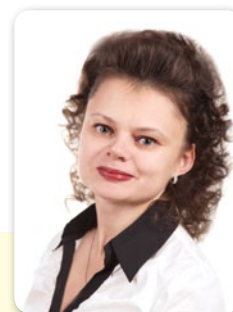




ГРА НА УРОЦІ – НЕ ПРОСТО РОЗВАГА. ЦЕ РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ, ВМІНЬ ТА УВАГИ

Добірка ігор до уроків англійської мови

Аніта МАЙДАНЮК, учитель, центр іноземних мов
“Lingua”, м. Кам'янець-Подільський, Хмельницька обл.



Дидактичні ігри на уроках іноземної мови сприяють формуванню асоціативних зв'язків між словесними і візуальними образами, закріпленню мовленнєвих зразків, підвищують ефективність навчання.

Підсилюючи інтерес до вивчення мови, гра допомагає розвинути пам'ять, увагу, уяву, мислення, спостережливість, швидкість реакції дітей і водночас знімає психологічне напруження.

Пропонована добірка допоможе педагогу організувати змістовну цілеспрямовану навчально-ігрову діяльність учнів 1–4-х класів.

1-й клас

У 1-му класі діти вивчають звукові моделі слів англійської мови, сприймають та запам'ятовують прості синтаксичні конструкції на слух. Тому на цьому етапі вивчення іноземної мови варто використовувати ігри, спрямовані на розвиток навичок аудіювання й збагачення мовлення.

“Repeat if Correct”

(“Повтори, якщо правильно”)

Учитель демонструє картки із зображеннями овочів і фруктів, називаючи їх за зразком: “It is a pear” (“Це груша”). Якщо висловлювання відповідає зображенню, діти повторюють його, якщо ні — мовчать.

“Touch” (“Доторкнися”)

Педагог по черзі звертається до дітей з проханням доторкнутися до предмета певного кольору:

— Liza, touch a pink thing. (Лізо, доторкнись до рожевого предмета).

— Oleh, touch a purple thing. (Олеже, доторкнись до фіолетового предмета).

Учні не повинні торкатися одного предмета двічі. Переможцями стають учасники, які не припустяться жодної помилки.

“English — Ukrainian”

(“Англійська — українська”)

Учитель називає українські та англійські слова, чергуючи їх та зберігаючи особливості вимови. Почувши

англійське слово, діти плескають у долоні, українські слова пропускають.

“What Animal Is This?”

(“Що це за тварина?”)

Педагог закриває картку із зображенням тварини аркушем цупкого паперу. Діти висловлюють припущення: “Is it a dog?” (“Це собака?”). Якщо припущення неправильне, вчитель відповідає: “No, it isn't” (“Ні”), — і зсовує картку, відкриваючи частину малюнка. Так він робить після кожного припущення, доки гравці не вгадають, хто зображений на картці.

Дитина, чиє припущення виявилось правильним, отримує картку з відповідним зображенням. Перемагає учень, який збере найбільшу кількість карток.

“Feel and Say” (“Відчуй і скажи”)

Гравець одягає на очі пов'язку і на дотик визначає предмет, який йому дають до рук, ставлячи запитання, як у попередній грі.

“A Wonderful Chain” (“Чудовий ланцюжок”)

Діти отримують картки із зображеннями відомих їм предметів, після чого утворюють коло. Учень демонструє своєму сусідові картку і запитує його: “What is this?” (“Що це?”). Той відповідає: “This is an apple” (“Це яблуко”), — і звертається з таким самим запитанням до іншого сусіда. Учасник, що помиляється у відповіді, вибуває з гри. Гру повторюють двічі: за годинниковою стрілкою та проти неї.



ВИВЧАЙТЕ АНГЛІЙСЬКУ ІЗ ЖУРНАЛОМ “ДЖМІЛЬ”

Рубрика **ПОЛІГЛОТ** пропонує цікаві ідеї для ваших уроків: ігри, співаночки, руханки тощо.

Наприклад, у випуску № 2 за 2018 рік знайдете переспів відомої римівки “**Hickory, dickory, dock**”, який допоможе закріпити назви тварин англійською, а також її літературний переклад, ноти та два варіанти гри з пісенькою.

Hickory, Dickory, Dock

Hickory, dickory, dock,
The **mouse**
went up the clock.
The clock struck **one**,
The **mouse** went down,
Hickory, dickory, dock.

Hickory, dickory, dock,
The **cat** went up the clock.
The clock struck **two**,
The **cat** went down,
Hickory, dickory, dock.



Тваринка на кожну годинку

Гікорі, дікорі, док,
Годинник
все цок та цок.
Тут **мишка** йде.
Він **першу** б'є –
І **мишка** шусть у куток!

Гікорі, дікорі, док,
Годинник все цок та цок.
Тут **киця** йде.
Він **другу** б'є –
І **киця** шусть у куток!

Ознайомитися з матеріалом і завантажити картки –
зображення тварин для гри можна на сайті
jmil.com.ua/2018-2/polyglot



ПЕРЕДПЛАТИТИ