

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки и
методика преподавания
иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
Форма обучения: очная

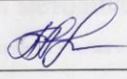
Профиль подготовки
«Английский язык»

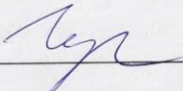
БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Использование игр в процессе обучения лексике на уроках иностранного
языка в средней общеобразовательной школе»

Студент  Калюкаева (Исаева) Татьяна Андреевна

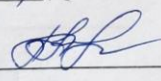
Руководитель  к.ф.н., доцент Павлова О.А.

Нормоконтролёр  к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 21.06.22 № 105)

Заведующий кафедрой  к.и.н., доцент Алёшина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой 5(отч) (протокол заседания ГЭК от 04.07.22 № 6)

Секретарь ГЭК  Павлова О.А.

Пенза, 2022

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Основы реализации игровых методов обучения на уроках иностранного языка	
1.1. Понятие “Игра” в методике и педагогике	6
1.2. Типология обучающих игр.....	13
1.3. Принципы обучения лексической стороне иноязычной речи.....	21
Выводы по 1-ой главе.....	24
Глава 2. Практическое применение игровых методов обучения лексики в школе	
2.1. Лексические игровые приемы в начальной школе.....	25
2.2. Игры при формировании лексических навыков в средней школе.....	32
2.3. Игровые приемы при обучении лексике в старшей школе.....	36
Выводы по 2-ой главе.....	40
Заключение.....	41
Список литературы.....	42
Приложение 1.....	47
Приложение 2.....	49
Приложение 3.....	51
Приложение 4.....	52
Приложение 5.....	53
Приложение 6.....	55
Приложение 7.....	56

Введение

Основной задачей обучения иностранным языкам на данный момент является развитие коммуникативных навыков студентов, которые проявляются в умении и готовности общаться на иностранном языке на межкультурном уровне.

Для того чтобы общение было успешным, необходимо не только обладать теми же языковыми средствами (речью, словарным запасом, грамматическими навыками), что и собеседник, но и обладать важными общими знаниями об окружающем мире. В каждом обществе существует определенная картина мира, характерная только для него. Язык – это одно из средств формирования образа мира.

Дисциплина «иностранный язык» не только знакомит с культурой стран изучаемого языка, но и посредством сравнения выделяет особенности их национальной культуры, представляет их общечеловеческие ценности.

Использование игровых технологий на занятиях иностранного языка помогает обучающимся овладеть словарным запасом в непринудительной форме. Сегодня очень актуально использовать игру на уроках английского языка для имитации реальных ситуаций общения. Игры для детей очень важны, особенно в процессе обучения английскому словарному запасу и грамматике.

Использование игр для обучения детей – очень актуальная проблема. С одной стороны, эта проблема полностью разработана и мотивирована в работах многих. По мнению многих авторов, игры – это уникальная деятельность, которая существенно влияет на интеллектуальное развитие детей, превращает обучение в приятный процесс, способствует усвоению определенных языковых материалов и формирует навыки иноязычного общения.

В школе закладывается фундамент практического владения английским языком. Основной целью школьной программы является

развитие у учащихся коммуникативных навыков и социокультурных навыков, а английский язык как средство общения в культурном диалоге также должен формировать у учащихся способность к обучению. Как известно, изучение английского языка требует усердия и терпения. Превращение материалов для запоминания в увлекательные игры и обучение студентов эффективным навыкам запоминания – один из способов стимулировать познавательный интерес учащихся. Рассмотренные положения указывают на уместность и актуальность поднятой проблемы.

Актуальность данной работы заключается в изучении механизмов мотивации учащихся через игровую деятельность. Все в игре равны, и даже слабые ученики могут это сделать. Кроме того, учащиеся, которые слабы в языковой подготовке, могут стать первыми в игре: мудрость и изобретательность могут оказаться важнее знаний. Чувство равенства, атмосфера вдохновения и радости, чувство выполненного задания — все это дает возможность детям свободно использовать иностранные слова в своей речи. Языковой материал бессознательно усваивается, и в этом есть удовлетворение.

Объект исследования – развитие лексических навыков учащихся в процессе обучения английскому языку в общеобразовательной школе.

Предметом исследования является использование игры как средство формирования лексической компетенции учащегося.

Целью данной работы – изучение игр, влияющих на развитие лексического навыка на уроках английского языка.

Для достижения поставленной задачи были поставлены следующие задачи:

1. Изучить и проанализировать литературу по исследуемому вопросу;
2. Уточнить сущность понятия «игра», а также раскрыть его содержание;

3. Исследовать актуальность использования игр при обучении иностранному языку;

4. Исследовать приемы и формы использования игр при обучении лексике на всех этапах обучения.

Для решения поставленных задач использован комплекс теоретических **методов исследования**: анализ и синтез, обобщение и интерпретация педагогической, психологической и методической литературы; социально-педагогический анализ (учебно-методических пособий).

Практическая значимость работы определяется актуальностью исследования и заключается в возможности применения материалов данной работы на уроках английского языка в общеобразовательной школе.

Структура работы. Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений. В теоретической части исследования рассматривается понятие и классификации игр, а также принципы обучения лексике. Практическая часть данной работы включает разработанный комплекс упражнений с использованием лексических игр.

Глава 1. Основы реализации игровых методов обучения на уроках иностранного языка

1.1. Понятие “Игра” в методике и педагогике (терминология)

В истории человеческого общества игры были тесно связаны с магией, культовым поведением. Еще в древнем мире игра использовалась как форма обучения. Однако зародившаяся в Средние века авторитарная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Постепенно утвердилось мнение, что учение – это тяжелый труд, предполагающий принуждение. Игра в такой школе была редким исключением.

Термин «дидактическая игра», под которым подразумевались игры, созданные специально для обучения, впервые был введен Ф. Фребелем и М. Монтессори. Предлагаемые ими игры предназначались для дошкольников [30].

Постепенно дидактические игры стали проникать в начальную школу, приняв форму игровых приемов в обучении. В России только в 1960-е годы – в период либерализации общественной жизни – стала распространяться формула "учение с увлечением", продвигаемая С.Л. Соловейчиком. Он раскрыл другие аспекты учения, которое есть труд, но труд по своей сути, приносящий радость [24].

Но, к сожалению, этот всплеск интереса к мотивации заинтересованности в обучении быстро иссяк. Идеологизация образования вытеснила игры из работы школьных учителей, за исключением некоторых энтузиастов-новаторов – Ш.А. Амонашвили, С.Н. Лысенкова.

С середины XX века и до 1970-х годов на уроках иностранного языка господствовал грамматико-переводной метод обучения, целью которого было изучение грамматики, чтобы через нее научиться читать и понимать тексты на иностранном языке. Только с появлением коммуникативного

метода игровые упражнения начинают заменять механически воспроизводящие [29].

Игра – сложное социокультурное явление, целостная жизнь человека, сопровождающая его от рождения до последних дней, отмеченная многими исследователями в области различных гуманитарных наук (Н.П. Аникеева, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин и др.) [42].

Существует множество определений содержания понятия «игра», «игровая деятельность». Толковый словарь русского языка определяет игру как «детское занятие, обусловленное набором определенных правил, приемов и служащее для наполнения свободного времени, для развлечения» [25].

Игра, определенный вид деятельности в процессе обучения и специфический для детей вид деятельности, была и остается предметом исследований как отечественных, так и зарубежных ученых. Еще в XIX веке передовая интеллигенция, которая заботилась о воспитании дошкольников, побудила педагогов и родителей полностью осознать образовательную роль игры [13].

В отечественной педагогике детская игра рассматривается как важное средство воспитания и общего развития детей. Игры чрезвычайно важны для учеников начальной школы: для них игра – это и учеба, и работа, и серьезная форма обучения. Игра для младших школьников – это способ познать окружающий мир. Во время игры он изучает цвета, форму, свойства материалов, пространственные отношения, числовые отношения, исследует растения и животных, учит языки [2].

Существующая потребность в ее построении, организации и рациональном применении в учебно-воспитательном процессе требует более глубокого и детального изучения. Игра – уникальное явление человеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в одной своей деятельности человек не демонстрирует такой самозабвенности, раскрытия своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре. Именно

поэтому она внедрена в систему профессионального обучения и расширяет свои принципы, вторгаясь в ранее непредсказуемые области человеческой жизни. Изучая игру, мы сталкиваемся с ее богатством, многомерностью проявлений, неопределенностью границ игры, с ее феноменом как первоисточником развлечения и одной из форм человеческой деятельности. Игра как культурный феномен учит, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, дает отдых, привнося бесконечные сюжеты и темы жизни и человеческой деятельности в содержание свободного времени, сохраняя при этом его внутреннюю ценность [16].

Психолого-педагогической основой игровых методов обучения является игровая деятельность.

З.В. Манулейко считает, что большое значение в психологическом механизме игры имеет мотивация деятельности. В игровых методах обучения используются различные методы мотивации [22]:

1. Совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между обучающимися (мотивы общения).

2. В игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (нравственные мотивы).

3. Каждая игра имеет близкий результат (конец игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (выигрышу) и осознанию пути достижения цели. В игре обучающиеся изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личных качеств. Безличный процесс обучения в игре приобретает личностное значение. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. В игре есть таинство – неполученный ответ, который активизирует мыслительную деятельность учащегося, подталкивает его к поиску ответа (познавательные мотивы).

Цели форм и приемов игры, используемых на уроке иностранного языка, находятся вне игровых ситуаций и результаты могут быть

представлены в виде внешних предметов (проектов), продуктов художественного творчества, новых знаний. В играх заменяется мотивация: учащиеся действуют из желания развлечься и результат может быть конструктивным. Игры, лежащие в основе игровых методов обучения, служат средством обучения, хотя источником его активности являются добровольно принимаемые на себя личностью задачи. В играх учащиеся достигают целей разного уровня [19]:

На первом уровне присутствует удовлетворение от самого игрового процесса. Эта цель отражает установку, определяющую готовность к любой деятельности, если она приносит радость.

На втором уровне достигается функциональная цель, связанная с выполнением правил, исполнением сюжетов, ролей.

На третьем уровне учащиеся достигают педагогической цели, решая игровые задачи. Однако даже при условии достижения педагогической цели, её реализация наступает не всегда. Играя в лингвистическую игру, учащиеся концентрируют свое внимание на конкретных задачах в игре, а результатом их деятельности будет усвоение новой лексики, общение на иностранном языке.

Использование игровых методов на уроке иностранного языка обосновывается большим значением игры для психического развития детей любого возраста [13].

Для дошкольника игра является первичной стихийной школой, дающей ребенку возможность познакомиться с традициями культурной среды, в которой он живет. Д.Б. Эльконин интерпретирует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что доступно их наблюдению и пониманию (именно «картинки» окружающего мира отражаются в сюжетах и содержании детских игр) [42].

В игровой деятельности достигается формирование психических процессов ребенка: осуществляется переход от наглядно-действенного мышления к образному, развиваются способности к абстрагированию и обобщению, развивается произвольное запоминание. Обучение через игру не может быть единственным методом воспитательной работы с детьми. Она не формирует способность к обучению, а развивает познавательную активность школьников.

Игровые формы обучения иностранному языку актуальны и на старшей ступени школьного образования, так как диктуются особенностями развития и мировоззрения старших подростков. Осознанно положительное отношение детей к обучению возникает тогда, когда обучение удовлетворяет их познавательные потребности. Для старшего школьника важно содержание учебного материала, его связь с жизнью и практикой, проблемность и эмоциональность изложения, организация исследовательской и познавательной деятельности, которая доставляет учащимся радость самостоятельных открытий. Когнитивные процессы подростка достаточно противоречивы: с одной стороны, восприятие, внимание, память характеризуются устойчивостью и нарастанием произвольности, а с другой – крайне ситуативны. Учащиеся проявляют интерес и запоминают только ту информацию, которая затрагивает их эмоциональный мир, имеет для них личное значение. Учитель должен организовать учебную деятельность таким образом, чтобы активизировать познавательные процессы учащихся. П.М. Лебедев подчеркивал, что познавательная деятельность – это инициатива, эффективное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и добровольного усилия в обучении [6].

На более высокой ступени обучения активно развиваются чтение, монологическая и письменная речь, растет словарный запас. Основной деятельностью подростка является межличностное общение. Игровые методы позволяют усваивать новый лексический материал в ситуациях

общения и повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Следовательно, учитель с помощью игры организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей учащихся.

Исследования в области психологии и методики показали, что успех в овладении иностранным языком определяется не только познавательными процессами, но и эмоциональной сферой человека. Гуманистический подход К. Роджерса к обучению иностранному языку нашел отражение в работах Ч. Каррана и других исследователей. Изначально они рассматривали людей как эмоциональных существ и называли мотивацию, тревожность и самооценку, скованность (раскованность) и готовность идти на риск качествами личности, важными для изучения иностранного языка. Мотивация – это пусковой механизм любой деятельности. Успех в деятельности повышает мотивацию. Низкая самооценка часто приводит к скованности, «закомплексованности» и связана со страхом совершить ошибку, что негативно сказывается на овладении языком. В тонкой связи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при изучении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первое изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативное беспокойство создает интеллектуальное напряжение и азарт в обучении [8].

Игровой метод обладает богатым воспитательным и психотерапевтическим потенциалом. Игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения в старшей школе. Игра по силам практически каждому школьнику, даже не обладающему достаточно сильными знаниями языка. Компетентность в решении игровых задач повышает мотивацию к изучению языка. Чувство равноправия, атмосфера энтузиазма, ощущение выполнимости задач – все это позволяет учащемуся преодолеть застенчивость, мешающую использованию в речи

иноязычных слов. Постепенно снижается тревожность и скованность, появляется положительный образ самого себя [6].

Усвоение лексического материала требует от учащихся многократного его повторения, что утомляет своим однообразием, а затраченные усилия не приносят быстрого удовлетворения. Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных задач по обучению лексике иностранного языка:

- 1) Создание психологической готовности учащихся к вербальному общению.

- 2) Обеспечение естественной потребности многократного повторения лексического материала.

- 3) Обучение учащихся выбору подходящего варианта речевой конструкции, что является подготовкой к спонтанной речи.

Обучение лексическим навыкам проходит в три этапа:

- 1) Введение нового слова и его первичное воспроизведение

- 2) Ситуативное обучение и формирование лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях

- 3) Создание динамических лексических связей, т.е. обучение сочетанию известных лексических элементов в разных речевых ситуациях.

Центральным звеном любой работы по изучению лексической стороны иностранного языка является создание прочных и гибких лексических языковых связей. Одним из основных условий успешности формирования лексического навыка является проведение упражнений с ограниченным числом трудностей. Эти упражнения могут иметь форму игровых упражнений или ситуаций, делающих процесс изучения словарного запаса интересным. Кроме того, игра позволяет использовать новый материал в ситуациях общения, близких к реальным – в каждой игре присутствует элемент неожиданности, а значит, речь становится спонтанной. Игра является ситуационно-вариативным упражнением, создающим

возможность многократного повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному речевому общению с присущими ему характеристиками – эмоциональностью, спонтанностью и целенаправленностью воздействия [18].

1.2. Типология обучающих игр

В школе особое место занимают такие формы обучения, которые гарантируют активное участие в уроках каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность учащихся за результаты образовательной работы. Эти задачи могут быть успешно решены с использованием технологии игровых форм обучения.

Игра имеет важное значение в жизни ребенка. Она имеет такую же значимость, как работа или служба для взрослого. Игра выглядит беспечной и простой только со стороны. Но на самом деле она требует от игрока отдать ей максимум своей энергии, ума, выносливости и, конечно же, самостоятельности [19].

Обучающие игровые формы позволяют задействовать все уровни усвоения знаний: от деятельности воспроизведения через преобразующую до основной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-исследовательская деятельность наиболее эффективна, если ей предшествует деятельность воспроизведения и преобразования, в ходе которой учащиеся осваивают приемы обучения.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр [30]:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
2. Творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

4. Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Многие литературные источники предоставляют разнообразные классификации игр. Принципы классификации довольно разнообразны. Сложность классификации игр состоит в том, что, как и на любое культурное явление, на них сильное влияние оказывает исторический процесс каждой новой формации, идеология различных социальных групп.

Классификация игр по Г.К. Селевко включает в себя следующие игровые группы [24]:

1. По сферам деятельности: физическая, интеллектуальная, трудовая, социальная и психологическая.

2. По характеру психологического процесса:

- обучение, тренинг, контроль, обобщение;
- познавательная, обучающая, развивающая;
- репродуктивный, продуктивный, творческий;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

4. По методике игры: тематические, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и драматизационные игры.

5. По игровой среде:

- без предметов / с предметами;
- настольные, комнатные, уличные, на местности;
- компьютерные, телевизионные;
- технические, с транспортными средствами.

6. По продолжительности различают:

А) короткие игры. К ним относятся предметные, сюжетно-ролевые и другие игры, которые используются для развития интереса к учебной деятельности и решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-либо правила, отработка навыка и так далее;

Б) игровые оболочки. Это игровые формы организации учебной деятельности намного продолжительнее по времени. Часто они ограничены рамками одного занятия, но имеют все шансы длиться и несколько дольше. К ним относится такой способ, как создание общей игровой оболочки, то есть представление урока в виде целостной учебы – игры.

В) длительные развивающие игры. Игры аналогичного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут продолжаться от нескольких дней или недель до нескольких лет. Они нацелены на далекую идеальную задачу и направлены на развитие медленно образующихся психических и личностных качеств учащегося. Особенностью данной группы являются серьезность и деловитость.

Игры могут быть систематизированы по содержанию (военные, спортивные, экономические), по составу и количеству игроков (одиночные, парные, групповые и т. Д.). По мнению известного теоретика и практики игровой деятельности С.А.Шмакова, лучшую классификацию игр составил Е.И. Добринская, Е.В. Соколов [24].

Эти авторы, в частности, предлагают различать игры в зависимости от того, какие способности они раскрывают и тренируют в человеке: физические, интеллектуальные, соревновательные, творческие. Именно Добринская и Соколов выделяют игровые методы обучения.

Е.В. Соколов также предлагает разделить игры на «раскрепощающие» и «экстатические». В первом случае наблюдается стремление освободиться от окружения, создать особый игровой мир, во втором – сливаются с окружающей средой и растворяются в ней. Авторы определяют первую серию игр как карты, шахматы, карнавалы,

всевозможные фокусы – все виды действий в играх, в которых «демонстративно» нарушаются законы природы. Второе – скачки, карусели, гадания, гороскопы, танцы – все, что человек пытается совместить с природными стихиями. Возможны игры, сочетающие и то, и другое.

Известный исследователь игр Р. Кайюа предложил классификацию игр по стратегическому принципу [15]:

1. Соревновательные игры: (от латинского *agon* - публичное состязание, публичная борьба). К ним относятся: групповые игры в спорте – футбол, волейбол и др., игры в парах – шахматы, бильярд и др., в культурных мероприятиях – эрудиция, соревнования на ловкость и др. Эти игры являются атрибутами праздников и торжеств, телешоу и всевозможных представлений. Этот тип игры требует подготовки и обучения.

2. Стратегия игры, основанная на исполнении роли (т.е. театрализация). Кайюа называет эту стратегию «мимикрия» – подражание, имитация. Эта стратегия реализуется в театре, цирке и т. Д.

3. Игра – шанс. В отличие от первого типа игр, выигрыш здесь достается не через борьбу, а через операции с числовыми и другими неопределенностями.

4. Игры, основанные на эффекте движения – «головокружительные» («*illinx*») – от латинского «водоворот»). К этому классу относятся карусели, аттракционы и другие.

Классификация М.Г. Ермолаевой основана на типе человеческой деятельности, которую отражают игры, основные типы которой они в значительной степени моделируют. С помощью этой классификации игры объединены в следующие группы, условно их можно представить как игры тела, игры ума, игры души [24].

1. Физические игры или игры тела: двигательные (спортивные, подвижные, двигательные) и экстатические (от греч. – экстаз, восхищение; импровизация современного танца, различные движения тела или

наблюдение за движущимися объектами – мыльные пузыри, фонтаны, залпы фейерверков).

2. Интеллектуальные игры (игры-манипуляции, игры-путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, дизайн, компьютеры).

3. Социальные игры, игры души (действие ролевые, бизнес – организация и деятельность, имитация, организация и общение; сложные игры – коллективные и творческие дела, досуг).

Для любой классификации игр, в том числе вышеперечисленных, необходимо искать формы, которые представляют собой синтез различных детских игр. Разнообразие видов, типов, форм игр неизбежно, потому что неизбежно разнообразие отражаемой ими жизни, так как неизбежно разнообразие, несмотря на внешнее сходство, игр одного типа, модели [22].

Деловые игры отличаются от других, с одной стороны, тем, что имитируют деятельность реальных социально-экономических систем, а с другой стороны, участники игры играют определенные роли только для того, чтобы набраться опыта в преодолении конфликтов и принятии деловых решений. Также деловая игра — это всегда метод коллективного обучения. В деловых играх создается эмоциональный настрой для активизации процесса обучения.

Деловая игра используется для решения сложных задач, освоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, развития общеобразовательных навыков, а также позволяет учащимся понять и изучить учебный материал с разных позиций.

В учебном процессе используются различные модификации деловых игр: имитация, операция, ролевая игра, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры – на занятиях имитируется деятельность компании или ее подразделения: профкома, отдела, цеха, участка и т.д.

Сценарий имитационной игры, помимо сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитационных процессов и объектов.

Операционные игры – помогают разработать выполнение конкретных операций, типовую методику написания эссе, решения задач, проведения пропаганды и агитации. Операционные игры моделируют соответствующий рабочий процесс. В игры этого типа играют в условиях, имитирующих реальные [26].

Ролевые игры – в этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного человека. Для проведения игр с исполнением роли разработана ситуационная модель игры, среди учащихся распределяются роли с «обязательным содержанием».

Деловой театр – в нем происходит ситуация, поведение человека в этой среде. Здесь ученик должен мобилизовать свой опыт, знания, навыки, уметь вжиться в образ человека, понимать его действия, находить верный образ действий. Основная задача методики постановки – научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты и влиять на их интересы. В случае метода драматизации создается сценарий, который описывает конкретную ситуацию, роли и обязанности актеров и их задачи.

Игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Более показательны в этом плане игры-путешествия, носящие характер географических, исторических, краеведческих, следопытских, «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. «Экспедиции», «походы», «поездки», «путешествия», совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями, геолога, зоолога, экономиста, спецкора, метеоролога, топографа и др. Учащиеся ведут дневники, пишут письма с «мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала

сопровождается домыслом. Отличительная черта этих игр – активность выражения. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, т.е. в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий [27].

Дидактические игры – это игры с готовыми правилами, которые помогают развивать познавательную активность детей и подростков.

В обучении и игре присутствует исследовательский, ориентировочный рефлекс. Игра, как и обучение, процесс творческий. Многие дидактические игры построены именно на необходимости обнаружить ту или иную закономерность, на способности выдвигать гипотезы, на соревновании в знаниях. Выигрывает чаще всего тот, кто владеет наибольшей информацией. Познавательная активность стимулируется конкурсностью, соревновательным характером игры.

Самый важный способ обучить школьников – это игра. Игровая деятельность спонтанна, без принуждения. Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты ранжирования игр. Каждая игра уникальна, содержит разные функции. При правильном выборе игр можно спланировать и создать условия для эффективного достижения академических результатов и социализации ребенка.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, совокупность составляющих игры и ученье во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У всякого типа игры своя полезность. Выделим наиболее значимые функции игры как педагогического феномена культуры [31].

Социокультурное назначение игры. Игра – самое эффективное средство социализации ребенка, которое включает в себя как социальноконтролируемые процессы целенаправленного влияния их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм,

присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может подразумевать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и сформированности его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество высшей формой коммуникабельности. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать различные жизненные ситуации, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего имеющегося в жизни [32].

Функция самореализации человека в игре. Это одна из базовых функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Как раз в этом плане имеет неоспоримое значение сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, дабы раскрыть вероятные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их ликвидацию.

Коммуникативная функция игры. Игра – деятельность коммуникативная, хоть по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит обучающегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. В случае если игра выступает формой общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика – умение распознавать; процесс постановки диагноза. Игра обладает прогнозированием; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому,

что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особенное «поле самовыражения» [23].

Игротерапевтическая функция игры. Игра имеет возможность быть использована для преодоления разных трудностей, которые возникают у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии складывается из практики новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре.

Коррекционная функция в игре. Психологическая корректировка в игре происходит естественным путем, если все обучающиеся овладели правилами и сюжетом игры, если каждый участник игры хорошо понимает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны помочь обучающимся с девиантным поведением, помочь им справиться с переживаниями, которые препятствуют их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Данная функция связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность [17].

1.3. Принципы обучения лексической стороне иноязычной речи

Формирование лексической стороны иноязычной речи всегда требовало внимания по той причине, что лексика как аспект языка является базой обучения другим сторонам и видам речевой деятельности. Принципы обучения лексике исследовали многие ученые. Академик И.Л. Бим предложил в свое время следующие принципы:

1. Основной упор на познавательную и коммуникативную мотивацию.

2. Приемлемость заданий формируемым действиям.

3. Этапы формирования лексических действий.

4. Взаимодействие устно-речевых форм отработки лексики с развитием навыка чтения и письма.

В.А.Бухбиндер и В.Штраус также представили систему принципов для успешного формирования и расширения словарного запаса, практического знания лексики в целом.

1. Принцип разумного ограничения минимального словарного запаса.

2. Принцип направленности представления лексических единиц в учебном процессе.

3. Принцип учета лингвистических особенностей лексических единиц.

4. Принцип комплексного решения учебно-методических задач в области лексического образования.

5. Принципы, которые зависят от лексических правил.

7. Принципы единства в обучении лексике и речевой деятельности.

Данные ученые убеждены, что активизация лексики в процессе усвоения и применения обусловлена выполнением большого количества лексических обучающих упражнений, их непрерывным повторением, регулярной систематизацией лексического материал. По мнению В. Бухбиндера и В. Штрауса учебная деятельность должна содействовать речевой тренировке и практике, усвоению лексического минимума и учебной программы.

Усвоение лексических единиц, организованных в соответствии с различными моделями, принимает во внимание особенности каждого учащегося в соответствии с выбранной стратегией. Исходя из этого, учителя стараются создать наилучшие условия для формирования рационального

интеллектуального поведения в познавательной сфере. Познавательный стиль – это "инструмент для построения индивидуальной картины мира" [13, с.281]. Являясь посредником между "психологическим миром" субъекта и "реальным миром", они гарантируют "уникальность творческого мышления".

В различных типах учебных заведений следует продвигать цели и задачи преподавания учебников по лексике: а) когнитивные модели психологической активности учащихся; б) когнитивные методы обучения; в) стратегии изучения лексики; г) набор образовательных навыков для овладения единицами уровня лексики; д) продуктивные и восприимчивые практика использования нового слова. По этой причине организация и модель запоминания лексических единиц в семантической памяти должны соответствовать определенному стилю обучения.

Содержание обучения лексике обычно включает в себя: а) минимальный уровень словарного запаса (фактический словарный запас); б) лексические правила; в) морфологические элементы (суффиксы, префиксы); г) типологию словарных единиц; д) лексические навыки и умения; е) темы говорения, чтения и аудирования; ж) учет мотивов и интересов учащихся в процессе усвоения лексического материала.

Центральным звеном в работе над изучением лексики иностранного языка является установление прочных и гибких лексических и фонологических связей. Одним из главных условий успешного развития лексического навыка является выполнение заданий с лимитированным количеством сложностей. Эти задания могут выступать в форме игровых упражнений и ситуаций, которые превращают процесс изучения лексики в приятное занятие. Кроме этого, игра дает возможность использовать новые материалы в ситуациях общения, близких к реальной жизни. Игра – это практика изменения ситуации. Это речевой образец, который может повторяться много раз в условиях, близких к реальному общению.

Характерные ему признаки – эмоциональное, спонтанное, целенаправленное воздействие.

Выводы по 1-ой главе

Анализ теоретических основ игровых технологий позволил определить особенности работы в данном направлении по следующим аспектам: сущность понятия игра, основные виды классификации игр, функции и признаки игровых технологий, а также принципы обучения лексической стороне речи.

Игры – это простой и доступный для человека способ познания окружающей действительности, а существующие потребности в рациональном построении, организации и применении в процессе наиболее естественного и доступного обучения и воспитания для овладения определенными знаниями, навыками и умениями требуют более детального и детального исследования. При изучении игры исследователи сталкиваются с ее богатством, многомерностью проявлений, неопределенностью границ игры, феноменом как основного источника досуга, так и одной из форм человеческой деятельности.

Игровые приемы позволяют усваивать новые лексические материалы в коммуникативных ситуациях, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. Поэтому учитель с помощью игры организует учебную деятельность в соответствии с естественными потребностями учащихся.

Глава 2. Практическое применение игровых методов обучения лексики в школе

2.1. Лексические игровые приемы в начальной школе

На уроке иностранного языка возможно применение игровых элементов («warming-up activity» через создание проблемных воображаемых ситуаций, работа с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и другие). Целый урок может быть представлен в виде игры (проведение ролевой, интеллектуальной игры по теме, проведение игры на материале по страноведению и другие).

Для создания игровых ситуаций часто используют картинки, описание ситуаций, инструкции, ТСО, отрывки из художественных произведений [29].

Основная масса авторов считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по конкретной теме, поскольку игра позволяет использовать полученный материал в ситуации общения. Но существует немалое количество игр, применение которых на уроке сделает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Игры возможно использовать на любом из этапов работы над лексикой иностранного языка.

При введении новой лексики у учеников начальной школы очень важно, чтобы ребенок концентрировался, внимательно слушал каждое слово и правильно его произносил. Хоровое повторение, как правило, не гарантирует желаемого результата, потому что половина коллектива либо вообще не повторяет, либо бормочет что-то невнятное. Наша задача максимально использовать силы и внимание ребенка на этом этапе, но если мы просто заставим весь класс просто повторять каждое слово одно за другим, процесс может стать монотонным и дети начнут отвлекаться. Чтобы этого избежать, можно попробовать превратить данное действие в игру [8].

Игровые методики для работы на этапе введения новой лексики иностранного языка:

1. Игра «Помоги птичкам».

Учитель объясняет задание ученикам: «Птичкам нужно вернуться в скворечник, вы должны им помочь. Следует по очереди передавать каждую птичку друг другу. Получив птицу в руки, нужно правильно и громко называть ее цвет и передать ее своим соседям. Если вы все правильно назовете цвет каждой птички, они смогут отправиться домой».

Вначале учительница показывает карточку с птицей, называя ее цвет по-английски, и дети должны хором повторить это слово. Затем учитель отдает карточку первому ученику, а первый ученик, называя цвет, передает карточку соседу. Последний ребенок должен положить птицу в "домик", который заранее установлен рядом с ним.

Игра очень динамичная, поэтому у малышей нет возможности отвлечься. Кроме того, они сталкиваются с задачей запоминания и произношения слов, чтобы выполнять свою роль в общих задачах. Кроме того, одно и то же слово повторяется до тех пор, пока карта дойдет до домика.

2. Игра «Лучший перевод».

Дети становятся переводчиками. Их задачей становится задание устно перевести фразы или предложение с новой лексикой, которые говорит учитель. Побеждает тот, кому больше и быстрее удастся перевести. Эту игру используют также со словами по темам.

3. Игру «Поймай светлячка».

Учитель отдает команды с указанием местонахождения светлячка, а учащиеся выполняют действия.

У: Catch the firefly behind your head! Catch the firefly on the neighbor's book! Catch the firefly under the desk! Catch the firefly in front of your face! Catch the fly next to your chair!

4. Игра «Я вижу что-то красного цвета».

Учитель говорит о том, что видит что-то красного цвета. Обучающиеся должны коснуться любого предмета или части предмета и повторить «red». В игре также могут использоваться и другие цвета. Побеждает тот, кто сумел прикоснуться ко всем цветам.

5. Игра «Моя Радуга».

Учитель называет цвет каждой полоски в свободном порядке, а дети рисуют названный цвет в своих тетрадях, вспоминая как должна выглядеть радуга. Когда радуга нарисована, учитель достает рисунок и дети сравнивают свои рисунки с оригинальным. Побеждает тот, кто правильно нарисовал радугу.

6. Игра «Кто это?».

Начинает игру учитель. Он описывает внешность любого ученика. Дети угадывают кто это. Тот, кто угадал, становится следующим. Один из учеников рассказывает о внешности (характере, одежде, свободном времени) своего одноклассника. Побеждает тот, кто больше угадал.

7. Мимическая игра «Крокодильчик».

Один из учеников выходит к доске и пытается жестами объяснить, что у него «болит». Одноклассники отгадывают, о чем идет речь. Ученик, который первым скажет правильный ответ, занимает место у доски. Таким образом, игра является очень эффективной при изучения нового лексического материала на уроке английского языка.

Игровые методики для работы на этапе отработки лексики иностранного языка в начальной школе:

1. Игра «Словарная эстафета».

Участники 2-х команд подбегают к доске, пишут слова по теме на иностранном языке и передают мел следующему. Игра длится несколько минут, и ее можно использовать на занятиях вместо обычной зарядки. Побеждает команда, которая напишет больше всего слов. Вы можете скрыть

записи команд друг от друга или записывать их с разных сторон доски. Важно также и правильное написание слов.

2. Игра «Кто больше?».

Соревнование между двумя командами, в котором по очереди представители команд называют слова по определенной теме. Аналогично предыдущей игре, но здесь команда называет слова в спокойном темпе и не выбегает к доске.

3. Игра «Цветик-семицветик».

Учитель заранее готовит цветок по теме: в центре указывается тема урока, а на лепестках – слова на русском или иностранном языках. Учащиеся по очереди отрывают по лепестку, переворачивают, читают и называют перевод слова. Можно сделать одноразовые цветочки, а можно прикреплять лепестки скотчем, тогда можно будет использовать игру в нескольких классах.

4. Игра «Крестики-нолики».

Класс делится на две команды. На доске чертится поле с русским переводом сверху и сбоку. По очереди команды ходят, переводя словосочетания по теме, представители от команд отмечают значок своей команды (крестик или нолик) в поле. Побеждает тот, кто соберет по вертикали, горизонтали или диагонали три своих значка.

5. Игра «Разгадай кроссворд».

Можно дать заранее придуманный кроссворд по иностранному языку и изобразить его на доске. Самый простой вариант — в задании просто слово на русском языке или картинка, означающая загаданное слово. Дети по очереди его разгадывают.

6. Игра «Потерянные буквы».

Это письменное задание на проверку запоминания графического образа изученных слов. Обучающийся должен вписать отсутствующие буквы в слова в тетради. Например: Mo_da_ (Monday), ch_co_a_e (chocolate). Такое

задание можно дать ученикам в качестве устной работы на разминку в начале урока.

7. Игра «Цифры»

Цель: повторение количественных числительных.

Формируются две команды. Справа и слева записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

8. Игра «Сколько страничек?»

Цель: повторение количественных числительных.

Учитель приносит несколько интересных и красивых книг. И спрашивает: "How many pages are there in the book?". Угадавший получает право первым рассмотреть книгу.

9. Игра «Что купила моя тётя?»

Цель: повторение лексики по теме, развитие памяти.

Учитель объясняет, что ученики должны дописать фразу в тетрадь «My aunt went to town and bought...» словом, обозначающим предмет школьного обихода или одежды. Если ученик не может назвать своё слово, он выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше назовет слов

10. Игра «Фантазёры»

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Формируются две команды. Представитель первой команды называет слово, одноклассники из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

Игровые методики для работы на этапе закрепления лексики иностранного языка:

1. Игра «Съедобное – несъедобное»

Для игры понадобится мяч.

Цель: закрепление лексики по теме «Еда».

Игроки выстраиваются на некотором расстоянии от водящего-учителя. Водящий по очереди бросает мяч каждому игроку, называя что-то съедобное или несъедобное. Если предмет съедобный, игрок должен взять мяч и сделать шаг вперед, а если несъедобный, игрок не ловит мяч и тоже делает шаг. Если игроки ошибаются, они остаются на месте. Победителем становится тот, кто первым доберется до учителя. Эта игра подходит для тренировки словарного запаса по любой теме.

2. Игра «Паровозик»

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Образуется две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное), прицепляя таким образом вагончики к паровозу. За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

3. Игра «Семья желтых».

Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Перед учениками стоит задача назвать предметы одного цвета, образуя таким образом семью жёлтых, красных и т.д. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

4. Игра «Что не так?».

Цель: закрепление лексики по теме, развитие внимания.

Показывая руку, учитель говорит: «Oh, something is wrong with my head!». Ученик исправляет – «with your hand!». Но учитель продолжает: «I don't hear, something is wrong with my nose!» (показывая на колено, например). Дети снова исправляют. Далее роль ведущего исполняет ученик,

который обращается по очереди к одноклассникам. Если вызванный ученик исправляет правильно – он становится ведущим.

5. Игра «Моё утро»

Цель: закрепление лексики по теме.

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой показывает какое-либо действие. Остальные ученики отгадывают, что делает каждый ученик.

6. Игра «Во сколько?»

Цель: закрепление лексики по теме.

Дети разбиваются на две команды. Игра имеет несколько вариантов:

1. Берут макет часов со стрелками, которые легко двигать. Передвигая стрелки, учитель по очереди спрашивает учеников из обеих команд «What time is it now?» За каждый правильный ответ команда получает один балл.

2. Учитель начинает рассказ, но не заканчивает последнее предложение. Например, «I have a friend. Her name is Anna. She gets up at....» И ставит стрелки на 7 часов. Ученик повторяет последнее предложение и заканчивает его словами seven o'clock in the morning. Если он ошибается, команда получает минус. Выигрывает та команда, игроки которой допустили меньше всего ошибок.

3. Учитель ставит стрелки часов на 7:15 и просит каждого сказать, что он делает в это время.

7. Игра «Семейное древо»

Цель: закрепление лексики по теме “Family”

Класс разделяется на группы по 3 – 4 человека. Раздайте учащимся материал (*Приложение 1*). Каждый ученик берет по 1 карточке и никому ее не показывает. Учащимся сообщается информация и они должны вписать новые имена в семейное древо. Цель – заполнить все древо. Потом участники

сверяют карточки внутри своих групп. Выигрывает та команда, чьи карточки заполнились правильно быстрее всех.

Игры при обучении лексики младших школьников очень актуальны и часто применимы. Я часто в своей работе использую данные методы. Пример использования мной данных техник отражен в конспекте урока (*Приложение 2*).

2.2. Игры при формировании лексических навыков в средней школе

В средней школе закладываются основы практического владения английским языком. Основной целью школьного курса является формирование коммуникативной и социокультурной компетентности учащихся, развитие у них умения использовать английский язык как средство общения в диалоге культур. Также необходимо формировать обучаемость учащихся. Как известно, изучение английского языка требует усердия и большого терпения. Превращение запоминания материала в увлекательную игру и обучение учащихся эффективным приемам запоминания является одним из способов стимулирования познавательных интересов учащихся [6].

Игровые методики для работы на этапе введения новой лексики иностранного языка в средней школе:

1. Игра-кроссворд по теме «Деньги».

Цель: ознакомление учащихся с лексикой по теме «Деньги», запоминание графического образа слова.

Игра в виде поля-сетки 14 на 14 клеток, каждая из которых содержит букву алфавита. Среди клеток есть загадочные слова на эту тему. Перед началом игры учащиеся вместе с учителем читают и переводят слова из активного словаря. Задача учащихся самостоятельно найти эти слова между буквами, опираясь на список внизу страницы. Учащиеся играют

индивидуально или парами (в этом случае в игру вносится эмоция конкурентности).

2. Игра «Я тоже».

Цель: введение новой лексики, проговаривание новых слов в типичных ситуациях, эмоциональная и физическая разрядка.

Преподаватель встает на свободное место и говорит: «I like apples but I don't like meat.» При этом он показывает рукой направо, говоря like и налево, говоря don't like. Задача учащихся – присоединиться к учителю справа и слева, предложив свой вариант. Например: «I don't like meat either, but I like butter». Данная игра подходит к любой теме.

3. Игра «Самый быстрый».

Цель: использование новой лексики в диалоговой речи.

Игра состоит из двух этапов. Учащиеся играют в парах. На первом этапе учащиеся пишут максимальное количество слов по теме. На втором этапе составляют диалоги с данными словами.

4. Игра «Прилагательные для описания людей».

Цель: использование новой лексики в речи под контролем преподавателя.

Обучающиеся делятся на две группы. Учитель предлагает группам много карточек, в которых написаны прилагательные. Слова групп не совпадают. Задача учащихся – объяснить значение этих слов, не произнося их вслух. Опишите другими словами и жестами.

5. Игра «Лучший повар».

Цель: монологическое высказывание с активной лексикой, спонтанное высказывание в ситуациях общения.

Обучающиеся делятся на группы. Каждая группа создает свой «рецепт» и представляет себя. «Независимые эксперты по здоровому питанию» оценивают «рецепты» и выносят свой вердикт. Презентация

рассчитана на 7 минут. Задача учащихся – подготовить монологическое высказывание по теме и спонтанно высказать свое мнение.

6. Ролевая игра «Продано!».

Цель: развитие лексических речевых навыков в диалоговом общении.

Учитель заготавливает «товар для продажи» в виде карточек с надписями. Задача учащихся – разыграть диалоги от лица покупателя и продавца, используя лексику на карточках.

Игровые методики для работы на этапе отработки и закрепления лексики иностранного языка в средней школе:

1. Игра «Спортивная викторина».

Цель: отработка и закрепление лексического материала по теме «Спорт».

Студенты делятся на 2 группы. Учитель дает каждой команде карточки с вопросами викторины (*Приложение 3*) и кладет их в середину стола лицевой стороной вниз. 1-я команда тянет карточку и задает вопрос 2-ой команде. Если команда отвечает на вопрос правильно, то она забирает карточку. В противном случае, карточка остается у команды, задавшей вопрос. После этого тянет карточку и задает вопрос 2-ая команда. Выигрывает та команда, которая наберет наибольшее количество карточек.

2. Игра «Return from the Forbidden Planet»

Цель: закрепление лексики по теме “Colours and shapes”

Класс делится на группы по 4-6 человек. Затем каждая группа должна сформировать две команды по 2-3 человека. Скажите одной команде в каждой группе, что они астронавты, вернувшиеся с миссии с планеты Zarg. Они не видели никаких обитателей, но нашли свидетельства разумной жизни. Они связываются по радио с Центром управления полетами, чтобы сообщить о своих находках. Раздайте данной команде карточки (*Приложение 4*). Другая команда в каждой группе – это Центр управления полетами; им нужны листок и ручка. Астронавты должны описывать предметы, не называя

их, а члены Центра управления полетами зарисовывают предметы и рассказывают для чего они.

Получив всю информацию, каждая группа пытаются нарисовать то, как могут выглядеть обитатели данной планеты. Когда они заканчивают, Центр управления получает карточки предметов.

3. Игра «Суд присяжных»

Цель: закрепление материала по теме «Закон»

Каждый из класса получает карточку с ролью (*Приложение 5*). Пока ребята читают свои карточки, свидетели защиты должны выйти из класса. Учитель говорит со свидетелями защиты и объясняет, что свидетели должны обсудить свои роли и вместе придумать свои истории. После учитель возвращается в класс, и судья начинает суд. Свидетели должны заходить по одному, когда их позовут. Цель игры состоит в том, чтобы присяжные решили, невиновен обвиняемый или же виновен.

4. Игра ««Ах, этот Лондон!».

Цель: закрепление лексики по теме «Достопримечательности Лондона».

Вариант 1 (игра фронтальная)

Учитель размещает на доске фотографии интересных мест Лондона. В течение одной минуты учащихся просят запомнить названия, а затем вспомнить их по памяти. Выигрывает тот, кто больше всего помнит.

Вариант 2 (групповая игра)

Две команды учащихся становятся лицом друг к другу. У каждого ученика есть фотография памятного места в Лондоне, которую он прячет за спиной. По сигналу ведущего одна из команд одновременно показывает второй команде свои фотографии и быстро их прячет. Члены второй команды должны запомнить и сказать, что изображено на рисунках и в каком порядке.

Вариант 3 (карусель)

Дети, взявшись за руки, образуют 2 круга: внешний и внутренний. Учитель говорит: «Go!». Дети начинают двигаться, каждый в своем кругу, причём один круг движется по часовой стрелке, другой — против. Через 10 секунд учитель говорит: «Stop!». Дети останавливаются, и ученик из внешнего круга, обращаясь к стоящему напротив ученику, говорит: «How can I get to Big Ben and ...?». Ученик из внутреннего круга отвечает: «You can get there by taxi and ...». Дети снова начинают двигаться по кругу до тех пор, пока не услышат «Stop!». Учитель останавливает движение таким образом, чтобы все пары имели возможность обменяться вопросом и ответом.

5. Лексическая игра «Воссоедини слово»

Цель: отработка и закрепление лексики

На доске «разбросаны» буквы алфавита. Задача учеников как можно больше составить из этих букв слов по определенной теме. Время – 5 минут. После команды «Stop» подсчитываются слова, проверяются ошибки. Если слово с ошибкой, оно вычеркивается. Побеждает тот, кто больше всего составил слов.

Игры при обучении лексики средних школьников не менее актуальны. Они незаменимы при мотивации и разнообразии учебного процесса. Пример использования мной подобных техник отражен в конспекте урока (*Приложение 6*).

2.3. Игровые приемы при обучении лексике в старшей школе

Опрос учителей английского языка в общеобразовательных школах показал, что игровая деятельность на первом этапе обучения является наиболее эффективной, в то время как использование этого же метода в старшей школе нецелесообразно. Учителя не используют игру со старшеклассниками, так как считают, что с ее помощью невозможно успешно преподавать иностранный язык. Для них это больше способ досуга

или поощрения учащихся, но не средство достижения образовательных целей [12].

Некоторые причины, почему стоит использовать игры на уроках английского языка в старшей школе:

1) игра является одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, и позволяет использовать все уровни обучения независимо от возраста обучаемых;

2) игра создает условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяет приблизить процесс обучения к реальности, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка;

3) игра является средством повышения эффективности образовательного процесса, она обязательно должна содержать элемент соревнования или соперничества (например, игра-конкурс, игра-викторина);

4) деятельность в играх влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов;

5) активность в игре характеризуется такими признаками, как: мотивированность, отсутствие принуждения; персонализированная активность; обучение и воспитание в коллективе и коллективом; развитие психических функций и способностей; учение с интересом.

Игровые методики для работы на разных этапах обучения лексике иностранного языка в старшей школе:

1. Игра «Гонка умов»

Учащиеся делятся на 2 команды. Доска делится на две половины, сверху обозначается тема. Ученики записывают по одному слову на свою половину доски по очереди. Команда, которая написала большее количество слов за отведенное время – побеждает.

2. Игра «Загадка»

Цель: активизация изученной лексики, закрепление

Положите сложенные карточки со словами на определенную тему в шапку и дайте ей несколько раз покрутиться. Каждый игрок берет карту до тех пор, пока не исчерпается число, оставшееся в шляпе. У каждого участника игры есть уникальный набор слов, из которых можно составить рассказ. Когда все готовы, игроки по очереди пишут исходные слова на доске, а затем читают свои работы. Победителем игры становится тот участник, чей рассказ будет признан лучшим. Вы можете проголосовать, если это необходимо.

3. Игра «Все звёзды»

Цель: активизация и закрепление числительных.

Распечатать заранее вопросы и заполнить пробелы (действительными на день занятия) например, вопросы:

Angelina Jolie was born on 4th July, in 1975. How old is she?

В классе учитель читает первую строчку. Игрок, быстрее всех давший правильный ответ, зарабатывает жетончик. Один правильный ответ – один балл. Зачитывать строчку за строчкой. Побеждает участник игры, набравший наибольшее количество баллов.

4. Игра «Сильнейший»

Цель: закрепление лексических единиц по теме «Неправильные глаголы».

Класс делится на 2 команды. По одному игроку от каждой команды садятся на стулья, ставят на стол свои правые локти, а ладони сжимают в замок. Игрок 1 называет какой-нибудь неправильный глагол в словарной форме и прижимает руку соперника к столу. Игрок 2, чтобы прижать руку соперника к другой стороне стола, должен назвать вторую форму этого глагола. Если всё верно, вы записываете на доске счёт 1:1 и начинается второй раунд, где уже Игрок 2 задаёт глагол, а Игрок 1 отвечает. Если снова всё верно, то игроки расходятся с общим счётом 2:2, а их места занимают товарищи по команде. Если же второй игрок ошибся, то он покидает стол со

счётом 1:0, а его место занимает другой представитель команды. В этом случае, первый игрок называет уже другой глагол и борется с новым соперником ещё два раунда (если никто не ошибётся). Если ошибается первый игрок (например, задаёт правильный глагол), то он покидает стол со счётом 0:0. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, как минимум, по одному разу не назовёт первую и вторую формы глаголов. В финале подсчитываются очки, и определяется победитель игры.

5. Игра «Мнения»

Цель: вывести учеников на дискуссию, с использованием определенной лексики

На доске пишется фраза. Например, «Modern technologies». Другая часть доски делится пополам. На одной половине – веселый смайлик, а на другой – грустный. Смайлики (6 веселых и 6 грустных) тщательно перемешать и раздать по шесть каждому игроку. Учащийся, которому достались, предположим, два грустных и четыре весёлых смайлика, должен найти два недостатка и четыре преимущества современных технологий. Ученикам дается время на подготовку. Затем игроки отдают учителю по одному смайлику, и по очереди называют недостаток или преимущество, которые учитель записывает на доске в соответствующей колонке. Идеи не должны повторяться, поэтому игрокам неизбежно придётся изобретать новые на ходу. Учащийся, не нашедший, в свою очередь, подходящего аргумента, пропускает ход, но из игры не выбывает. Побеждает игрок, быстрее всех избавившийся от своих смайликов.

6. Игра «Амнезия»

Цель: закрепление лексики

Ученику клеят на лоб стикер с названием знаменитости (можно животного, профессии, и т.д). Он должен угадать кто он, задавая вопросы. Все остальные должны отвечать на вопросы только Yes/No.

Игровые приёмы незаменимы. На уроках английского языка в старшей школе они повышают эффективность усвоения изучаемого материала. Пример использования подобных техник отражен в конспекте урока (*Приложение 7*).

Выводы по 2-ой главе

Формы и приемы игровых методов представлены в этой главе, чтобы отразить их разнообразие. Игры подобраны по этапам изучения лексики иностранного языка, на каждом из которых могут применяться определенные игровые приемы.

Подводя итоги всему вышесказанному, мы можем еще раз отметить, что с методической точки зрения широкая функциональность игровых технологий позволяет работать над улучшением памяти, концентрацией внимания, активировать и довести до автоматизма многие грамматические явления, обогатить словарный запас учащихся, помочь им овладеть структурой языка, развивать творческую инициативу. Работа с игровыми технологиями является важным дидактическим, развивающим и мотивационным фактором, поскольку она расширяет общий кругозор изучающих иностранный язык, формирует их гуманитарную и языковую культуру.

Обучающая игра – это специально организованное задание, требующее эмоциональных и умственных сил. Это небольшая ситуация со своим сюжетом и персонажами, играющими общую или особенную роль.

Заключение

Игры представляют собой определённый вид деятельности в процессе обучения, одновременно с этим являясь уникальным явлением человеческой культуры. Ни в одной другой своей деятельности человек не демонстрирует такой самозабвенности, раскрытия всех своих психофизических и интеллектуальных ресурсов, как в игре.

Изучая игру, обучающиеся сталкиваются с богатством, многомерностью проявлений, неопределенностью границ игры, с ее феноменом как первоисточником развлечения и одной из форм человеческой деятельности.

Не вызывает сомнений тот факт, что процесс игры мотивирует учащегося узнать новое, вызывает чувство здорового соперничества.

Использование различных игр на уроках английского языка способствует лучшему овладению этим предметом, расширению не только словарного запаса учащихся, но и знаний об изучаемом языке.

Многообразие существующих игр позволяет успешно использовать их на всех этапах обучения в школе (начальном, среднем, старшем), с разным уровнем языковой подготовки детей. Особенно важно включать игровую деятельность на начальном этапе обучения детей, ведь именно тогда происходит познание окружающей реальности, закладывается правильное умение взаимодействовать и выстраивать отношения с людьми.

Список литературы

1. Арзамасцева Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А. Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2017. – 28с.;
2. Ахраменко Е. В. Использование игр при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] / Е. В. Ахраменко// Молодой ученый. — 2018. — № 45 (231). — С. 225-228. — URL: <https://moluch.ru/archive/231/53727/> (дата обращения: 18.11.2021).
3. Брунер Дж. Психология познания. За пределами непосредственной информации. – М.: Прогресс, 1972. – 412 с.
4. Бутко В. Языковые игры на уроках английского языка // ИЯШ. – 1988. – № 4. – С. 54 – 55.
5. Выготский Л. С. Педагогическая психология. – М.: АСТ, 2005. – 671 с.
6. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. – М.: Аркти, 2004. – 192 с.
7. Демьянова И.А. Игры на уроках английского языка для начальных классов [Электронный ресурс]/И.А. Демьянова – Информационно-образовательный портал "Должен знать" Online, 2017. URL: <http://dz-online.ru/article/4108/> (дата обращения: 19.11.2021)
8. Дзюина Е.В. Игровые уроки и внеклассные мероприятия на английском языке. М.,Вако,2007
9. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
10. Жидкова О.В. Лексические игры на уроках английского языка [Электронный ресурс]/О.В. Жидкова. – Образовательная социальная сеть nsportal.ru, 2018. URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy->

yazyk/library/2018/05/31/leksicheskie-igry-na-urokakh (дата обращения: 13.12.2021)

11. Запорожец А. В. Развитие произвольного поведения у ребенка. – М., 2005. – 134 с.

12. Зимняя И.И. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.

13. Ижогина Т.И., Бортников С.А. Игры для обучения английскому языку. – М.: Феникс. – 2004. – 128 с.

14. Ильченко Е.В. «Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка». М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003

15. Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. – № 2, с. 67

16. Кирюшин А.Н. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления [Электронный ресурс] /А.Н. Кирюшин, А.Н. Астахова, Е.Ю. Новиков – Современные научные исследования и инновации. – 2012. – № 8. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 18.11.2021).

17. Коновалова Л.В. Средства повышения эффективности урока. // ИЯШ. – 1990. – № 4. – С. 61 – 63.

18. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с.

19. Конышева А.В. Современные методы обучения английскому языку: учебник / А.В. Конышева. – 2-е изд., стереотипное. — Ми.: ТетраСистемс, 2004. – 176 с.

20. Курочкина О.А. Методический сборник игр по английскому языку. /О.А. Курочкина. – г. Шарья: МБОУ Гимназия №3, 2014. – 14 с.

21. Макаренко А.С. О воспитании. – М.: Политиздат, 1988. – 256 с.

22. Манулейко З. В. Изменение моторики ребенка. – М., 2006. – 96 с.

23. Мележик О. И. Игра для введения новой лексики в начальной школе [Электронный ресурс] / О. И. Мележик// Мультиурок. – 2017. – URL: <https://multiurok.ru/index.php/blog/ighra-dlia-vviedeniia-novoi-lieksiki-v-nachalnoi-shkolie.html/> (дата обращения : 25.03.2022)

24. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. — Текст : непосредственный // Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т. 1. — Челябинск : Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 12.04.2022).

25. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / С. И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М.: Изд-во «Азбуковник», 1999. – 944 с.

26. Панфилова А. П. «Игровое моделирование в деятельности педагога», М.: «Академия », 2000

27. Пассов Е.И. Искусство общения. Английский язык: учеб.пособие / Е.И. Пассов, И.С. Николаенко. – М.: Иностранный язык, ООО «Иностранные языки», 2000. – 256 с.

28. Пассов Е.И. Коммуникативная методика. – М.: НОУ «Интерлингва», 2003. – 156 с.

29. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии. – М., 2008. – 156 с.

30. Пугачев, А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А. С. Пугачев. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2012. — № 11 (46). — С. 474-476. — URL: <https://moluch.ru/archive/46/5703/> (дата обращения: 14.02.2022).

31. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя. – М.: АСТ, 2004. – 80 с.

32. Рогова Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова; Ф. М. Рабинович Ф. М., Т. Е. Сахарова Т. Е. – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.

33. Рогова Г. В., Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: Пособие для учителей и студентов педвузов. – М.: Просвещение, 2000. – 232 с.

34. Савченко О.Ю. Игры на уроках английского языка // ИЯШ. – 1992. – № 2. – С. 39 – 41.

35. Скаткин М.Н. Методология и методика педагогических исследований: В помощь начинающему исследователю. – М.: Педагогика, 1986. – 156 с.

36. Стайнберг Д. 110 игр на уроках английского языка. – М.: АСТ, 2004. – 124 с.

37. Стромская В.Н. О привитии интереса к иностранному языку // ИЯШ. – 1984. – № 2. – С. 40 – 44

38. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. – М.: Просвещение, 1994. – 243 с.

39. Федорова Г.Н. Игры на уроках английского языка. – Ростов на Дону: Март, 2005. – 128 с.

40. Шурхай М.Н. Лексические игры на уроках английского языка в начальной школе [Электронный ресурс]/М.Н. Шурхай. – Копилка уроков, 2017.

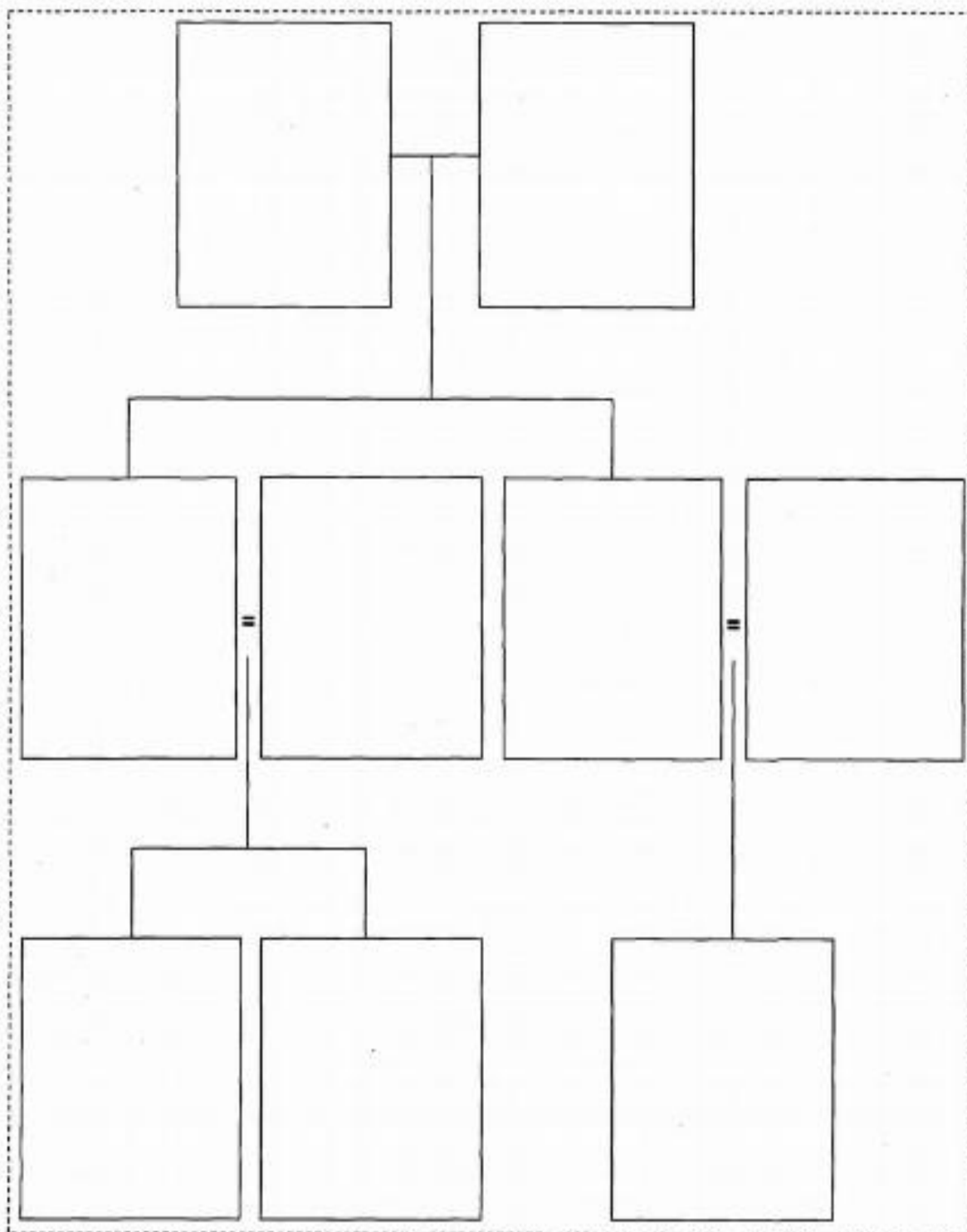
URL:https://kopilkaurokov.ru/angliiskiyYazik/prochee/lieksichieskiie_ighry_na_urokakh_anghliiskogho_iazyka_v_nachal_noi_shkolie (дата обращения: 28.11.2021)

41. Щерба Л.В. Преподавание языков в школе: общие вопросы методики: учеб.пособие для студентов филол. фак-в, 3-е изд-е, испр. и доп. – М.: Академия, 2002. – 160 с.

42. Эльконин Д.Б. Психология игры. /Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
43. Hadfield J. Elementary Vocabulary Games/J. Hadfield. – Addison-Wesley, 1998. – 120 p.
44. Hadfield J. Intermediate vocabulary games/J. Hadfield. – Longman. Pearson Education Limited, 1999. – 146 p.

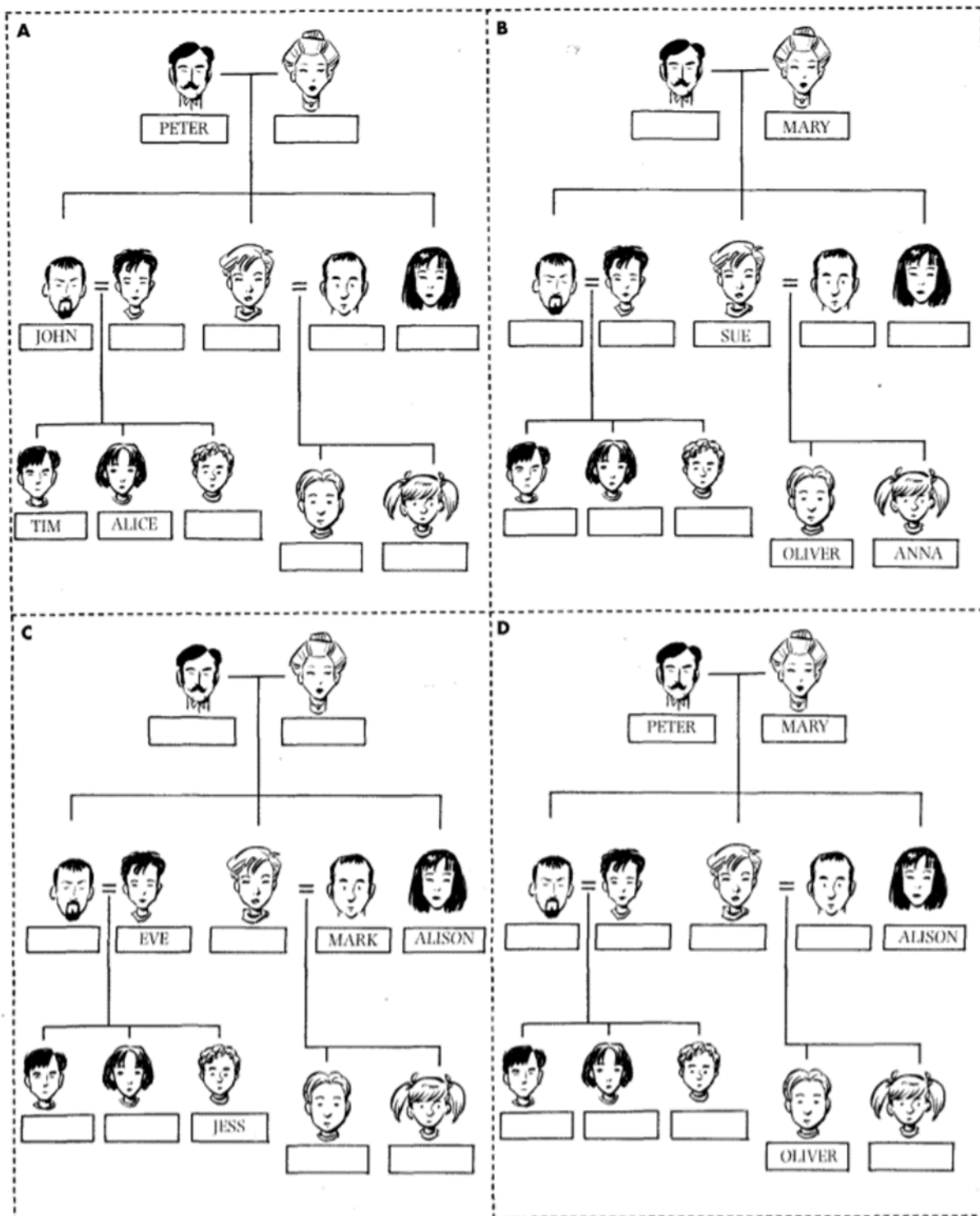
1 Family members

FAMILY TREE 1



1 Family members

FAMILY TREE 2



**Конспект урока английского языка во 2-ом классе по теме
«Family» (Фрагмент)**

ХОД УРОКА

1. Организационный момент

2. Фонетическая зарядка

3. Отработка лексики

a mother, слайд 2

a father, слайд 3

a sister, слайд 4

a brother, слайд 5

a grandfather, слайд 6

a grandmother. слайд 7

– Хелен хочет рассказать вам, ребята о своей семье –

Hello!

I am Helen.

I have got a big family.

I have got a mother, a father, a sister, a brother, a grandfather, a grandmother.

I love my family.

– А теперь, ребята, давайте вспомним наши слова по теме семья и расскажем их Хелен.

А) Работа с карточками (Учитель показывает карточку и задает вопрос, карточки выстраиваются на доску и все слова повторяются еще раз.)

– А теперь посмотрите на картинки которые у меня есть. Кто изображен на них? Правильно, на них члены семьи. Давайте повторим их по-английски все вместе.

Работа над отработкой слов на уроке происходит по следующей схеме:

- учитель показывает картинку и называет слово по-английски
- учащиеся слушают учителя и повторяют слово за ним
- учитель подходит к каждому индивидуально, показывает

картинку и просит назвать слово

– Ребята, для того чтобы правильно называть некоторых членов семьи по-английски послушайте внимательно как я произношу: a mother, a father.

– Who is this?

– It's a mother.

Б) Игра “Кого нет?” (What is missing?)

– Хелен очень любит играть, давайте поиграем вместе с Хелен в игру “Кого нет,” – What is missing? Внимательно посмотрите на картинки, запомните их. Закройте глаза, а Хелен тем временем спрячет кого-то из членов семьи. А вы, ребята должны догадаться кого нет.

В) А теперь ребята, Хелен хочет узнать кто есть в вашей семье. Давайте вспомним конструкцию – “I have got a mother”, “He has got a mother” и составим предложения:

– Если мы хотим сказать, что у нас кто-то есть мы говорим: “I have a mother”, “I have a father”.

4. Физкультминутка

5. Совершенствование навыков письма

– Ребята, когда Хелен торопилась к нам на урок и несла карточки со словами, она попала под дождик и дождик смыл некоторые буквы. Давайте поможем Хелен восстановить слова.

A) Write the words:

Мама – a m_ther

Дедушка – a gra_dfather_

Папа – a fath_r

Сестра – a si_ter

Бабушка – a gr_ndmo_her

Брат – a b_other

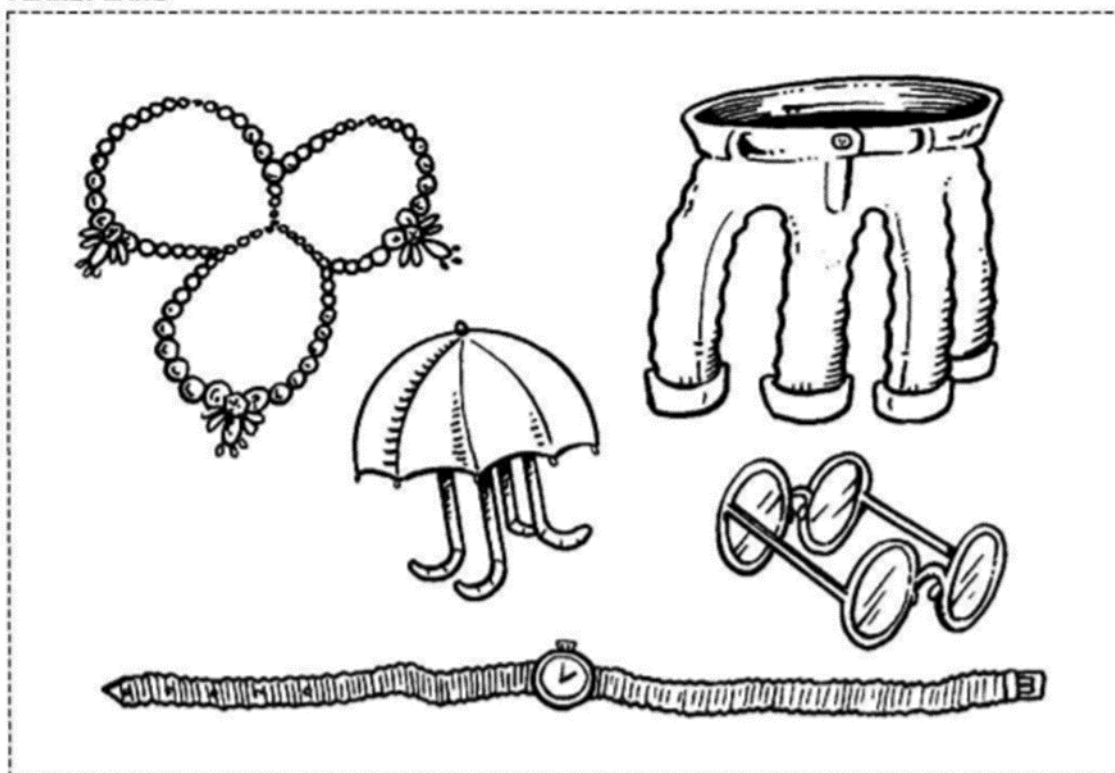
6. Подведение итогов урока, рефлексия, домашнее задание

QUIZ

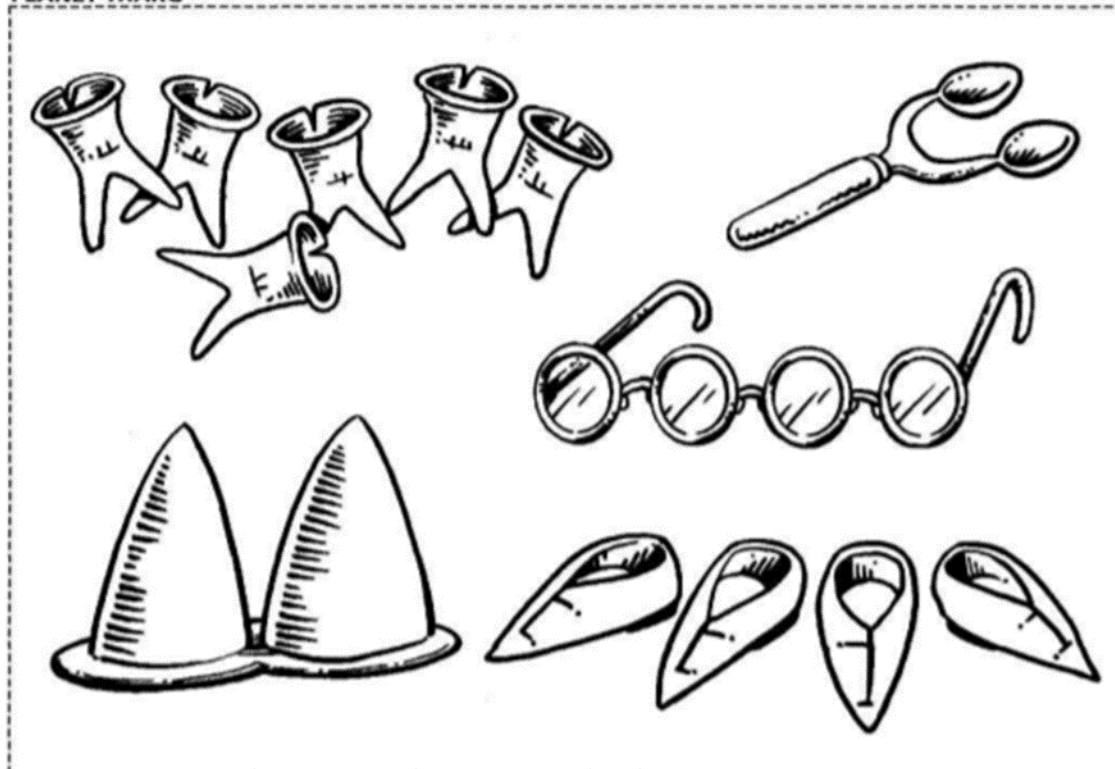
<p><i>Question:</i> How many players are there in a baseball team?</p> <p><i>Answer:</i> Nine</p>	<p><i>Question:</i> Name two sports that need bats.</p> <p><i>Answer:</i> cricket, baseball</p>
<p><i>Question:</i> Name two pieces of equipment you need to play golf.</p> <p><i>Answer:</i> e.g. club, ball, tee</p>	<p><i>Question:</i> Which two sports have eleven players in a team?</p> <p><i>Answer:</i> football, cricket</p>
<p><i>Question:</i> Name two sports that need racquets.</p> <p><i>Answer:</i> tennis, badminton</p>	<p><i>Question:</i> Name one sport played on a court and one sport played on a pitch.</p> <p><i>Answer:</i> court - e.g. tennis, badminton; pitch - e.g. football, cricket</p>
<p><i>Question:</i> Name two sports that have nets.</p> <p><i>Answer:</i> tennis, badminton</p>	<p><i>Question:</i> Which sport uses a shuttlecock?</p> <p><i>Answer:</i> badminton</p>
<p><i>Question:</i> Name two sports that have goals.</p> <p><i>Answer:</i> e.g. hockey, ice hockey, football</p>	<p><i>Question:</i> Name two sports that are played against one opponent only.</p> <p><i>Answer:</i> tennis, golf</p>

16 Colours and shapes

PLANET ZARG



PLANET THARG



27 The law

COURTROOM SCENE



THE TRIAL OF RONNIE SMALLS

Ronnie Smalls: Defendant

You are a used-car salesman accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. You are in fact guilty of this offence – the mistake you made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad. That would have been all right because he really wanted the car. The problem was, he was the car's original owner!

You don't know how to get out of this one – things look pretty bad! But you are good at looking innocent and you have some good mates who will stick up for you and swear you were with them at the time of the theft. So you intend to plead innocent. You're going to swear that someone sold you the car, and that you couldn't have taken it because you were at your mate Reggie's at the time.

Defending Counsel

The defendant, Ronnie Smalls, a used-car salesman, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner! But things aren't clear-cut. There are two witnesses who claim to have seen him driving the car, but there are three who have contradictory evidence. An interesting case!

You will be able to ask questions of all the witnesses. Ask for as many details as you like.

Prosecuting Counsel

The defendant, Ronnie Smalls, a used-car salesman, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. It seems a pretty clear-cut case to you – the mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner! As if that isn't enough, there are two witnesses you intend to call – one saw Ronnie driving the car at around 9.05 and one saw him getting out of it at his garage at about 10 o'clock.

You will be able to ask questions of all the witnesses. Ask for as many details as you like.

Prosecution witness 1: Ted Briggs

Last Wednesday 25 April, your red Mosquito car was stolen from outside your house. You think it must have happened around 9 o'clock in the evening because you parked it there at 8.45 and it was gone when you went outside to put out the rubbish at 9.10. A few days later, you saw an advert in the paper for a red Mosquito and answered it – the salesman was trying to sell you your own car! What an idiot! Of course he's guilty!

27 The law

THE TRIAL OF RONNIE SMALLS

Police officer

The defendant, Ronnie Smalls, a used-car salesman, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner! You came and arrested Mr Smalls at his garage after a phone call from Mr Briggs, the car's owner. This is the statement Mr Smalls made:

'I never stole any car. I couldn't have because I was drinking with my mate Reggie at the time. The car was sold to me by a man on 26 April. He didn't leave no name and address. I paid him cash.'

Prosecution witness 2: Mavis Wright

The defendant, Ronnie Smalls, a used-car salesman, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner!

You live opposite Ronnie's garage – not a very nice neighbour! You've had suspicions about that garage for a long time: a lot of sinister-looking characters hang about there. You saw Ronnie go out at about a quarter to nine. You were drawing the curtains of your top bedroom window at about ten past nine when you saw Ronnie drive the red car into the garage yard. You weren't at all surprised when you heard he'd stolen it.

Prosecution witness 3: Alex Fisher

The defendant, Ronnie Smalls, a used-car salesman, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner!

You live on the main road to Tamworth, a few streets away from the car's owner, and as you were walking the dog on 25 April you saw a man driving a red Mosquito. He screeched to a halt at the traffic lights, which were red. You walked past so you got a good view of the driver – you noticed him because he had been driving so fast. You're pretty sure it was Ronnie Smalls. The time was about five past nine.

Jury

The defendant, Ronnie Smalls, a used-car salesman, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. He then put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner!

Listen to the evidence and then discuss the case to reach a verdict.

Defence witness 1: Sid Fellows

The defendant, Ronnie Smalls (a used-car salesman), who is a friend of yours, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner!

You want to stand by Ronnie, so say you saw another man driving the car at about nine that night when you were out. Don't let on you know Ronnie, though! Invent as many details as you like to make your story convincing.

Defence witness 2: Reggie Bragg

The defendant, Ronnie Smalls (a used-car salesman), who is a friend of yours, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner!

You know Ronnie took the car but he's a good mate and you're going to stand by him. Your story is that Ronnie came round to your house for a drink that night – he was with you at 9.00. Invent as many details as you like to make your story convincing.

Defence witness 3: Freda Sly

The defendant, Ronnie Smalls (a used-car salesman), who is a friend of yours, is accused of stealing a car, a red Mosquito parked outside the owner's house last 25 April at 9.00 at night. The mistake he made was to put an advert in the paper to sell the car. Only one person turned up to answer the ad – the car's original owner!

Stick by Ronnie. Say you were with him when another man came and sold him the car on 26 April. Invent as many details as you like to make your story convincing.

Judge

- 1 Tell the court the defendant's name and the crime he is accused of. Ask what he pleads: innocent or guilty?
- 2 Call the police officer who made the arrest to give his or her statement.
- 3 Ask the prosecuting counsel to question the defendant. Then ask the defending counsel to cross-examine him.
- 4 Call the following witnesses one by one in the order below. When each prosecution witness comes in, call the prosecuting counsel to question the witness; then call the defending counsel to cross-examine her / him. For the defence witnesses, call the defending counsel first, then the prosecuting counsel.

Prosecution witnesses:

Ted Briggs (owner of car)
Mavis Wright
Alex Fisher

Defence witnesses:

Sid Fellows
Reggie Bragg
Freda Sly

- 5 Remember what they said – take notes if you like.
- 6 Sum up – give a summary of what has been said. Tell the jury to go away and reach a verdict. You can indicate what you think if you like.
- 7 When the jury come back with their verdict, pronounce the verdict. If it is 'Guilty', hand out a sentence.

**Конспект урока по английскому языку в 6-ом классе по теме
«Тогда и сейчас» (Фрагмент)**

Ход урока

1. Организационный момент урока.
2. Фонетическая зарядка.
3. Речевая разминка. Подготовка к восприятию основного материала урока.
4. Задание «Составь слово из букв». Переставь буквы, чтобы получить слова для описания города-призрака.

Buafetuli (ответ- beautiful)

Elacn (ответ- clean)

Edretsed (ответ- deserted)

Ylgu (ответ- ugly)

Uqite (ответ- quiet)

Вставь получившиеся слова в предложения, чтобы они имели смысл.

I like small towns. The air is _____ and fresh there.

The main street of the city is very _____. There are lots of nice buildings and decorations.

There are ten hot _____ buildings in the world – buildings that are not beautiful.

Lots of European towns are very small, peaceful and _____ .

There are several _____ towns. People don't live there anymore.

5. Основной этап урока. Овладение новым материалом.

5.1. Чтение о городе – призраке, работа с текстом, ответы на вопросы и заполнение таблицы.

6. Объяснение домашнего задания.

7. Оценивание учащихся. Учащиеся сами себя оценивают и объясняют почему они хотят поставить себе такую оценку.

Подведение итогов. Рефлексия.

**Конспект урока английского языка в 10-ом классе по теме
«Путешествие по Темзе» (Фрагмент)**

Ход урока:

I Организационный этап

1) Организационный момент

2) Введение в тему:

II Основной этап

1) Актуализация изученного лексического материала по теме “Travelling”:

Учащиеся делятся на 2 команды. Доска делится на две половины. Ученики записывают по одному слову на свою половину доски по очереди. Команда, которая написала большее количество слов по теме «Путешествия» за отведенное время – побеждает.

2) Работа с картой:

Учащимся предлагается карта рек Британии, на которой они должны найти Темзу, а также учитель рассказывает про другие наиболее значимые реки страны, такие как the Severn, the Trent, the Great Ouse, the Ouse, the Wye, the Clyde, the Tay.

3) Работа с текстом по методу Дидактический пазл (jigsaw)

Постановка задачи:

Учащимся сообщается, что им предстоит работать с текстом из упражнения № 1 на стр. 95 учебника. Учащиеся делятся на 3 группы по 4 человека в каждой. Каждый участник группы получает порядковый номер от 1 до 4. Участник под номером 1 работает с первым текстом, под номером два – со вторым и т.д. При работе с текстом необходимо найти перевод выделенных слов (words in bold). Кроме того, изменить слова в скобках, присоединяя к ним необходимы суффикс, так, чтобы получилось слово другой части речи (wordformation). А так же ответить на поставленные

вопросы. Результаты своей работы учащиеся заносят в таблицу. (Приложение 3).

Текстовый этап:

- Работа в группах: каждый участник работает со своей частью текста, посвященной одной из достопримечательностей, расположенных на реке Темзе. Таким образом, он становится экспертом в данном вопросе.

- Тренинг экспертов: участники под номерами 1 из каждой группы собираются вместе. То же самое делают и участники под другими номерами, таким образом, образуется 4 группы по 3 эксперта в каждой. В группах они обсуждают полученные результаты, корректируют результаты друг друга при необходимости, вырабатывают наилучшие способы представления информации.

- Обучение остальных участников группы: эксперты возвращаются в свои первоначальные группы.

Послетекстовый этап: Каждый из четырех экспертов объясняет материал всем участникам группы используя рисунки, схемы, перевод, объяснения и т.д., участники группы делают пометки, задают вопросы. В результате вся группа должна владеть информацией по тексту целиком.

4) Проверка знаний учащихся:

Учащиеся покидают группы и в индивидуальном порядке отвечают на вопросы по тексту и выполняют задания на лексику (Приложение 4). Если эксперты эффективно провели обучение и верно выполнили свою работу, а участники группы внимательно слушали и записывали, то они смогут показать хороший результат при проведении контроля.

II Завершающий этап урока

1) Подведение итогов

2) Домашнее задание