

Интерактивные и активные МО по английскому языку

1. Гонка слов (Word race). Это отличная игра для закрепления слов, которые студенты изучали на прошлом уроке. Такие грамматические игры на уроках английского языка позволяют оживить обстановку. Причем игра подходит для студентов уровня. Правила игры: Студенты делятся на две команды; Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания: Case History, the Body System, the Digestive System, the Nervous System, the Heart. Затем студенты начинают записывать по одному слову в соответствии с темой: одно слово, один балл. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведенное время.

2. Саймон говорит (Simon says). Такие игры на уроке английского языка очень увлекательны. Как играть в «Simon says»: Один студент принимает роль Саймона и становится лицом к участникам. Затем Саймон говорит предложение на английском и остальные выполняют задания. К примеру: Simon says put your hand on the left shoulder of your classmate. Чтобы подловить игроков, иногда следует упускать фразу «Simon says». В этом случае тот, кто совершает действие, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся. Чтобы усложнить задачу, следует постепенно ускорять темп и давать более сложные задачи.

3. Правда или ложь (Truth or lie)

Студенты пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Студентам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. И в итоге необходимо определить, что правда, а что ложь. Игра позволяет не только развить навыки грамматики, но также узнать больше о студентах. Чем более сложные и личные утверждения вы будете писать, тем интереснее вам будет играть. К примеру, можно придумать следующие утверждения: I like fried fish. I was at library with my friend yesterday. I'm going to make a tattoo.

4. Не смеяться, не улыбаться! (Don't laugh, don't smile)

Загадывают любой предмет. Преподаватель задает вопросы типа:

What do (did, will, does) you (your friend) eat (for dinner)?

Where do you usually sleep?

Who is your best friend?

Who has helped you?

Студент отвечает, не улыбаясь, с помощью этого слова: “I ate (eat) a dog”, “A ball is my best friend.” Преподаватель дает свои смешные комментарии к ответу (можно на русском): “Теперь понятно, почему все собаки сбежали из нашего города.”, или что-то подобное. Не должен смеяться только тот, кто отвечает, а чем больше будут смеяться другие, тем веселее. Темп вопросов не снижать, максимум вопросов. Добиваться быстрых ответов, уменьшая коммуникационный лаг (время между заданием вопроса и началом ответа).

Рекомендации: В эту игру можно играть бесконечно долго, отрабатывая практически все лексические и особенно грамматические темы, но, делая перерывы, чтобы у студента не было привыкания к одной игре. Можно также меняться: студент задает вопросы, преподаватель с группой отвечает. Можно также задавать вопросы на смесь времен, но

предварительно необходимо объяснить, что ответ должен быть в том же времени, что и вопрос.

5. Crosses and spots

Для этой игры можно использовать карту, или просто разложить слова на карточках. Играя, соблюдать принцип постепенности. Играющий накрывает место фишкой, если:

- Назвал слово по-английски;
- Перевел его на русский;
- Дал 3 формы глагола (если это тема Past Ind.);
- Составил простое предложение, например “I like horses.”;
- Дал предложение с расширением: “I like to eat. for dinner.”, “There is a TVset in the corner of the room.”;
- Составил предложение в 3-м лице единственного числа, или в Present Cont.;
- Составил вопрос (общий, специальный);
- Составил отрицание;
- Составил усложненное предложение с if, when, because, например “He is strong, because he does morning exercises every day.”
- **Рекомендации:** “Crosses and spots” применимы только для студентов, которые уверенно могут играть в эту игру на русском языке. Игра применима на любом этапе для поднятия эмоционального тона студента.

6. Пазлы. Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения и т.д. Как играть в пазлы? На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом; Затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы; Слова перемешиваются и складываются вместе; Группа делится на 2-3 команды и каждая поочередно собирает предложения; Побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения.

7. Мимы (Guess a word (an action) with pantomime)

Можно работать с любой лексической темой - даже с прилагательными.

8. Виселица (Hangman). Hangman — это классические игры для уроков английского. Играть в виселицу лучше пять минут перед уроком и пять минут после, чтобы разогреться. Как играть: Один человек придумывает слово и рисует на доске количество букв, используя клетки (как в кроссворде); Студенты предлагают буквы, и если буква присутствует в слове, тогда ее записывают. Если же нет, то на доске рисуется часть виселицы и повешенного. Участники выигрывают тогда, когда успевают угадать слово до момента, как рисунок будет завершен.

9. А вы знали, что. Угадай слово (Hot Seat). Hot Seat помогает развить навык Speaking и фонетику английского языка. Такие лексические игры на уроках английского языка пользуются огромной популярностью среди студентов. Как играть в Hot Seat? Студенты делятся на две команды. Причем один садится лицом к аудитории и спиной к доске; На доске записывается группа слов для каждой команды; Затем студенты по одному садятся напротив студента на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске; Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге; На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

10. В чем моя проблема? (What's my problem?) Обучающие игры на уроках английского языка должны быть интересными, чтобы студенты вовлекались в процесс. «What's my problem» является именно такой. Игра помогает расширить свой словарь и закрепить пройденную лексику. Как играть? На стикерах пишутся различные жизненные проблемы, а затем листочки в случайном порядке расклеиваются на спины студентов; Далее студенты общаются и спрашивают друг друга, куда мне обратиться и что мне нужно сделать, чтобы избавиться от этой проблемы. Но при этом нельзя называть саму проблему. Студенту нужно на основе советов угадать, в чем именно заключается его проблема, написанная на спине. Это может быть любая вымышленная проблема со здоровьем, работой, семьей и т.д.

11. Волшебный Мешочек

Очень удобно преподавателю иметь коробку с разного рода предметами. Эти вещи должны лежать в закрытой коробке и студенты не должны их видеть. Перед занятием преподаватель может положить в пакет несколько предметов из этой коробки и предложить студентам, задавая вопросы по изучаемой ими грамматической теме, или изученным ранее грамматическим темам, отгадать эти предметы. Если преподаватель хочет закрепить определенную тему в утвердительных предложениях, он объясняет студенту задание, что они называют, что он делал вчера, прошлым летом, на каникулах, в отпуске с этим предметом « You cut it yesterday|last summer», он отвечает «да» или «нет». Студент через время отгадывают предмет. Можно использовать эту игру на любом уровне, даже на первых темах «быть» (какой предмет - цвет, размер, материал, где находится обычно), кто его чаще имеет. Можно использовать такой вариант игры- один из студентов, не заглядывая в мешок, на ощупь описывает предмет. Другие студенты задают вопросы или дают утверждения относительно него, он отрицает или подтверждает. Акцент на игре, интересе, общении на английском, использовании конструкций, а не на том, что мы реально делаем с этим предметом в жизни.

12. Отгадай, кто сказал?

Эта игра используется во время изучения темы «Прямая – косвенная речь».

Один студент выходит из аудитории, другие (студенты и преподаватель) произносят по одной фразе и выбирают ведущего. Вышедший студент возвращается и ведущий ему говорит: « Кто-то сказал, что...» (и подставляет фразы, которые произносили участники, делая изменения, которые нужны при переводе из прямой в косвенную речь).

Студент, который вошел, отгадывает, кто что сказал, и озвучивает это: «Владимир сказал, что...» Это происходит очень интересно, студенты стараются запутать вошедшего, придумывая такие фразы, которые по логике должны исходить от другого человека.

Сначала работают только с утвердительными предложениями, затем усложняются задания: вопросительными и отрицательными предложениями. Точно так же поступают и с временами.

13. Ball-game

Два студента на занятии бросают друг другу мяч, добиваясь устранения задержки коммуникации. Задания могут быть разными: а) Перевод слов с русского на английский и наоборот по любой теме, б) Ответы на вопросы, в) Составление простого предложения с данным словом по данной грамматической теме, г) Составление подобного высказывания, и т.д.

