Дидактические игры на уроках английского языка в начальных классах

**Дидактические игры на уроках английского языка**

**Целью данной работы** является обобщение педагогического опыта, накопленного при обучении детей младшего школьного возраста английскому языку. Данный материал будет полезен для учителей начальных классов, преподающих английский язык в начальной школе. Здесь представлены дидактические игры, направленные на лучшее усвоение лексического и грамматического материала, и кроссворды для обучения детей чтению и написанию английских слов.

**Тема урока – соревнования:** «Спряжение глаголов «to have» и «to be» в настоящем времени.

**Задания:**

1. Всем ученикам раздаются карточки с глаголами «have», «has», «is», «are». Учитель называет подлежащее (например «a table», «two girls»), а дети поднимают карточку со сказуемым в нужной форме.

2. Тема «Знакомство». Ученики двух команд по очереди задают вопросы по теме, получая по очку.

3. Чтение и перевод предложений с глаголами «to have» и «to be». За правильное произношение и перевод каждый получает по очку.

4. Определение предложения с ошибкой. Учитель произносит 3 предложения, в одном из них ошибка. Ученики поднимают карточку с номером неправильного предложения.

5. Аудирование. Перед прослушиванием дети прочитывают вопросы. Текст звучит один раз. После прослушивания заполняются листки с вопросами, написанными по-русски. Напротив ответа «да» ставят +, «нет» -.

6. Отгадывание предметов, изображенных на карточках. Ученик одной из команд получает от учителя карточку, смотрит на нее, не показывая остальным. Дети другой команды задают вопросы типа «Is it an animal?», «Is it big?», «Is it blue?». Кто угадывает, получает от учителя следующую карточку, а ребята уже другой команды отгадывают предмет.

7. Конкурс капитанов.

Каждому капитану дается мешочек, в котором 2 игрушки. У одного, например, лиса и обезьяна, а у другого – слон и кошка. Капитаны должны описать каждую игрушку, не называя ее. Угадывают ребята другой команды. Пример: «It’s an animal. It’s lives in Africa. It’s brown. It lives in the trees. It likes bananes.» (a monkey).

Подведение итогов. Награждение.

Деятельностная игра  «Маршрутное такси».

Цель игры: обучение работе в парах сменного состава, где сильный помогает слабому в выполнении общей задачи.

Описание игры. «Диспетчер» на станции маршрутного такси имеет карточку с заданием для «водителя». «Водитель» может двинуться дальше, только получив в своем маршрутном листе отметку о выполнении задания. «Диспетчер», по сути, выполняет роль учителя. Задания составлены так, что «диспетчер» справляется с ними без ошибок.

Пример: работа по маршрутным листам для повышения интереса к чтению однотипных столбиков слов. Карточки с 10 словами пронумерованы, а в маршрутном листе против номера варианта проставлены цифры до 14 (по количеству вариантов карточек, в группе 14 человек и у каждого свой вариант слов из 10). Ученик читает своему партнеру по парте свой вариант, и партнер на его маршрутном листе против номера варианта ставит цифру – количество ответов, например, 8 из 10. Затем партнер читает свою карточку и получает оценку на своем листе. После этого они обмениваются карточками; каждый из них переходит к любому другому партнеру и работает таким же образом. В результате они каждую карточку сначала прослушивают, затем прочитывают, получая отметку в своем маршрутном листе. Так ребята успевают прочитать 5-6 вариантов, при этом каждый читает со своей скоростью, постепенно ее повышая, приобретая беглость чтения и уверенность в себе. Материал отбирается знакомый, а из двух учащихся всегда кто-то знает материал лучше и не даст ошибиться другому. Кроме того, учитель может спланировать работу так, что каждый ребенок в процессе чтения попадает к нему для  коррекции возможных ошибок.

**Название игры: «Математическое лото»**

Цель игры: закрепление знаний названий чисел по-английски.

Описание игры: дети делятся на три группы по 4-5 человек, составляют и решают примеры, называя числа по-английски, затем «ходят в гости» к другим [**столам**](http://ped-kopilka.ru/uchiteljam-predmetnikam/inostranye-jazyki/didakticheskie-igry-na-urokah-angliiskogo-jazyka-v-nachalnyh-klasah.html), читая их примеры. Таким образом, они по очереди выступают в роли учеников и учителей, и читают с гораздо большим удовольствием, чем если бы они читали те же примеры, просто написанные на доске. При работе с лото в группах в ней участвуют сразу все дети.

**Название игры: «What’s missing?» (Что исчезло?)**

Цель игры: закрепление лексического значения слов; развитие внимания, памяти.

Описание игры:

Разложить на столе не более шести картинок, объединенных по тематике или разрозненных. Попросить детей назвать и запомнить их и по команде «Shut your eyes!» закрыть глаза. Уберите одну картинку и по команде «Open your eyes!» попросите детей открыть глаза и угадать какой картинки не хватает. Например:

- Shut your eyes!

- Open your eyes! What’s missing?

- A dog!

**Название игры:  «Эхо»**

Цель игры: развитие фонематического  слуха.

Описание игры:

Отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом произнесите звук; слово. Дети как эхо, повторяют звук, слово за вами.

**Название игры:  «Пожалуйста, покажи» («Please, show me...»)**

Цель игры:  закрепление знаний названий животных.

Описание игры:

Разложите на столе картинки с изображением уже известных животных. Предложите детям на просьбу «Please, show me...» (например, a cat) показать картинку кошки, и так далее.

**Название игры: «Что ты умеешь делать?» («What can you do?»)**

Цель игры:  закрепление речевого образца «Я могу» («I can»)

Описание игры:

Предложение ребенку вообразить себя медведем, лисой и т. д., используя маску, вызовет восторг. На вопрос «What can you do?» попросите ответить «I can jump» или «I can run»

**Название игры:  «Подойди ко мне, пожалуйста » («Come up to me»)**

Цель игры:   закрепление прилагательных.

Описание игры:

Сидящим на стульчиках детям раздайте картинки большой и маленькой собаки, большого и маленького зайчика и т.д. объясните им, что по просьбе «Little dog, come up to me!» ребенок, у которого в руке маленькая собачка, должен подойти к вам. По просьбе «Big dog, come up to me!» подбегает тот ребенок, у которого картинка большой собаки, и так далее.

**Название игры:  «Испорченный телефон»**

Цель игры:  закрепление изученного материала по заданной теме;

развитие фонематического слуха

Описание игры:

Разделите детей на две команды. Четко произнесите на ухо ведущему первой команды слово или фразу; другое слово или фразу скажите на ухо ведущему второй команды. Дети по цепочке передают на ухо сказанное вами, стараясь «не испортить линию». Команда выигрывает, если слово или фраза были правильно переданы от первого ребенка до последнего .

Варианты:  This is a little mouse.

                    This is a big dog.

**Название игры:  «Рифмы с мячом»**

Цель игры:  закрепление названий прилагательных, обозначающих цвет.

Описание игры:

Предложите детям игру в рифмы с указанием цвета. Передавая одному из детей мяч, скажите: «A red cock». Возвращая вам мяч, ребенок может ответить: «A green frog».Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут в ней участие.

Возможные рифмы:

a grey have – a black bear

a white cat – a grey bet

a blue box – a red fox.

**Название игры: «Shopping»**

Цель игры:  развитие навыков диалогической речи.

Описание игры:

Предложите детям игру в магазин. Скажите: «Let’s play shop!». Выберите «продавца» и разложите несколько игрушек в магазине для продажи.

Покупатель: knock, knock, knock! May I come in?

Продавец:  Come in, please.

Покупатель:  Good morning!

Продавец:  Good morning!

Покупатель: Please, give me a brown box.

Продавец: Here you are.

Покупатель: Thank you. Good bye.

Продавец: Good bye.

**Название игры:  «I have»**

Цель игры:  ввод наречия  «too» (тоже)

Описание игры:

Вызовите двух детей и предложите им вообразить себя кошкой или мышкой. Начинает игру кошка, а мышка повторяет за ней, добавляя слово «too».

Кошка: I have one tail.

Мышка: I have one tail too , и так до тех пор, пока не будут отработаны новые слова этого занятия.

**Название игры: «Теремок»**

Цель игры:  закрепление изученных речевых образов.

Описание игры:

Расставьте стульчики спинкой вперед. Постройте из них «теремок». Распределите роли маленькой зеленой лягушки, большой рыжей лисы, маленького серого зайчика, большого черного кота, маленькой белой собачки.

Игра начинается со стука в дверь. Дети, выглянув в «окошки» (отверстия в спинках стульчиков), спрашивают хором «Who are you?». Ребенок, исполняющий роль лягушки, говорит: «I’m a little green frog» .  «May I come in?». Дети хором отвечают: «Come in, please». Лягушка: «Thank you!» Затем проходят все дети по очереди, спрашивая: «Who lives in the house?» Встречая очередного гостя, говорят: «Let’s live together!».

**Название игры: «Провод»**

Цель игры: закрепление блока «вопрос-ответ» по любой теме.

Описание игры: учитель выстраивает команды в две шеренги, (дети стоят в затылок друг другу) и первым двум ученикам из противоположных команд задает вопрос (например «What’s your name?» Дети должны ответить и, повернувшись, задать тот же вопрос стоящим за ними ученикам. Последние также отвечают, поворачиваются и задают вопрос следующим и т.д. Эта игра ассоциируется с передачей сигнала по проводу. Чья команда быстрее «передаст сигнал», та и получает балл. Можно включить в урок игру «Что я делаю?» на повторение глаголов. Два ученика из одной команды задумывают глагол и показывают жестами другой команде. Ребята должны назвать по-английски глагол, описывающий это действие. Если они называют правильно, то получают балл.