

Відділ освіти виконавчого комітету
Бібрської міської ради

Бібрський ОЗЗСО І-ІІІ ступенів імені Уляни Кравченко

Людмила Михаїлула

Формування
КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ
здобувачів освіти через ігрові
технології на уроках
англійської мови



2019

Михашула Л.З. *Формування ключових компетентностей учнів через різноманітні ігрові технології на уроках англійської мови.*-Бібрський ОЗЗСО І-ІІІ ступенів імені Уляни Кравченко, 2019, -30 ст.

Рецензенти: Боднар В.М. - учитель англійської мови Бібрського ОЗЗСО І-ІІІ ст. імені Уляни Кравченко, вчитель вищої категорії, старший вчитель;

Андрійчук М.В. - учитель англійської мови Бібрського ОЗЗСО 1-3 ст. імені Уляни Кравченко, вчитель І категорії;

Посібник містить дидактичні ігрові технології з англійської мови ,що допоможуть учням формувати ключові компетентності з основ читання, фонетики, лексики, аудіювання та граматики.

Мета посібника –розвивати інтерес школярів до вивчення іноземної мови, формувати компетентності учнів з вивчення букв, читання, лексики, граматики, фонетики, аудіювання через різноманітні ігрові технології.

Методичний посібник рекомендовано для учнів школи, вчителів іноземної мови, студентів іноземних факультетів педагогічних вузів, усіх, хто цікавиться вивченням іноземної мови.

Матеріали схвалено на засіданні МО вчителів іноземної мови

Бібрського ОЗЗСО І-ІІІ ст. імені Уляни Кравченко

Протокол № 3 від 20.12.2019

ЗМІСТ

1.1. ВСТУП.....	4
2.1. Основна частина	
2.2. Ігрові технології на розвиток фонетичної компетентності.....	5
2.3. Ігрові технології на засвоєння букв алфавіту.....	6
2.4. Ігрові технології на засвоєння правил читання та розвиток компетентності читання.....	9
2.5. Ігрові технології для розвитку компетентності аудіювання.....	11
2.6. Ігрові технології для розвитку мовленнєвих компетентностей.....	13
2.7. Ігрові технології для розвитку лексичних компетентностей.....	15
2.8. Ігрові технології для розвитку граматичних компетентностей	18
3.3. Список використаної літератури.....	

ВСТУП

У дитячому віці гра - це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу.

А.С. Макаренко

Гра супроводжує людину протягом усього життя, протягом усього існування людства. Адже, в якійсь мірі, усе наше життя - це гра. Навіть стаючи дорослими, опиняючись у певних життєвих ситуаціях, ми приміряємо на себе ту чи іншу роль. А для маленької дитини гра - це основний вид діяльності, це засіб взаємодії з навколишнім світом, засіб його пізнання. Недаремно гру називають королевою дитинства.

Перед учителями англійської мови життя ставить нові вимоги, завдання, проблеми. Серед них і такі, здійснення яких безпосередньо залежить від нас. Багаторічний досвід педагогічної праці доводить, що якість уроків неможлива без урізноманітнення їхніх форм і методів. Кожен учитель іноземної мови розуміє, наскільки важливо постійно підтримувати інтерес до свого предмета. Ігрова технологія на уроці, безумовно, зацікавить дітей, надасть уроку більше емоційності, вмотивованості. Рухливі ігри знімуть фізичну втому і емоційну напругу. Тому грати ігри на уроці - справа серйозна.

Успіх роботи багато в чому залежить від умілого добору та організації ігор, що забезпечують ґрунтовне засвоєння мовного матеріалу та мовленнєвої компетентності на його основі. Велику популярність на початковому етапі мають ігри - змагання, ігри, що враховують здібності дитини до фантазії та перевтілення, ігри з використанням різних видів наочності, вивчення віршів і пісень. А.С. Макаренко казав, що у дитячому віці гра - це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу.

А тому, враховуючи психологічні і фізіологічні властивості дітей 6-7 років, треба вибрати найоптимальніший спосіб початкового навчання - ігрові ситуації, ігри технології. У мене на уроках з'являються м'які іграшки, ляльки. Намагаюся уникати монотонності, використовуючи на кожному занятті елементи несподіванки. Для цього я і використовую різноманітні форми ігрових технологій.

Сучасний урок іноземної мови немислимий без інтенсивності та потребує від учнів концентрації уваги, напруження сил. Застосування ігор дає змогу зберегти ентузіазм і високу працездатність до останніх хвилин уроку. Тому особливо обґрунтованого підходу на уроці англійської мови потребує пізнавальна гра, яка має велике значення в розвитку активності школярів.

Урок має бути насичений такими вправами й іграми, які дали б змогу чергувати види діяльності учнів. Організм дитини потребує рухів. Загальмований під час уроку руховій енергії дітей необхідно дати вихід. Рухливі ігри на уроках англійської мови,

підпорядковані загальному навчальному завданню, допомагають розрядити обстановку, стимулюючи розумову активність учнів.

Гру можна і треба застосовувати як під час вивчення нової теми, так і під час закріплення й перевірки знань школярів.

Підсумовуючи вищезазначене, можна сказати, що ігрова технологія розвиває мовленнєві компетентності учнів та впливає на розвиток особистісних якостей дитини. Вона є провідним містком у методиці викладання англійської мови як в початковій школі, так і середній, а навіть у старшій школі, сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції учня в колективі та суспільстві.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА РОЗВИТОК ФОНЕТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Who Has the Best Hearing?

Учитель: «Зараз я буду вимовляти українські й англійські звуки. Ваше завдання – підняти руку, коли почуєте англійський звук, а коли український – руку опустити».

Учні, що помилилися, вибувають з гри.

Who Knows the Symbols for the Sounds Best?

1. Учитель вимовляє англійські звуки, а учні показують відповідні їм знаки транскрипції.
2. Учитель показує знаки транскрипції, а учні називають відповідні їм голосний чи приголосний звук або слово, в якому є цей звук.

За кожную правильну відповідь учень одержує бал.

I Hear– I don't Hear

Учитель вимовляє слова, в яких або є, або немає літери “N”. Учень повинен підняти руку, якщо почує цю букву в слові. Перемагає команда, яка зробила найменше помилок.

Listen the Sounds

Учасники гри стають у коло. Один з гравців кидає м'яч іншому гравцеві й вимовляє звук, наприклад [i]. Гравець, який упіймав м'яч, повинен назвати слово із цим звуком: little, pig, mitten і

Who Has the Best Pronunciation?

Учитель вимовляє декілька слів, кидаючи м'яч одному з учасників гри. Останній повинен відтворити слова у тому самому порядку, повторюючи вимову та інтонацію вчителя. Кожен учень відповідає двічі. Виграє той, у кого краща англійська вимова.

Who Knows the Symbols for the Sounds?

На дошці написані слова у транскрипції. Завдання учнів –правильно їх прочитати.

Wolf and sheep

Учитель («пастух») обирає ведучого («вовка»). У «вовка» в руках декілька карток із написаними словами. Він звертається по черзі до учнів кожної команди. «Ягня» (учень) повинен правильно назвати всі букви слова, написаного на картці. Якщо «ягня» помилився, «вовк» забирає його (учень вибиває з гри). Виграє команда, в якій «вовк» забрав менше «ягнят».

Can you hear?

Учитель поділяє клас на команди. Кожний гравець отримує сигнальну картку (кольоровий олівець) певного кольору. Учитель читає англійські слова. Кожен з членів команди відповідає за певний звук. Наприклад, гравці з синіми картками повинні підняти їх, коли вчитель читає слово зі звуком [o]; гравці з червоними картками повинні підняти їх, коли почують звук [æ]; гравці з жовтими картками повинні підняти їх, коли почують звук [ʊ]; гравці з зеленими картками повинні підняти їх, коли почують звук [e].

Команда, гравець якої першим підняв правильну картку, отримує один бал. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.

Selling words

Клас поділяється на дві команди. Одна команда може «купувати» тільки слова зі звуком [k], а друга –зі звуком [h]. Учитель вимовляє слова з цими звуками. Завдання команд –сказати “I buy it” і «купити» потрібне слово (вчитель дає «покупцю» фішку або картку). Команда, гравець якої невчасно вигукнув фразу, позбавляється одного лота. Та команда, яка купила найбільше слів, перемагає.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА ЗАСВОЄННЯ ЛІТЕР АЛФАВІТУ



Who Knows the ABC Best?

Учитель дає завдання представникам обох команд –по черзі виходити до дошки і називати літери алфавіту до тих пір, поки не буде допущена помилка. Команда одержить стільки балів, скільки літер буде названо правильно.

Do You Know the ABC?

Учні класу поділені на команди по 4-5 чоловік, у кожній групі обирається учень-контролер. Учитель називає літери, а учні, користуючись касою літер, ставлять їх у рядок у тому порядку, в якому вони названі. Виграє та група, в якій усі учні впораються із завданням. (Контролери оголошують результати)

Учитель дає завдання представникам від обох команд по чергово виходити до дошки і називати літери за розрізною азбукою до тих пір, поки не буде допущено помилку. Команда одержує стільки балів, скільки було названо літер.

Five Cards

Вчитель показує кожному з учасників гри п'ять карток із літерами алфавіту. Виграє той, хто правильно та без пауз називає всі п'ять літер.

Guessing game

Вчитель показує або пише на дошці лише частину букви. Учні здогадуються і називають букву, тоді педагог показує або дописує букву повністю.

Вчитель роздає картки з буквами учням, називає букви у довільному порядку. Учень, букву якого називають, повинен встати, назвати свою букву та сказати слово, яке починається з цієї букви.

Who is the fastest?

Учням роздаються по 3 – 5 карток із літерами та пропонується уважно їх розглянути. Потім учитель називає букву, а ті, в кого є картка з названою літерою, швидко її піднімають та показують іншим. Той, хто запізнився, не має права підняти картку. Учитель проходить між рядами та збирає картки. Виграє той, хто швидше за інших залишається без ка

The First Letter.

Учні поділяються на команди. Учитель по черзі називає по три слова кожній команді. Учасники гри повинні швидко назвати перші літери цих слів. Виграє той, хто правильно виконав завдання.

Letters –Flowers

На дошці написаний англійський алфавіт з пропущеними буквами. Вчитель пропонує учням уявити, що кожна буква –це квітка, яка вже розквітла. Але ще не всі

квіти розквітли, тому що їм не вистачило сонячного тепла. Вчитель малює сонце без промінців. Учні по черзі підходять до дошки, домальовують промінчик до сонця, називають букву, яку цей промінчик зігрів, і вона розквітає. Вчитель записує названу букву.

Words and Letters

Учням пропонується швидко проглянути список слів, а потім назвати слова, у яких є задана літера. Виграє той, хто зможе назвати більше слів.

Do You Know the First Letter of These Word?

Учитель показує малюнки і називає зображені на них предмети іноземною мовою, а учні піднімають картки з першою буквою названого слова. Проходячи між рядами, учитель збирає картки з правильними відповідями. Виграє той, хто раніше за інших залишається без карток.

What do I Have?

Клас ділять на 2—3 команди. Учитель показує командам по черзі картку з якою-небудь літерою алфавіту. Учні відповідної команди повинні назвати цю літеру, а потім — якомога більше слів в яких є ця літера.

За кожне правильне слово команді зараховується один бал.



Who Knows More Words?

Для проведення цієї гри потрібно мати такий матеріал: набір карток із літерами і лексичними малюнками. Літери роздають учням. Учитель почергово показує малюнки і дає завдання з розданих літер скласти слова-назви предметів, що зображені на малюнках. Показавши декілька малюнків, учитель проходить між рядами, перевіряє правильність складених слів і пропонує учням прочитати їх. Виграє той, хто правильно складе найбільше слів.

Who is the First?

Учитель викликає до дошки по одному учневі (почергово з кожної команди). Вони повинні скласти і написати на дошці по три слова, що починаються з однієї літери (наприклад, з Р). Учні читають вголос свої слова.

За кожне правильно складене та прочитане слово команда одержує бал. Вислухавши відповіді учнів, підводяться підсумки гри

Alphabet Train.

Учитель почергово викликає учнів із різних команд, пропонує їм сказати речення: “My train is carrying...”, додати слово, що починається на першу (2,3 і т.д.) літеру алфавіту. Наприклад, перший учень говорить: “My train is carrying apples”, другий: “My train is carrying bread”. Учень, який не зможе швидко назвати слово, вибуває з гри. Перемагає команда, в якій залишиться більше учасників.

Guess the Letter

Серед учнів обирають ведучого. Він виходить з класу, а решта загадують літеру. Коли ведучий повертається, йому називають слова з цією літерою до тих пір, поки він не відгадає її.

Наприклад, задумана літера Р. Учні називають слова: pen, pet, sorry-book тощо. Коли ведучий відгадає літеру, його місце займе учень, що останнім назвав слово.

Sending a Telegram

Клас поділяється на дві команди, в кожній по одному телеграфісту. Учитель просить надіслати телеграму класу. Називає на вушко слово, а учень повинен по буквам передати його класу. Учні записують його. Потім наступне слово, і так ціле речення. Таку гру можна проводити замість нудних і нецікавих диктантів.

Fill in the Missing Letters

На дошці написані слова, в кожному з яких пропущена одна літера, наприклад: с...р, а...d, р...п. Учитель вимовляє звук і пропонує учням вставити відповідну літеру в слово, де вона пропущена, і назвати його.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА ЗАСВОЄННЯ ТА РОЗВИТОК КОМПЕТЕНТНОСТІ ЧИТАННЯ

Do You Know the Rules of Reading?

Учитель роздає учням по 2-3 картки з написаними словами, потім він промовляє будь-яке слово, наприклад: take. Учні, що мають картки зі словами на це правило читання, читають їх, а потім віддають учителеві. Той, хто помилиться, залишає картки у себе. Виграє той, у кого не залишиться жодної картки на відповідне правило читання.

Can You Read These Combinations of Letters?

Учитель заздалегідь готує картки з вивченими буквосполученнями(ee, ea, ar, or, ir, er, ur, ou, ow, ei(eu), ai(au), sh,ch). Потім він вимовляє один звук і пропонує учням показати буквосполучення, яким графічно цей звук передають на письмі. Якщо учень помилиться, вчитель забирає у нього картку з неправильною відповіддю.

Виграють учні, у яких залишиться більше карток.

We Can Read Words

1. Учитель пише на дошці декілька слів і дає учням завдання знайти серед них три, в яких літера А читається як звук [eі]. Виграє той, хто швидше виконає завдання.
2. Учитель показує слова 1-2 хвилини, потім закриває їх і пропонує учням назвати лише ті, в яких був звук [...]. Учень повинен швидко назвати слова з цим звуком.

Read flash cards

Учитель у швидкому темпі показує учням картки на відомі правила читання для того, щоб вони правильно прочитали їх. Той, хто помилиться, вибуває з гри. Картки, що були неправильно прочитані, відкладають убік, а потім знову їх читають уголос.

Find the Key Word or Word-Combination

Учитель готує два набори карток. Перший набір включає в себе питання до прочитаного тексту, другий –ключові слова та словосполучення, необхідні для відповіді.

Клас ділиться на дві команди. Вчитель роздає учням картки з ключовими словами та словосполученнями.

1. Учитель швидко показує гравцям картку із питанням, а потім забирає її. Учень, що має картку з ключовим словом або словосполученням, необхідним для відповіді на це запитання, встає, показує її всім учням і називає це слово або словосполучення.
2. Учитель швидко показує учням картку із запитанням. Учень не тільки знаходить потрібне слово або словосполучення зі свого набору, але й дає повну відповідь на питання. Якщо учень відповів правильно, його команда держке бал.

Read the Word, Word-Combination or Sentence

Учитель готує картки зі словами, словосполученнями та реченнями до тем.

Клас ділиться на дві команди. Назву теми записують на дошці. Вчитель показує картку спочатку одній команді, а потім –іншій . Якщо на картці записане речення, слово або словосполучення, яке відноситься до теми, будь-хто з команди встає і зачитує написане на картці вголос. Якщо зміст її не відповідає темі, всі учні команди говорять: “No”.

Put the Words or Word-Combination in Sentence

Клас ділиться на дві команди. Вчитель записує на дошці речення, виписані з будь-якого тексту підручника, що передають його загальний зміст. Але в реченнях пропущені ключові слова чи словосполучення. Учні уважно читають про себе всі речення, виписані на дошці. Потім за сигналом вчителя гравці обох команд відкривають підручник на вказаній сторінці і починають читати текст, шукаючи у ньому необхідне слово або словосполучення до кожного речення. Учень, котрий перший знайшов слово, підходить до дошки і вписує його у відповідну клітинку. Якщо він не помилився, його команда одержує бал. Виграє та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМПЕТЕНТНОСТІ АУДІЮВАННЯ

Who Understand the Text Best?

Учитель роздає учням картки, на яких написані речення, що або відповідають змістові тексту, або не відповідають йому. Завдання учнів – після прослуховування тексту відмітити плюсами ті речення, що відповідають змістові. Перемагають перші три учні, які швидше виконають завдання.

Listen to the Text and Try to Remember as Many Words as You Can

Учитель читає невеликий уривок, в якому всі слова добре знайомі учнями. Вони отримують завдання – назвати якомога більшу кількість слів (іменників, числівників, прикметників, дієслів) з прочитаного уривка.

Which Team Is the Best?

Клас ділять на дві команди. Вчитель викликає по чергово учнів з обох команд і дає різні розпорядження, наприклад: “Walk round the table”, “Go to the blackboard”.

За кожне правильно виконане завдання команда одержує бал.

What Is He Doing?

Учитель віддає розпорядження одному з гравців першої команди, потім ставить питання до представників іншої команди. Наприклад: “Bohdan, come up to me and take my book off the table”. Коли розпорядження виконано, він запитує: “Where is Bohdan?”, “What is he doing?”, “What has he in his hands?”, “What book is it?”, “Whose book is it?”.

Команда одержує по 1 балу за кожне правильно виконане розпорядження і за кожну правильну відповідь.

Spoken Messages

Клас ділиться на три команди. Вчитель заздалегідь записує на трьох аркушах паперу по одному реченню, в якому є будь-яке розпорядження.

Учитель передає ці записки трьом учням. Учні читають вказівки і передають їх своєму сусідові, а той далі. Гравці, які сидять за останніми партами, повинні виконати завдання. Виграє команда, яка швидко та правильно виконає завдання.

Listen and Find Pictures

Клас ділиться на дві команди. Учасники гри уважно слухають текст. На Столі вчителя розкладені малюнки, деякі з них не відповідають змістові тексту. Представник однієї команди, якого викликали до дошки, повинен розставити

малюнки в правильній послідовності відповідно до змісту тексту. Потім учні слухають інший текст, учитель викликає наступного учня.

Numbers, Line Up!

Кожен учень класу отримує картку з числівником від 1 до 0. Учитель називає номер, наприклад: 570. Учні, які мають цифри 5,7,0, виходять уперед і показують число. Надалі числа можна ускладнювати.

Do it!

На столі вчителя розкладені різні предмети. До дошки викликають двох учнів. Вчитель дає їм розпорядження, які стосуються предметів, які знаходяться на столі.

Наприклад: Візьми синю ручку! Поклади червону ручку в пенал! Дай мені книгу!

Blind Man

Усі учні, взявшись за руки, утворюють коло. Одному з учнів зав'язують очі, і він стає у центр кола. Він повільно лічить від 1 до 10, а учні в цей час рухаються по колу. Після того, як ведучий скаже «10», всі зупиняються. Ведучий із зав'язаними очима підходить до будь-кого з учнів і запитує його англійською мовою різні питання, крім “What is your name?”. По голосу він має здогадатися, з ким розмовляє, і назвати його ім'я.

Gossip

Учні сідають або стають у ряд. Гравця, що знаходиться скраю, обирають ведучим. Він шепоче на вухо своєму сусідові яке-небудь речення. Другий учень шепоче його наступному і т. д. Потім кожен гравець, починаючи з останнього у ряду, називає це речення вголос.



Running dictation

Клас ділиться на команди. На дошці кріпиться листок із реченнями або словами. Один учень кожної команди швидко іде до дошки, запам'ятовує речення, повертається до команди та диктує це речення. (Бігати не дозволяється!). Потім інший учень має чергу і так далі. Перша команда, яка збрала всі речення і записала їх правильно виграє.

Let's colour the balloons

Учням пропонують розфарбувати повітряні кульки за вказівками вчителя. Потім потрібно правильно назвати колір кожної кульки. Виграє той, хто правильно назве всі кольори.

Наприклад: Number 1. It is red.

Number 2. It is blue. I т. д.

Simon Says

Вчитель віддає команди. Якщо перед командою вчитель каже «*Simon Says*», то учні виконують команду. Якщо команда віддана без слів “Simon Says”, учні повинні залишатися нерухомо на місці.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЄВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

Greeting

Учні стають у коло. Вчитель починає гру: вітається до одного з учнів: “Hello, Max!”, водночас кидаючи йому м’яча. Учень повинен спіймати м’яча і відповісти на привітання. Якщо учень упустив м’яч, вчитель каже йому: “Goodbye!”. Учень відповідає вчителю: “Goodbye!” і повертається спиною до кола. Цей учень залишається поза грою доти, доки інший учень не впустив м’яч. Тоді другий учень вибуває з гри, а перший повертається. Таким чином, тільки один учень не бере участі в грі.

Hot potato

Учні сідають у коло. Вчитель тримає м’яч і вимовляє фразу: “**Hello! I am+ name**”. Тоді м’яч передається учнями один одному по колу до тих пір, доки вчитель не скаже: “**Stop!**”. Той учень, у котрого опиниться м’яч, повинен встати і назвати себе, кажучи: “**Hello! I am + name**”. Гра триває до тих пір, поки усі учні не назвуть себе.

Greeting chain

Діти стають у коло. Вчитель тримає м’яча, вітається, називає своє ім’я, запитує учня поряд його ім’я і передає йому м’яча. Учень вітається, називає своє ім’я і запитує наступного учня його ім’я. Так м’яч передається по колу доти, поки не дійде до вчителя знову. Ланцюжок- вітання починає і закінчує вчитель.

What can you see?

Підготувати картку з невеликим отвором посередині. Накрити цією карткою картинку із зображенням вивченої раніше лексичної одиниці. Вчитель пересуває отвір по картинці, надаючи учням можливість відповісти на запитання: “What is it?”, “What colour is the...?”, “Where is the...?”.

Ask your friend

Попросіть товариша зробити те, про що я прошу вас. Наприклад: Give me the book.
P1 (звертаючись до товариша) : Give me the book, please.

Ask me

На столі у вчителя багато іграшок або інших предметів по темі, яка вивчається. Вчитель говорить, що учні повинні попросити їх англійською мовою.

Наприклад:
P1: Give me a ball.
T: Here you are.
P1: Thank you.

Good Morning, Michael

Один із учнів класу виходить до столу вчителя і стає спиною до класу. Вчитель показує на одного з учнів за партою, який говорить: « Good Morning, Michael». Учень, який стоїть біля столу, повинен здогадатися по голосу, з ким він говорить, і відповісти: “Good Morning, Nick”. Залежно від рівня підготовки учнів можна тренувати наступні мовленнєві навички та зразки: Good afternoon! Good night! How are you? Good bye! І т.д.

A Birthday Party

Учитель обирає ведучого і говорить: “Olenka is nine today. Children, let us have a birthday party. Get your presents ready”. Учні беруть іграшки і по черзі вітають Оленку.

P: Good morning, Olenka! I wish you many happy returns of the day.

L: Good morning, Pete!

P: How old are you today?

L: I am nine.

P: Here is my present for you.

L: Thank you.

Після того, як усі діти привітають Оленку, вчитель запитує: “What presents have you?”

Ведуча називає англійською мовою всі Оленчині іграшки.

Invitation (Let's go to...)

Хтось з учнів виходить з класу, решта домовляється, куди б вони хотіли б піти. Перший учень повертається до класу. Він повинен у формі запрошень здогадатися про це місце. Відбувається така розмова:

P1: Let's go to the yard.

P2: Thank you, I don't want.

P1: Let's go to the cinema.

P3: I am not well.

P1: Let's go to the playground.

P4: I am sorry, I can't.

P1: Let's go to my friend's birthday party.

P5: Oh, with pleasure.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА РОЗВИТОК ЛЕКСИЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

Good memory

Клас ділиться на групи по 3-4 учня. На дошці вчитель пише приблизно 15 слів на тему, яка вивчається. Учням дається час запам'ятати ці слова, після чого учитель стирає слова з дошки. Завдання учнів записати якомога більше слів, які вони запам'ятали. Група, яка записала найбільше слів і зробила найменше помилок, виграє.



Call a word

Для цієї гри потрібні стільці, музика і картки із словами, які ви б хотіли повторити із своїми учнями. Стільці ставляться в коло сидінням вперед. Картки прикріплюються до спинок стільців. Учитель вмикає музику, учні ходять навколо стільців, а коли музика зупиняється, сідають на найближчий стілець. Учні повинні назвати слово на спинці стільця.

Walking game

Для цієї гри потрібні шість карток на тему, яка вивчається, та кубик. Картки кріпляться на дошку малюнком донизу. Кожному малюнку дається номер: від 1 до 6. Учні по черзі кидають кубик. Потрібно назвати слово, яке знаходиться під тим номером, який випав на кубіку. Якщо слово названо вірно, картку можна перевернути, якщо учень помиляється, то картка залишається закритою.

Find the picture

В цю гру можна грати командами. Учитель пише на дошці слова на задану тему і кріпить малюнки до цих слів у довільному порядку. Учитель вимовляє слово, двоє учнів з команди повинні підібрати малюнок до цього слова і з'єднати їх. Потім завдання виконують гравці з іншої команди.

Who is in the trap

Учитель показує дітям малюнок, називає слово до цього малюнка та передає картку першому учневі. Цей учень теж називає слово і передає його наступному учневі. Учитель тим часом називає і передає першому учневі наступну картку і так далі, поки всі картки «гуляють» по класу. Через деякий час учитель каже «Стоп!». Учні, у яких в руках залишаються картки, повинні встати та назвати, які слова зображені в них на малюнках. Потім гра продовжується.



Find a word

Учитель ділить дошку на дві частини і пиши однакові слова на обох сторонах, але в довільному порядку. Клас ділиться на дві команди. Учитель показує картку з зображенням одного з слів, а по одному учню з команди повинні знайти це слово на дошці та обвести його. Той, хто виконав завдання швидше, виграє 1 бал для своєї команди.

Do you believe me

Учитель просить учнів стати біля своїх парт. Потім учитель підіймає картку із словом на задану тему. Якщо слово співпадає із малюнком, учні повинні стрибнути, якщо ні, учні повинні стояти рівно.

A very long sentence

Учні стають в лінію. Учитель дає кожному учню картку за темою, яка вивчається. Перший учень доповідає: "I've got a ..." і називає слово, що зображене у нього на малюнку. Наступний учень вимовляє те ж саме речення і додає до нього своє слово. Гра продовжується доки останній учень назве всі слова в рядку.

Prepare your bag

У грі бере участь увесь клас. Учні виходять до дошки за бажанням. Учитель. Допоможіть Буратіно скласти портфель. Учень бере предмети, що знаходяться на столі, складає їх у портфель, називаючи кожен. This is a book. This is a pen. This is a ruler.

Let's decorate the Christmas Tree

Учні малюють новорічну-ялинку та прикрашають її різними іграшками. Потім потрібно, щоб учні назвали ці іграшки та їх колір. Виграє той, хто більше назве іграшок.

Yes/No game

Учень виходить із класу. Діти загадують предмет. Учень входить до класу і запитує: „Is it a book?" (Це книга?). Клас хором відповідає: „Yes (no). It's (not) a book" (так або ні). Учню дозволяють поставити не більше трьох запитань. Якщо після третього запитання він не вгадав предмет, діти називають його хором.

In the shop

На столі розкладені малюнки із зображенням фруктів, овочів та інших продуктів. Учні по черзі стають біля столу в ролі «продавця», решта – «покупці». Гра відбувається у формі діалогу:

- Good morning!
- Good morning!
- Can I have a plum?
- Here you are!
- Thank you.
- You are welcome.
- Good-bye!

One Step- one word

Ведучий розкладає на столі картки зворотною стороною до гори. На них написано: animals, food, furniture, numbers, colours, school, house, transport, sport.

Один з учасників витягає картку і починає робити кроки, називаючи, наприклад, тварин, якщо йому дісталася ця картка.

Якщо запас слів гравця вичерпався, а хтось інший знає ще якісь слова, він може спробувати зробити більше кроків.

"What is missing"

На дошці розвішуються картки із словами, діти їх називають. Вчитель дає команду: "Close your eyes!" і прибирає 1-2 картки. Потім дає команду: "Open your eyes!" і ставить питання: "What is missing?" Діти згадують зниклі слова.

"Let's change!"

Діти сідають в коло і перед кожним з них кладеться картка із словом (одяг/їжа). Вчитель пропонує дітям назвати свої картки: "What are you wearing?" і діти по колу – по черзі відповідають на питання. Потім вчитель називає гравців по парах і пропонує їм помінятися місцями: "Lena and Dima, change your places! Sergey and Sveta, change your places!" Після цього вчитель знову пропонує дітям назвати свої картки.

Colours

Клас ділиться на дві команди. Вчитель називає колір англійською мовою. Учні піднімають і показують картку або предмет відповідного кольору. Якщо хтось із гравців помилився, його команда одержує «-». Перемагає та команда, у якої менше мінусів.

Racing game

Учитель поділяє клас на дві команди. На двох партах у кінці класної кімнати розкладає предмети: декілька ручок, олівців, книг та інші. Можна по тій темі, яка вивчається. Потім вчитель називає слово, а представники команд повинні швидко принести їх на старт. Перемагає команда, яка швидко і правильно впорається з завданням.

Let's play with a ball.

Учитель по черзі кидає учням м'яч і називає слова по темі англійською мовою. Учні повинні впіймати м'яч, якщо слово відноситься до теми, яка вивчається, та відбити, якщо слово теми не стосується.

Bring me quickly

Учитель поділяє клас на дві команди. У класній кімнаті розкладаються різні предмети (зображення предметів), назви яких учні знають. Учитель викликає по черзі з кожної команди по одному учню і просить принести один із цих предметів (зображень). Наприклад:

T: Bring me a pen! Bring me a book!

Правильне виконання завдання приносить команді один бал. Виграє команда, яка отримає більше балів.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА РОЗВИТОК ГРАМАТИЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

To be

Учні стають у коло. Учитель кидає м'яча одному із учнів і називає особовий займенник. Учень, який ловить м'яча, повинен назвати форму дієслова «to be», що узгоджується з цим займенником. Потім цей учень кидає м'яча іншому учню, називаючи особовий займенник. Той, хто допускає помилку, виходить із кола. Виграє той, хто не помилився жодного разу.

Who has the best memory?

Учням роздають іграшки. Вчитель пропонує дітям уважно подивитись і запам'ятати, у кого яка іграшка. Потім він збирає їх і по одній показує гравцям, запитуючи: "Whose toy is it?" Відповідає той, хто перший підняв руку: "This is Ann's toy". Перемагає гравець, який дав найбільше правильних відповідей.

Memory game

На столі вчителя є велика кількість предметів. Один з учнів виходить до столу, йому пропонують уважно розглянути і запам'ятати їх. Потім учень повертається спиною до столу і на питання вчителя: "What is there on the table?" починає перелічувати, що є на столі: "There is a ball on the table. There is a book on the table". І т.д.

To be

Учні загадують професії. Вчитель запитує одного з учнів про професію іншого учня. Відбувається такий діалог:

T: What is Nick?

P1: He is a doctor.

P2: Wrong. I'm not a doctor.

P1: What are you?

P2: I'm a farmer.

What can you do?

Клас ділять на дві команди. Одна команда задумує будь-яке речення з дієсловом *can* (наприклад: “We can run”). Гравці іншої команди повинні відгадати це речення, ставлячи запитання: “Can you jump?”, “Can you dance?” тощо. На ці запитання перша команда відповідає: “No, we can't” “Yes, we can”.

Якщо речення відгадано, команди міняються місцями.

Have you...?

На столі вчителя розкладені іграшки (перед грою варто повторити слова по темі). Учні відвертаються, а ведучий бере будь-яку іграшку і ховає спину. Учні повертаються і ставлять запитання: *Have you got a...?* Хто відгадає, той і стає ведучим. спину.



Routines

(6 клас. Вживання Present Indefinite для опису звичних, постійних дій.)

1. За 5 хв. учні повинні описати повними реченнями щонайбільше дій, які вони виконують щодня, один раз на місяць, один раз на рік.
2. Потім вони об'єднуються в групи по 4 – 5 чол. і зачитують ці речення вголос. Якщо ще хтось із членів групи описав таку саму дію, то всі повинні вилучити це речення зі свого переліку.
3. Зрештою у кожного залишаться в переліку тільки ті дії, які характерні для них особисто.
4. Представник кожної групи описує ці особливі дії від третьої особи:
Tania goes to ballet class every day.
Ihor doesn't eat anything for one day every month.
5. У добре підготовленому класі члени інших груп можуть поставити запитання й отримати детальнішу інформацію про того чи іншого учня, який зацікавив їх своїми особливими діями.

Family Tree.

(6 клас. Тема “Family”. Вживання присвійного відмінка іменника). Можливі два способи виконання цієї вправи:

1. Кожен учень повинен намалювати своє родинне дерево, вказавши імена, і пояснити родинні зв'язки.
2. Усій групі пропонується одне родинне дерево і вони повинні усно чи письмово встановити родинні зв'язки.
3. Якщо група добре підготовлена, то вправу можна ускладнити, запропонувавши одному учневі “читати” схему родинного дерева, а іншому — відтворити його на чистому аркуші зі слів партнера.

Whose is it?

(6 – 7 клас. Вживання присвійного відмінка іменників і абсолютної форми присвійних займенників). Вправу можна виконувати усно або письмово.

1. Посеред столу лежать різні предмети, що належать учням класу (по одному-два від кожного учня). Бажано, щоб учні знали, кому що належить і як цей предмет називається англійською мовою.
2. Усі учні стають навколо столу, по черзі беруть будь-який предмет і кажуть, кому він належить: *The pen is Olena's. This is Olena's pen.*
3. Якщо вони сумніваються, то повинні уточнити, звертаючись до учня, якому, на їхню думку, належить цей предмет: *Is this pen yours, Olena? — No, it isn't mine. It's Halyna's.*

My best days of this month / week.

(6 клас. Вживання the Past Indefinite Tense.)

1. Учні записують 3 – 5 дат, які їм найбільше запам'яталися в цьому місяці / тижні.
2. Поділити учнів на пари і попросити їх обмінятися інформацією, пояснивши партнерові, чим саме їм запам'яталися ці дні.
3. Для успішного виконання вправи можна запропонувати допоміжні вирази:
I remember / like... Do you remember this day? Yes, it was the day I... No, not really.

Find someone who...

(7 клас. Вживання the Present Perfect Tense, прислівників ever, never у питальній, стверджувальній і заперечній формах.)

1. На кожній картці написано завдання, що починається словами: Find someone who + Present Perfect.
2. Карток повинно бути 10, але їх варто дублювати.
3. Одне завдання вчитель виконує з класом для зразка: читає завдання, запитує учнів, записує повну відповідь на дошці.
4. Потім учні приступають до виконання вправи. За 5 хв. вони повинні заповнити якнайбільше карток.
5. Способи перевірки:
 - Вчитель запитує, а учні зачитують свої відповіді на це запитання.
 - Підраховують, хто скільки завдань виконав, а правильність виконання можна перевірити після уроку.
 - двоє чи троє добре підготовлені учні переглядають заповнені картки і коротко коментують результати для класу.
6. В картку включати завдання, які відображають життя учнів класу, або лексичні одиниці, які вивчаються чи нещодавно вивчалися.
7. Картка має такий вигляд (після того, як учень її заповнив):
Find someone who has read “The Adventures of Tom Sawyer” in English.
Name: Oleh.
Oleh has read “The Adventures of Tom Sawyer”.
Або:
Name: Nobody. Nobody has ever read “The Adventures of Tom Sawyer”.
 - Dog, cat, canary
 - Morning, afternoon, evening
 - Summer, spring, winter

— Village, city, town

— TV, radio, video. Which do you prefer and why?

2. Учні працюють індивідуально і в групах.

3. Зразок відповіді: *I prefer morning to afternoon because it is not so hot.*

4. Можна порівняти свої смаки, узагальнити смаки групи, класу.

Detectives.

(7 клас. Вживання абсолютної форми присвійних займенників.)

1. Один учень — “детектив” — виходить із класу.

2. Хтось з учнів подає вчителю щось, що належить йому, але не виказує з першого погляду власника (олівець, гумку, підручник тощо).

3. Коли “детектив” повертається, йому дають цей предмет і він починає “розслідування”, запитуючи учнів: *Is this yours?*

4. Учень повинен заперечити й вказати на когось іншого: *No, it isn't mine. It's his (hers, theirs).* Так триває доти, доки не знайдеться справжній власник.

The old days.

(8 клас. Вживання *used to*.)

1. Фотографії окремих місць міста колись і тепер.

2. Кожній групі з 3 – 4 чол. дати одну пару фотографій (старий вид і новий).

3. За 10 хв. вони повинні описати, як колись виглядало це місце, визначити 4 – 5 змін, які відбулися, описати їх.

4. Кожна група звітує про свою роботу.

I have lived here for.. .(10 – 11 клас. Вживання the Present Perfect Tense або the Present Perfect Continuous із since, for.)

1. Кожен учень пише на аркуші паперу 4 факти зі свого життя в Present Indefinite: *I go to school №6. I live in Kalush. I read an interesting book. I go in for sport.*

2. Учні обмінюються картками (у парах чи по колу).

3. Вони повинні в'яснити один в одного, як довго чи відколи кожен факт із їхнього життя має місце. Наприклад:

Since when have you been going to school № 6? I have been going to school №6 since 1994.

4. Учні підсумовують отриману інформацію про свого партнера у короткому повідомленні для класу.к.

Nought And Crosses(Хрестики і нулики)

Гра на повторення та активізацію часів,відома в усьому світі. Клас ділиться на дві команди.Заздегідь учитель готує плакатів з 9-ма графами ,де зазначені відповідні часи,прикриті листками із зображення хрестиків та нуликів.Перша команда відкриває один листок,читає час і складає на нього речення.Якщо впорається правильно із завданням,то ставить собі хрестить у даній графі,якщо ні ,то приступає команда нуликів.Якщо вона правильно виконає завдання,то ставить собі ну лить у цій графі.



Бібліографія

1. Берегова І., Тулунова С. Зробіть урок яскравішим – К.: «Редакція загально педагогічних газет», 2015
2. Близнюк О.І., Панова Л.С. – К.; Освіта, 2017
3. Васько О.І., Let your students be successful – Тернопіль, Лібра Терра, 2009
4. Карпенко О.В., English language I – Харків, 2013
5. Куварзіна М.В., Англійська мова. Нестандартні уроки – Харків. Ранок, 2015
6. Карп'юк О.Д. Особливості комунікативно орієнтованого навчання англійської мови у початковій школі – К.: Навчальна книга, 2014
7. Ніколаєва С.Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах – К.: Ленвіт, 2018
8. Роман С.В. Методика навчання англійській мові в початковій школі К.: Ленвіт, 2005
9. Редько В.Г. Молодші школярі...Які вони? //Іноземні мови в навчальних закладах , 2018