимый материал: Ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Таблица (5х5), над верхней строкой – 5 букв, слева – 5 категорий существительных. Нужно составить слова, относящиеся к указанным категориям и начинающиеся на указанные над таблицей буквы. Например:

B L A C K

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Colours |  |  |  | Crimson |  |
| Animals |  |  Llama |  |  |  |
| Foods |  |  |  |  | Kohlrabi |
| countries | Burma |  |  |  |  |
| furniture |  |  |  armchair |  |  |

Можно использовать другие категории, например: drink, song titles, cities, adjectives, verbs, languages, names, car parts, sports, professions, athletes.

Описание: Ученикам предлагается по таблице индивидуально ( или в командах) найти слова из предложенных категорий, начинающихся с предложенных букв. Например, в нашей таблице ученики должны найти названия цветок, которые бы начинались с букв В, L, A, C, K а также слова по категориям животные, пища, страны, мебель, начинающиеся на те же буквы.

Советы: Я поощряю своих учеников не ограничиваться простыми словами, а искать более оригинальные варианты. В эту игру хорошо играть без подсчета очков. Я просто спрашиваю: “ Who has an interesting word for a colour that begins with the letter ‘B’?

**PAITED LETTERS**

(Парные буквы)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: Расширить активный словарь, закрепить навык говорить слова по буквам.

Необходимый материал: Ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Проектор или доска

Описание: Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  li |  bi |  ea |  so |  ye |
|  at |  yi |  ow |  ll |  ki |
|  ti |  kn |  ng |  fe |  bl |
|  op |  ck |  st |  ro |  me |
|  ca |  in |  si |  ar |  lo |

Вот несколько таких слов, которые можно составить с помощью пар букв из таблицы:

Liar strong yellow rock know fellow

Stop star yell sill feat fear

Советы: Я обычно устанавливаю ограничение во времени- 5 минут. Когда я знакомлю класс с игрой, то разрешаю играть парами, чтобы облегчить задачу. Чтобы приободрить учеников, я даю 2 очка за каждое слово из 4 букв, 4 очка за слово из 6 букв, 8 очков за слово из 8 букв и т.д., число очков удваивается за каждые две буквы.

Чтобы создать такую таблицу самому, просто разбейте 4,6,8 и 10-буквенные слова на пары букв и разбросайте их по таблице.

**QUESTIONS AND ANSWERS**

(вопросы и ответы)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничения

Цель: попрактиковаться задавать вопросы и отвечать на них

Необходимый материал: Нет

Описание: класс делится на две команды ( А и В). игроки по очереди задают друг другу специальные вопросы со словами WHO, WHEN, WHERE, WHY, HOW и отвечают на них. Одно очко дается за грамматически правильный вопрос и одно очко дается за грамматически правильный ответ.

Например:

А1: Where did Jack go last night? ( 1 очко)

В1: He went to the movies. ( 1 очко)

А2: How are you going to France? ( 1 очко)

В2: I’m going by ship. ( 1 очко)

А3: What did you cat for supper last night? ( 1 очко)

В3: I eated pizza for supper. ( нет очков)

А4: Why said you good- bye to me? ( нет очков)

В4: I said ‘good- bye’ because I was leaving. ( 1 очко)

Советы: Оценивает игру учитель, он же дает очки. Ошибки немедленно исправляются либо самими учениками, либо учителем, если никто не может дать правильный ответ.

**SENTENCE RELAY**

(допиши предложение)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: без ограничений

Цель: научить правильно строить предложения.

Необходимый материал: Несколько кусочков мела, доска, поделенная на секции.

Описание: Класс делится на команды по 5-7 человек в каждой. По сигналу учителя первые игроки всех команд выходят к доске и записывают любое слово в своих секциях. После этого первый игрок передает мел второму, который приписывает свое слово до или после уже написанного. И так каждый следующий игрок добавляет по одному слову, причем последний должен закончить предложение (не забыв поставить знаки препинания). Совещаться нельзя. Количество слов в предложении равно количеству игроков в этой команде. Например:

Команда А : (7 игроков)

It is very hot today, isn’t it?

Игрок № 3 4 5 1 2 6 7

Команда В (6 игроков)

We went to the movies yesterday.

Игрок № 1 2 3 4 5 6

Команда С: (5 игроков)

I watch television every night.

Игрок № 3 2 1 4 5

Команда D (6 игроков)

John visited Mary Jones last week.

Игрок № 3 4 5 6 1 2

Команда Е: (7 игроков)

Did your old uncle come from Edmonton?

Игрок № 1 2 3 4 5 6 7

Советы: После того, как все предложения зачитываются( и, если необходимо, исправляются), новый раунд начинает новый игрок, заканчивавший предложение в предыдущий раз. Таким образом, каждый имеет возможность сыграть все роли.

**TWO – WORD VERBS**

(двусложные глаголы)

Уровень: средний

Оптимальный размер группы: 10 учеников

Цель: Повторить двусоставные глаголы.

Необходимый материал: Карточки с двусоставными глаголами. Каждый глагол можно использовать на трех карточках. Например:

TAKE OFF TURN ON LIFT UP PUT DOWN

Описание: Колода кладется вверх рубашками. Учащиеся садятся вокруг и по очереди берут сверху по одной карте. Если ученик составляет 2 правильных предложения с доставшимися ему глаголом, карточка остается у него до конца игры. Например:

I’m taking off my shoes. I’m taking them off.

Если он допускает ошибку, карточка кладется вниз колоды. Побеждает тот, кто соберет или 3 одинаковых карточки, или 10 разных. Ниже приведены несколько примеров двусоставных глаголов:

Turn off, on, back, over, down, up, away

Lift up, off

Zip up, down

Put on, down, away, off, back, out

Clean off, up, out

Give back, up, away, out

Take off, out, away, in, back, down, up

**ДЕТСКИЕ ИГРЫ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ:**

Some words which you may need when you play

this or that game

back to back спиной друг к другу

blindfold завязывать глаза

call out вызывать

card карточка

center центр

circle круг

divide into делить на

drop out of the game выбывать из игры

face somebody стоять лицом

goal line-finish line линия финиша

staring line линия старта

It водящий в игре

Leader ведущий в игре

Line линия, ряд

Line up выстраиваться в ряд

Obey an order выполнять приказание

Partner партнер в игре

Player игрок

Point очко

Race состязание в скорости

Relay эстафета

Runner & chaser убегающий и догоняющий

Score счет очков

To score набирать очки

Signal сигнал

At a signal по сигналу

To tag поймать играющего

Team команда

Win выигрывать

Winner победитель

To lose a game проиграть

In turn по очереди

CAPS AND HATS

Each player put his cap close to the wall. The caps and hats must touch one another and form the wall. Then draw a line 6 yards away from the wall.

The first player throws a small ball into any cap or hat except his own. If he fails, the owner of the cap runs to his cap, picks up the ball and tries to hit another player. If he hits the player, this player puts a stone in his cap. If he does not hit the player, he puts a stone in his own cap.

Then the second player throws the ball into caps or hats.

The player who has three stones in his cap drops out of the game. The last player in the game is the winner.

You can play this game with holes instead of caps and hats. Besides, you can roll the ball instead of throwing it.

Исходя из вышеперечисленного можно сделать вывод, что дидактические игры – это один из самых эффективных приемов работы. Игры развивают и совершенствуют у школьников речемыслительную деятельность, способствуют выявлению у ребят искреннего желания общаться на иностранном языке не только на уроках, но и во внеурочное время. Уроки с применением дидактических игр проходят живо, эмоционально, при высокой активности учащихся, в благоприятной психологической атмосфере.

Дидактические игры имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений в которые люди вступают в реальной жизни.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Таким образом, изучив роль игры в процессе обучения и рассмотрев необходимость применения дидактических игр на уроках английского языка можно сделать вывод, что воспитательная и развивающая ценность обучения в игровой форме заключается в содержании и направленности его на решении задач, поставленных педагогом. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих.

Независимо от того, насколько динамичен учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не дав им глубоко закрепиться в памяти.

Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры позволяют запоминать глубоко и надолго.

Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

* 1. Английский для детей – М., Экслибрис – 1992 № 1-5, 1993 № 1-20
	2. Бедарев Г.К. Организаторам веселого досуга – М., Сов.Россия – 1979
	3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры: пер. с англ. Берн Э.Л., Лениздат – 1992
	4. Бим И.Л. Цели обучения иностранному языку в рамках базового курса. Иностранные языки в школе. – 1996 № 1 с. 48-52
	5. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей – М. Просвещение, 1991
	6. Былеева Л.В. Русские народные игры: ч.11 – М., Сов.Россия – 1988
	7. Верещагина И.Н., Притыкина Т.А. Тетрадь по английскому языку для самостоятельной работы – М., Просвещение – 1992
	8. Возрастная и педагогическая психология. Под ред. Петровского А.В. – М., Просвещение – 1973
	9. Воронова В.Я. Творческие игры старших дошкольников – М., Просвещение – 1981
	10. Гейперт С Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворны идеи – М., Педагогика - 1989
	11. Гомза С.Х. Веселый английский(1-2). Рабочая тетрадь для детей дошкольного возраста. – Мн., Вышейшая школа – 1997
	12. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение – М., педагогика – 1975
	13. Ильчинова О. Английский для маленьких мальчиков и девочек – Казань – 1993
	14. Иностранный язык для дошкольников – МКО, МИПКРО.Центр инноваций в педагогике. М. – 1997
	15. Красильщикова В.С., Грошева З.Н. Детские игры в Великобритании – М., 1992
	16. Максаков А.Н., Тумакова Г.А. Учите, играя: Игры и упражнения со звучащим словом – М., Просвещение – 1979
	17. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре – М., Просвещение – 1982
	18. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком – М., Педагогика – 1990
	19. Могучая Н.В. Веселый алфавит – М., Книга и бизнес – 1992
	20. Наш «взрослый» детский сад. Под.ред. Галаховой П.В.М., Просвещение – 1991
	21. Преподавание иностранного языка в Великобритании: методические и политические дебаты. Иностранные языки в школе – 1996, № с. 61-65
	22. Программа «Истоки». Центр «Дошкольное детство» им. Запорожца. МДО. Центр инноваций в педагогике – М., 1995, с 29-31
	23. Программа по иностранным языкам с углубленным изучением иностранного языка и гимназией Третья и четвертая модели, М., 1996
	24. Ростовцева О.М. Английский для детей дошкольного возраста – Тула, Ясность – 1992
	25. Соркина А.И. Дидактические игры в детском саду (старшие группы) – М., Просвещение – 1982
	26. Швайко Г.С. Игра и игровые упражнения для развития речи – М., Посвещение – 1988
	27. Шмаков С.А. Ее величество игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей – М., Магистр – 1992
	28. Эйкерсли К.Е. Универсальный самоучитель английского языка – С-П.,Политехника – 1991 (книга !)
	29. Эльконин Д.Б. Психологические игры. М., Педагогика – 1978
	30. Большая Советская Энциклопедия. Под ред. Прохорова А.М. – М., Сов. Энциклопедия – 1972 т. 10 с. 31-32
	31. Психология, Словарь Под ред. Петровского А.В., Ярошевского М.Г. – М., Политиздат – 1990
	32. Современная западная философия. Словарь. Под ред. Малахова В.С., Филатова В.П. – М., Политиздат – 1991
	33. ABC’s and Such, Videocours and supplied materials. Waterford Institute, 1997
	34. Alvin Schwartz. Ten Copycats in a Boat and Other Riddles – New York. Scholastic Book Services – 1980
	35. Animal Nursery Rhymes. Dorling Kindersley, London, New York, Stuttgart – 1994
	36. Children’s Poetry – Kingfisher – 1985
	37. Cramer .L., Hammond WD and others.Words and Skills – Scott, Foresman and Co. – 1981
	38. Mother Goose Nursery Rhymes. – Pan Books Ltd. 1975
	39. Peas in a Pod. Finger Rhymes. Ed. Kate Ruttle and Richard Brown. Camr.Univ.Press.1996
	40. Playground Games. Ed lulie Ashworth and John Clark. – Longman, 1996
	41. this Little Puffin… Ed Elizabeth Matterson/ - Penguin. 1991