

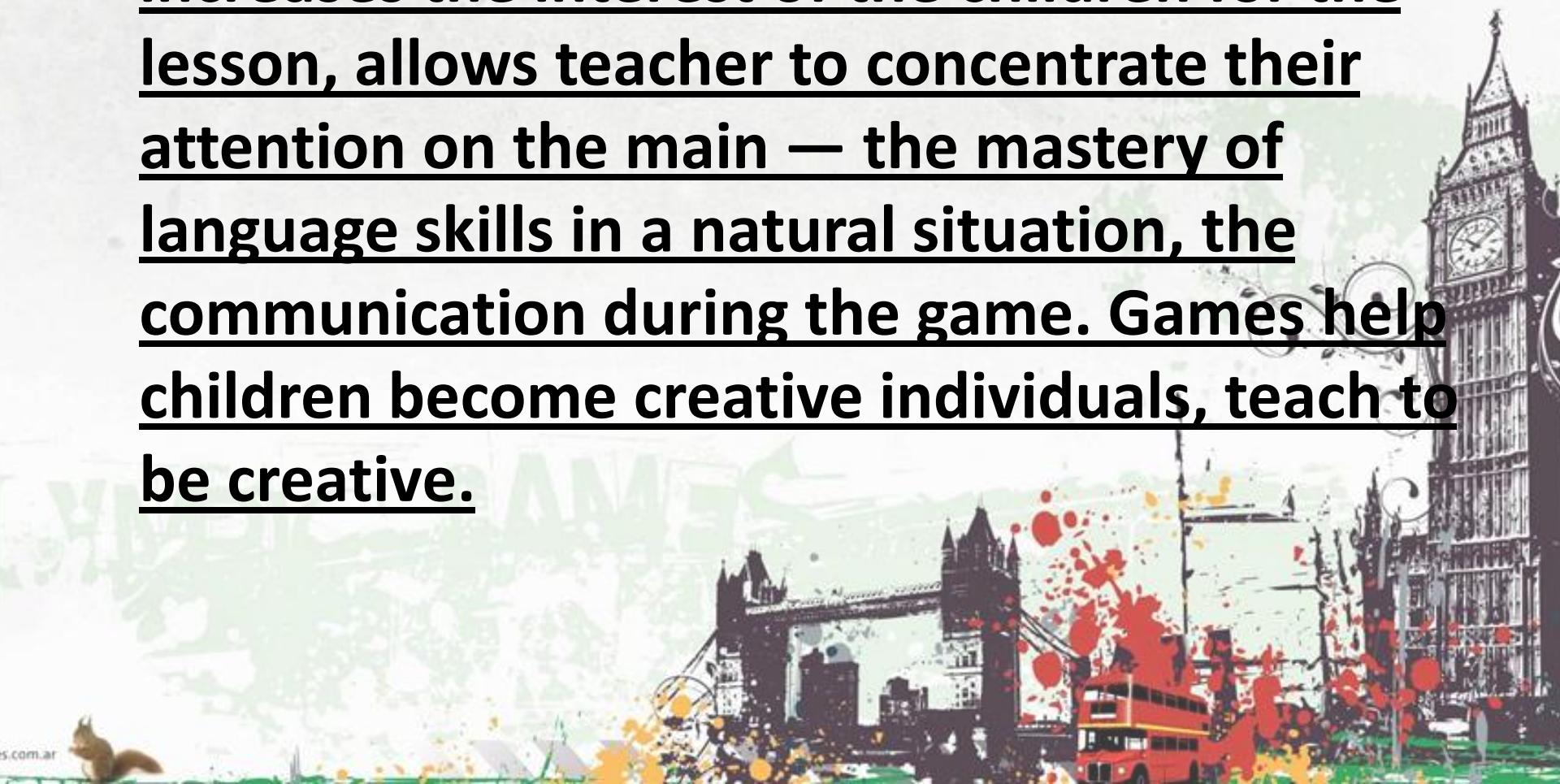


Современные педагогические технологии обучения на уроках английского языка.

Технология ролевая игра

Подготовила: Власова А.С.

- Game — it is an effective way to improve the quality and efficiency of learning a foreign language. The use of games gives good results, increases the interest of the children for the lesson, allows teacher to concentrate their attention on the main — the mastery of language skills in a natural situation, the communication during the game. Games help children become creative individuals, teach to be creative.



Nonsense

Учитель высказывает утверждение, которое не соответствует действительности, например:



“We wear school uniform when we go to the theatre”.

Ученики поправляют фразы:

“We do not wear uniform when we go to the theatre”.

Игра "Пресс-конференция"

В классе поставьте один стол посередине лицом к остальным или освободите свой. Игрок А садится за стол и объявляет примерно следующее: *'Hello! I'm Alla Pugacheva. Today I'm ready to answer all of your questions'.* "Журналисты" по очереди задают интересующие их вопросы, а "звезда", как может, отвечает. После того, как все вопросы будут исчерпаны, Игрок В, в образе уже другой знаменитости, занимает место за столом и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не побывает в роли звезды.

Twenty Questions

Учитель задумывает предмет или человека (например, одноклассника). Остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:

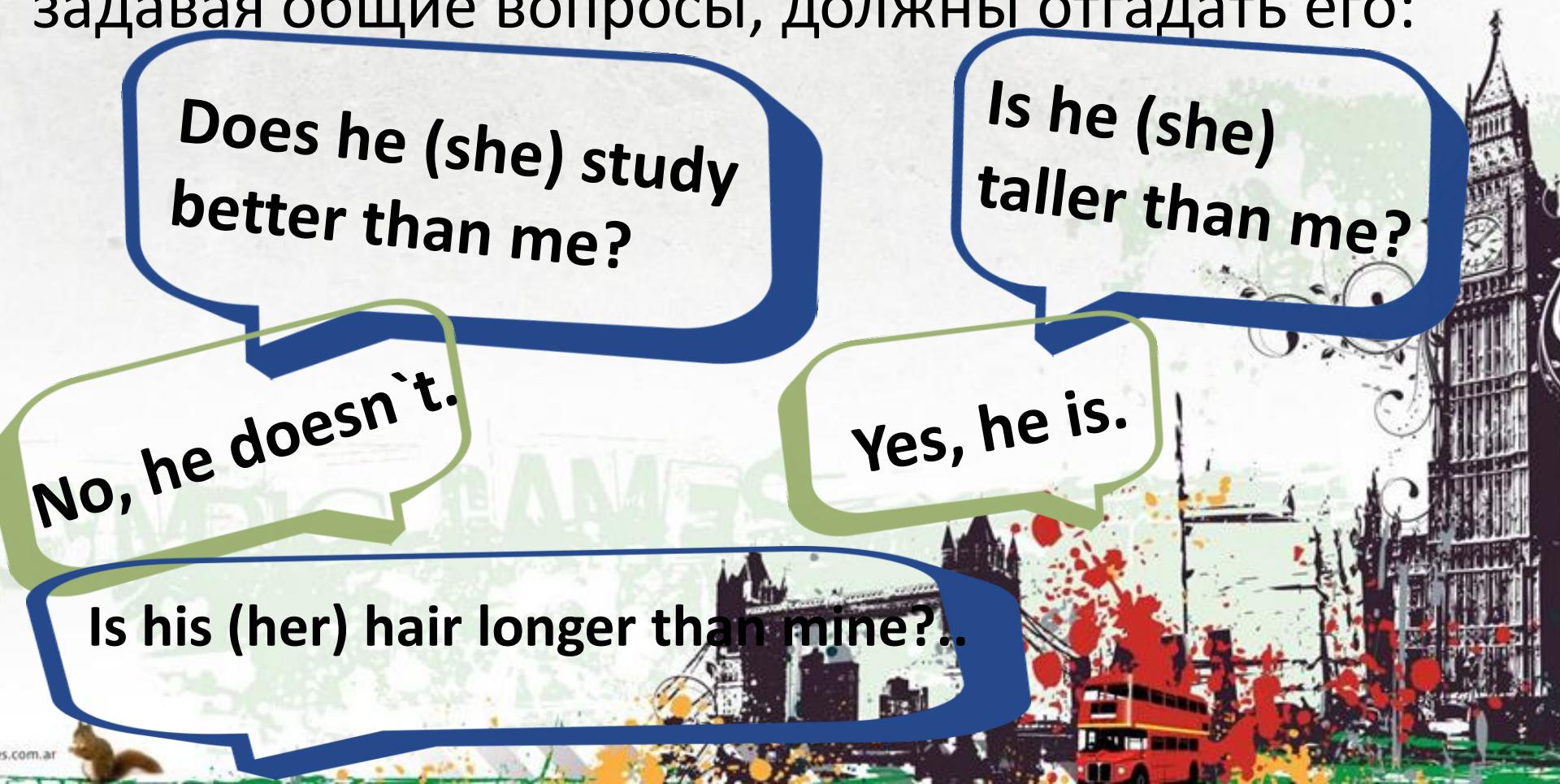
**Does he (she) study
better than me?**

No, he doesn't.

**Is he (she)
taller than me?**

Yes, he is.

Is his (her) hair longer than mine?..



Who will say more?

Учитель, обращаясь поочередно к игрокам обеих команд, задает вопрос, например: “What is spring?”. Ученик должен ответить на вопрос в нескольких предложениях. Например: *“Spring is a season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April and May. It is not cold in spring. The sky is often blue.”*

“The trees are green. The grass is green, too.”

Команда получает балл за каждое правильно составленное предложение.



"Загадочный глагол"

Для примера, загадайте какой-нибудь глагол, допустим 'swim'. Предложите игрокам его отгадать, задавая вопросы, в которых он заменяется на слово 'beep'. После каждого наводящего вопроса, игрок имеет право задать один вопрос-догадку с глаголом *to be*. Ваш дальнейший диалог с участниками игры может выглядеть так:

Игрок А: *Can you 'beep'?*

Вы: *Yes, I can.*

Игрок В: *How often do you 'beep'?*

Вы: *I usually 'beep' once a week.*

Игрок С: *Where do you 'beep'?*

Вы: *In summer I 'beep' in a lake, but in the other seasons I 'beep' in a swimming pool.*

Игрок С: *Is it 'swim'?*

Вы: *Yes, It is.*

Таким образом, Игрок С стал победителем первого раунда и ведущим второго. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, хотя бы один раз, не побывает в роли ведущего.

В весёлом варианте этой игры, вместо 'beep' учащиеся произносят 'sleep'.

ИГРА "СМАЙЛИКИ"

Для подготовки к проведению игры, вырежьте из бумаги по три "грустных" и три "весёлых смайлика" на каждого учащегося. В классе напишите в верхней части доски тему, например: *'Living in a big city'*. Оставшуюся часть разделите пополам. Одну половину озаглавьте "грустным смайликом", другую - "весёлым".

Карточки тщательно перемешайте и раздайте по шесть каждому игроку. Учащийся, которому достались, предположим, два "грустных" и четыре "весёлых смайлика", должен найти два недостатка и четыре преимущества проживания в большом городе. Дайте участникам игры время подготовиться. Игра сначала по очереди отдают вам по одному "смайлику", называя при этом недостаток или преимущество, которые вы записываете 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".

Другие возможные темы :

- *Having a pet.*
- *Travelling by train.*
- *Working with a friend.*

Игра "Пицца"



В классе поделите группу на несколько команд. Во всю высоту доски нарисуйте круг, объяснив учащимся, что это - основа для пиццы. Разделите круг на сегменты по количеству команд. Представители команд поочерёдно выходят к доске и вписывают в свой сегмент какой-нибудь ингредиент для начинки.

Разумеется, слова в сегментах не должны повторяться. Соперники следят, возможно ли использование того или иного продукта в приготовлении пиццы. Побеждает команда, "наложившая на свой кусок пиццы" наибольшее количество ингредиентов.

Игра "Таможня"

Для примера вы, в роли таможенника, загадываете критерий, по которому будете "пропускать вещи через границу", например название предмета должно содержать букву *K*. Ваш дальнейший диалог с участниками игры может выглядеть так:

Вы (обращаясь к Игроку А)

Вы: *What do you have in your luggage?*

Игрок А: *A camera.*

Вы: *Sorry! I'm afraid you can't cross the border*

Вы (обращаясь к Игроку В)

Вы: *What do you have in your luggage?*

Игрок В: *A skirt.*

Вы: *Well, you can pass. Enjoy your trip!*

Игрок В: *Thank you.*

Пройдя по кругу, вы снова задаёте тот же вопрос Игроку А и т.д. Раунд продолжается до тех пор, пока все "пассажиры", кроме последнего, не "пройдут таможенный контроль". Единственный оставшийся игрок становится ведущим следующего раунда. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник, по меньшей мере один раз, не побывает в роли таможенника.

Другие возможные критерии слов:

- содержат две буквы 'A' ('L', 'O' и т.д.)
- оканчиваются на 'E' ('R', 'T' и т.д.)

Спасибо за внимание

