

## Использование игр и медийных приемов на уроках английского языка как средство мотивации к изучению языка обучающимися

Антоненко Л.В., учитель английского языка

**Игра способствует** установлению взаимных контактов, общению, развитию творческой самостоятельности и инициативы, повышению мотивации к изучению языка. Формирование навыков и умений происходит в игре увлекательно и без напряжения.

При обучении иностранному языку достаточно Для решения этой задачи могут быть использованы игры и другие медийные приемы на уроках.

### «Тic-Тac-Тое» («крестики-нолики»).

Учащиеся делятся либо на команды, либо по парам, далее раздаются карточки со словами, уже ранее изученными. Ученики должны прочитать слова. Если слово прочитано верно, то учитель отмечает эту клетку крестиком или ноликом. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберет определенное количество клеток подряд.

Другим вариантом может послужить не слова в клетках, а картинки, которые необходимо назвать самостоятельно. Еще одним примером может послужить **«BoardGame» («настольная игра»)**. Ученики делятся на несколько групп. Они по очереди подкидывают кубик или вытаскивают карточки с номерами, чтобы определить, на сколько клеток нужно продвинуться вперед. Если ученики не могут выполнить задание, им придется вернуться назад и снова кидать кубик, когда до них дойдет очередь. Выигрывает та команда, которая первой доберется до финиша. Учитель может заменять те или иные задания, а также придумывать новые.

Таблица 3. Пример заданий для настольной игры «Board Game»

Старт	Назови 2 фрукта	Разыграй сценку «В ресторане»	Назови 3 животных	Пропусти ход	Перепрыгни 2 клетки	Представься на языке	Пропусти ход
							Назови 7 цветов радуги
Финиш	Вернись к началу	Вернись назад на одну клетку	Назови 5 стран	Разыграй сценку «На почте»	Пропусти ход	Найди в классе предметы красного цвета и назови их	Перепрыгни через клетку

Удачной, является игра под названием «Крокодил». Она нравится учащимся любого возраста.

Игра заключается она в том, что ученик должен изобразить то или иное слово (в более сложном варианте — словосочетание или фразу), не говоря ничего вслух и не указывая на сам предмет (если, скажем, загадано слово «парта»). Учитель может поделить группу на две команды, они придумывают себе какие-нибудь забавные названия, учитель пишет их на доске и ставит команде плюс или галочку за каждое угаданное слово, вызывая поочередно по одному человеку от команды. Вызванный ученик должен жестами показать указанное учителем слово. Для этого можно использовать карточки со словами, а можно просто показать студенту то или иное слово в учебнике. Данная игра полезна для

того, чтобы проверить, как учащиеся усвоили лексический материал урока. Учитель может предупредить группу, что загадываться будут слова изучаемого или изученного урока, а может давать слова разных уроков.

### **«Своя игра»**

На экране выведено табло с тематикой и количеством баллов. Учащиеся разбиты на команды. По очереди команда выбирает тему и количество очков, зависит от сложности. При клике на выбранную ячейку может быть картинка, аудиозапись, видеозапись или просто вопрос или текст с заданием. Упражнение направлено на закрепление ранее изученных тем, подходит для любого возраста. Занятие проходит в легкой игровой форме и дает возможность слабым ученикам проявить себя.

Для понимания смысла высказываний, обучение умению выделять главное в услышанного, для развития слуховой памяти и слуховой реакции, используя следующие приемы:

#### **1) What pet (animal is it?).**

На доске прикреплены яркие картинки с изображением домашних животных. Учащиеся прослушивают текст, который иллюстрирует то или иное животное.

#### **2) Игра “Укрась елочку”.**

Перед учащимися искусственная елочка, им предлагается украсить ее разноцветными шариками и игрушками (при прохождении тем “Цвета”, “Игрушки”).

Учитель обращается к учащимся с просьбой повесить на елку шарик определенного цвета или необходимую игрушку, например: “Hang up the blue dolphin, please”.

#### **3) Игра “Волшебный мешочек”.**

Заранее, до урока, прячу игрушки (как можно больше) в мешочек и предлагаю учащимся, не заглядывая в него, выбрать любую игрушку и попытаться на ощупь угадать ее.

### **Грамматические игры**

#### **1) Игра “Puzzle”.**

Предлагается для закрепления грамматического материала. Учащимся предлагается собрать 2 разрезанных картинки, на 1 из них изображения по разным темам (например горилла на машине, горилла под машиной). Учащийся собирает 1 картинку, а затем по ней составляет необходимое предложение (здесь идет закрепление глагола to be и предлогов места).

#### **2) Игра “Лото”.**

Цель: учить безошибочно употреблять глагол to be (am, is, are) в предложениях с личными местоимениями.

Можно использовать “грамматическое слово”.

Каждый ученик получает большую карту, в которой выборочно внесены личные местоимения, существительные или имена собственные их заменяющие. Учащиеся “заполняют лото”, кладут маленькие карточки на свободные клетки большой карты (в правильном порядке).

#### **3) What is this?.**

Мальчик или девочка пьёт молоко, играет, рисует. В отверстии видна только голова. Показав открытку, учитель спрашивает: “What is he (she) doing?” “Is he (she) eating, sleeping, reading, playing)?

### **Фонетические игры**

#### **Цели:**

- Тренировать в произнесении английских звуков;
- Учить отчетливо читать стихотворения.

#### **“Teacher – Pupil”.**

Учащиеся работают в парах. Один из них является “учителем”, другой – “учеником”.

“Учитель” называет звук, а “ученик” называет слово или составляет целое предложение или словосочетание с этим словом.

#### Например:

Name the letter is Cc [si:]

Sound the letter is [K]

Cat, clever, cry, car.

Такую работу с английским алфавитом можно использовать для учащихся 1-2 классов.

*Для учащихся 3-4 классов.*

#### Например:

Qq [kju:]

Quickly hare, quiet

My Dad is a quiet man.

This question is difficult.

Цель этих фонетических игр – правильное произношение звуков, с постепенным увеличением скорости скороговорки.

Yellow butter,

Purple jelly,

Red jam,

Brown bread,

Spread it thick,

Say it quick.

How many cookies could a good cook cook,

If a good cook could cook cookies?

I would if I could.

If I couldn't how could I?

I couldn't if I couldn't could I?

Could you if you couldn't, could you?

I miss my Swiss Miss.

My Swiss Miss misses me.

Merry Mary marries Marty Monday.

## Орфографические игры

### Цели:

- Тренировать написание английских слов;
- Развивать творческую активность.

### 1) “Scramble the words. How many words can you form?”.

На доске пишется любое слово на английском языке. Учащиеся поочередно подходят к доске и пишут. Учащимся предлагается составить больше слов из одного слова.

Например: Advertisement.

Ten, man, name, rat.

### 2) “Unscramble the Words”.

Match the words in the from the column on the left with the words in the column on the right.

A	B
Fat	Oht
Fast	Ylils
Hot	Ysh
Silly	Mrats
Happy	Atf
Shy	Tasf
Smart	Ypaph