

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«ШКОЛА № 460 ИМЕНИ ДВАЖДЫ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА
А.А.ГОЛОВАЧЁВА»

Рабочая программа по английскому языку
спецкурс «Практическая грамматика в играх и иллюстрациях»

(2 часа в неделю. 68 часов в год)

Учебное пособие: «Round-Up 2 »

Авторы: В.Эванс, Ю.Ваулина

Составители: Пуляшкина Е.А. , Соломасова Д.В.

Москва,

2016-2017

Практическая грамматика английского языка в играх и иллюстрациях.

Данная программа спецкурса предназначена для учащихся 5 класса. Рабочая программа спецкурса «Практическая грамматика английского языка в играх и иллюстрациях» для 5-х классов разработана на основе примерной программы основного общего образования по иностранным языкам (английский язык 5-9 классы, учебного пособия New Round-up 2 (В.Эванс, Дж.Дули) и учебно-методического комплекта «Spotlight 5» (В.Эванс, Дж.Дули, Ю.Ваулина), входящего в Федеральный перечень учебников. Спецкурс составлен на основе федерального компонента Государственного стандарта основного общего образования второго поколения, реализуемого Российской академией образования по заказу Министерства образования и науки Российской Федерации и Федерального агентства по образованию, 2010г.), соответствует нормам и стандартам Министерства Образования Российской Федерации для 5-х классов и соотносится с требованиями к обязательному минимуму по иностранным языкам, утвержденными приказом Министерства общего и профессионального образования Российской Федерации.

Перечень нормативных документов, используемых при составлении рабочей программы по спецкурсу «практическая грамматика английского языка в играх и иллюстрациях»

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (*утвержден приказом Минобрнауки России [от 17 декабря 2010 г. № 1897](#)*)
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.03.2004 №1312 «Об утверждении Федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для общеобразовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 05.03.2004. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»;
- Приказ от 30.08.2010г. № 889 «О внесении изменений в Федеральный базисный план и примерные учебные планы для общеобразовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего

- образования, утвержденные приказом Министерства образования РФ от 09.03.2004г. № 1312 «Об утверждении Федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для общеобразовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования »;
- Приказ от 03.06.2011 г. № 1994 «О внесении изменений в Федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования, утвержденные приказом Министерства образования РФ от 09.03.2004 г. № 1312 «Об утверждении Федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для общеобразовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования »;
 - Методические письма о преподавании учебных предметов федерального базисного учебного плана в условиях введения федерального компонента государственного стандарта общего образования;
 - Санитарно-эпидемиологические правила Сан ПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям организации обучения в общеобразовательных учреждениях, утвержденные Постановлением Главного санитарного врача РФ от 29.12.2010г. №210 »;
 - Федеральный перечень учебников, рекомендованных (допущенных) Министерством образования и науки Российской Федерации к использованию в образовательном процессе в общеобразовательных учреждениях.

В основе современной российской концепции образования в области иностранных языков лежит формирование пяти компетенций: речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной, учебно–познавательной. Всё это в совокупности составляет коммуникативную компетенцию. В условиях модернизации образования, профильно–ориентированного обучения возникает необходимость изучения иностранных языков на качественно новом уровне

Создание данной программы было вызвано необходимостью такого спецкурса, который бы способствовал обобщению и углублению знаний учащихся по грамматике английского языка. Основная образовательная программа курса определяется, с одной стороны, требованиями стандарта по иностранным языкам, а с другой стороны, необходимостью специализированной подготовки к сдаче экзаменов по иностранным языкам.

В современном обществе возрастает роль интернационального воспитания. И здесь предмет «иностраный язык» в силу своей специфики обладает большими возможностями, чем другие предметы школьного цикла. Сейчас, как никогда,

необходимо, чтобы люди владели иностранными языками. Изучение иностранных языков составляют несколько аспектов. Одним из таких аспектов является грамматика. В обучении иноязычному говорению грамматика занимает важное место, это своего рода каркас, на котором базируется лексика. Обучение грамматике и правильному оформлению высказывания, а также распознавание грамматических форм в речи и письме происходит посредством формирования грамматических навыков. Многие европейские педагоги отмечают, что образовательные и развивающие цели в обучении не бывают достигнуты в силу того, что школьники при изучении традиционных грамматик ИЯ, согласно многочисленным наблюдениям, не понимают ни практической значимости изучения грамматических терминов и понятий, ни целей грамматического анализа. Поэтому очень важным является в настоящее время использование коммуникативного подхода при изучении грамматики на среднем ступени образования.

Актуальность данного спецкурса заключается в том, что грамматический навык является неотъемлемой частью всех видов речевой деятельности, формирование, совершенствование и развитие которых и является основной задачей обучения иностранным языкам. Особенно важен этот процесс на среднем этапе, когда ученики владеют достаточным лексическим материалом и у них закладывается алгоритм усвоения иностранного языкового материала. Успешное овладение иностранным языком на уроке произойдет только в том случае, если организовать учебный процесс так, чтобы ученики как можно точнее имитировали условия реального языкового общения. Процесс обучения иностранного языка, построенный на коммуникативной основе, расширяет возможности предмета в решении этой задачи.

Цель – создать условия для формирования грамматических умений и навыков высокого уровня посредством использования тренировочных упражнений различных видов игровой деятельностью

Спецкурс грамматики английского языка имеет также следующие развивающие и воспитательные цели:

развитие иноязычной коммуникативной компетенции (дискурсивной, речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной, учебно - познавательной):

речевая компетенция – развитие коммуникативных умений в четырех основных видах речевой деятельности (говорении, аудировании, чтении и письме), умений планировать свое речевое и неречевое поведение;

языковая компетенция – систематизация ранее изученного материала; овладение новыми языковыми средствами в соответствии с отобранными темами и сферами

общения: увеличение объема используемых лексических единиц; развитие навыков оперирования языковыми единицами в коммуникативных целях;

социокультурная компетенция – увеличение объема знаний о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка;

компенсаторная компетенция – развитие умений выходить из положения в условиях дефицита языковых средств при получении и передаче иноязычной информации;

учебно - познавательная компетенция – развитие общих и специальных учебных умений, позволяющих совершенствовать учебную деятельность по овладению иностранным языком, удовлетворять с его помощью познавательные интересы в других областях знания;

развитие ассертивности – умения достигать поставленной цели, при необходимости преодолевая возникающие препятствия;

развитие и воспитание способности и готовности к самостоятельному и непрерывному изучению иностранного языка, дальнейшему самообразованию с его помощью, использованию иностранного языка в других областях знаний; способности к самооценке через наблюдение за собственной речью на родном и иностранном языках; личностному самоопределению обучающихся в отношении их будущей профессии; их социальная адаптация; формирование качеств гражданина и патриота.

Для достижения поставленных целей в рамках курса решаются следующие задачи:

- автоматизировать грамматические навыки устной и письменной речи
- обобщить ранее полученные знания грамматики на младшей ступени обучения;
- совершенствовать грамматические умения в четырех видах речевой деятельности, а именно:
 - ✓ в области говорения – обучать строить свою речь в соответствии с нормами, принятыми в стране изучаемого языка; уметь оперировать грамматическими единицами, применять правила грамматики в зависимости от ситуации, коммуникативной задачи, цели общения;
 - ✓ в области письма – правильно выполнять практические задания по грамматике;

- ✓ в области аудирования – совершенствовать умение с пониманием слушать учителя, одноклассников; различать грамматические структуры в звучащих текстах;
- ✓ в области чтения – совершенствовать умение различать и грамотно переводить прочитанные грамматические структуры;
- ✓ в учебно - познавательной области – дать обучающимся знания об особенностях и трудностях грамматики английского языка.
- развивать гибкость мышления, способность ориентироваться в типах экзаменационных заданиях;
- научить анализировать и объективно оценивать результаты собственной учебной деятельности; развивать творческий потенциал учащихся.
- приобрести на базе уже имеющихся и новых умений и навыков так называемую компетенцию языковых действий в совокупности предметной, языковой, методической и социальной.

Отличительные особенности курса и принципы отбора материала:

- **значимость и новизна**

Значимость и новизна программы определяется расширением спектра социокультурных знаний и умений учащихся с учетом их интересов и возрастных психологических особенностей. Особый акцент в программе сделан на интенсивное изучение и закрепление определённого комплекса грамматических структур и лексических единиц английского языка, необходимых для решения широкого круга коммуникативных задач. Способом достижения успешности прохождения данного курса являются коммуникативные игры, которые используются как новый формат игровых технологий в образовательном процессе. Из всего сказанного следует, что, новизна спецкурса предлагает рассматривать коммуникативные игры как средство не только в обучающей, но и в развивающей и воспитательной задачах обучения.

- **доступность**

Степень сложности упражнений и тестов определяется уровнем владения учащимися основами грамматики и соответствующим объёмом лексического материала.

- **преемственность**

Материал логично расширяется и углубляется из языковых курсов, построенных по программе базисного учебного плана для общеобразовательной школы. С одной стороны, повторяются и восполняются пробелы в базовой подготовке, с другой,

происходит расширение знаний учащихся путём ознакомления с особенностями английской грамматики, не изучавшейся в базисном курсе.

- **научность**

Данный курс основан на творческом и научном подходе к информации, содержащейся в нём. Материалы используемого пособия разработаны в соответствии с нормативными документами, определяющими содержание и порядок проведения Основного государственного экзамена по иностранному языку за курс средней школы.

- **межпредметные связи**

Содержание курса тесно связано с такими предметами как русский язык (формируется лингвистическое отношение к слову, культура речевого поведения, развиваются умения, связанные с общекоммуникативными и мыслительными процессами) и математика (развивается логическое и образное мышление, понятие времени, умение сравнивать, обобщать, систематизировать).

Принципы обучения: занимательность, интегрированность, проблемность, доступность, наглядность.

Для реализации заявленной цели используются:

- коммуникативный метод в преподавании иностранных языков, предполагающий организацию учебного общения как средства освоения языкового материала и общеучебных умений;
- метод игровой деятельности

Формы организации занятий

Основной формой организации занятий является классно-урочная, что не требует дополнительных ресурсов от школы, но, учитывая психологические особенности учащихся, занятия проводятся в форме грамматических практикумов, учебной игры, «мозгового штурма»; составления грамматических схем, таблиц; чтения и перевода; парной и групповой работы; самостоятельной работы; сбора и анализа информации; анализа и коррекции ошибок.

Требования к уровню подготовки (предполагаемый результат)

Аудирование:

- понимать основное содержание небольшого по объёму научно-учебного и художественного текста, воспринимаемого на слух;

- выделять основную мысль, структурные части исходного текста;

Чтение:

- владеть техникой чтения;
- выделять в тексте главную и второстепенную информацию;
- отвечать на вопросы по содержанию прочитанного текста;
- прогнозировать содержание текста по заголовку;
- извлекать информацию из лингвистических словарей разных видов;
- правильно расставлять логические ударения, паузы;
- выбирать уместный тон речи при чтении текста вслух;

Говорение:

- доказательно отвечать на вопросы учителя;
- подробно и сжато излагать прочитанный текст, сохраняя его строение, тип речи;
- создавать устные высказывания, раскрывая тему и развивая основную мысль;
- выражать свое отношение к предмету речи с помощью разнообразных языковых средств и интонации;

Письмо:

- создавать письменные высказывания разных типов речи;
- составлять план сочинения и соблюдать его в процессе письма;
- определять и раскрывать тему и основную мысль высказывания;
- делить текст на абзацы;
- писать небольшие по объему тексты (сочинения-миниатюры разных стилей);
- выражать свое отношение к предмету речи;
- находить в тексте типовые фрагменты описания, повествования, рассуждения;
- подбирать заголовок, отражающий тему и основную мысль текста;
- использовать элементарные условные обозначения речевых ошибок (ошибки в выделении абзаца, неоправданный повтор слов, неправильное употребление местоимений, избыточная информация и др.);
- исправлять недочеты в содержании высказывания и его построении;

Фонетика и орфоэпия:

- выделять в слове звуки речи;
- не смешивать звуки и буквы;
- использовать элементы упрощенной транскрипции для обозначения и объяснения написания слова;
- правильно произносить гласные, согласные звуки и их сочетания в слове, а также наиболее употребительные слова и формы изученных частей речи;

- работать со словарем;

Лексикология и фразеология:

- объяснять лексическое значение слов и фразеологизмов разными способами (описание, краткое толкование, подбор синонимов, антонимов, однокоренных слов);
- пользоваться толковыми словарями для определения и уточнения лексического значения слова, словарями синонимов, антонимов, фразеологизмов;
- распределять слова на тематические группы;
- употреблять слова в соответствии с их лексическим значением;
- различать прямое и переносное значение слов;
- подбирать синонимы и антонимы;
- выбирать из синонимического ряда наиболее точное и уместное слово;
- владеть наиболее употребительными оборотами речевого этикета стран изучаемого языка;
- использовать синонимы как средство связи предложений в тексте и как средство устранения неоправданного повтора;

Морфология:

- различать части речи;
- правильно, уместно и выразительно употреблять имена существительные в роли главных и второстепенных членов, а также в роли обращения;
- отличать имя существительное от однокоренных слов других частей речи по совокупности признаков;

Грамматическая сторона речи

- Глаголы в действительном залоге в Present, Past, Future Simple, Present Continuous.
- модальные глаголы can / could / may/must/have to;
- существительные в единственном и множественном числе;
- простые распространенные предложения с несколькими обстоятельствами, следующими в определенном порядке: She met the boys in London last year.
- общие вопросы с глаголами в Present, Past, Future Simple, Present Continuous;
- специальные вопросы с (how, why, when, which, who)
- конструкцию to be going to для выражения будущего действия;
- предлоги места, времени, направления;
- причастия I, II для образования Present Continuous Active;
- сложноподчиненные предложения с союзом because/ сложносочиненные предложения с союзами and/but/or

- побудительные предложения;

Социокультурные знания и умения

- Познакомиться с некоторыми образцами национального английского фольклора (стихами, сказками, детскими рассказами, играми)
- Научиться представлять себя и свою страну на английском языке, сообщая сведения о ее национальных традициях; оказать помощь зарубежным гостям, приехавшим в Россию.

Формы контроля:

Контроль над уровнем усвоения материала носит систематический характер и осуществляется в конце каждой темы. Он проводится при помощи тестирования (Мой шаг вперед 1-11, Повторение 1-11)

Программа рассчитана на 68 часов учебного времени. Объем часов учебной нагрузки, отведенных на освоение рабочей программы, определен учебным планом образовательного учреждения и познавательными интересами учащихся

Курс рассчитан на тех, кто продолжает изучать английский язык, овладев лексическими и грамматическими основами школьной программы за курс начальной школы

Развитие универсальных учебных действий (УУД) в спецкурсе «Практическая грамматика английского языка в играх и иллюстрациях»

В спецкурсе используется поэтапная система подачи материала. В каждом юните в процессе изучения английского языка у учащихся получают развитие следующие универсальные учебные действия:

Компетенции УУД

- развитие иноязычной коммуникативной компетенции (речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной, учебно-познавательной)
- **речевая компетенция** – функциональное использование изучаемого языка как средства общения и познавательной деятельности: умение понимать короткие аутентичные/адаптированные иноязычные тексты (аудирование и чтение), передавать информацию в связных аргументированных высказываниях (говорение и письмо),

- планировать своё речевое и неречевое поведение с учётом статуса партнёра по общению;

Коммуникативные действия

- Развивать базовые умения различных видов речевой деятельности: говорения, аудирования, чтения и письма;
- участвовать в групповой форме организации учебной деятельности;
- участвовать в диалоге; слушать и понимать других, адекватно реагировать на запрашиваемую реплику, давать совет, рекомендовать;
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с речевых ситуаций.
- читать вслух и про себя тексты учебников, понимать прочитанное.
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи), распределять роли, договариваться друг с другом;
- отстаивать свою точку зрения, соблюдая правила речевого этикета; аргументировать свою точку зрения с помощью фактов.
- **языковая** (лингвистическая) компетенция — овладение новыми языковыми средствами в соответствии с темами и сферами общения;

Познавательные действия

- Преобразовывать и использовать текстовую информацию (формулирование проблемы-главной идеи текста, извлечение необходимой информации из прочитанного или услышанного);
- ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; определять круг своего незнания; планировать свою работу по изучению незнакомого материала.
- отбирать необходимые источники информации в сети интернет (при организации проектной деятельности), работать со словарем, уметь толковать слова.
- самостоятельно выводиться правила (грамматические явления и словообразование), перерабатывать информацию, преобразовывать её

(преобразование модели утвердительного предложения в вопросительные предложения различных типов);

- заполнять обобщающие схемы/таблицы для систематизации языкового материала;
- **социокультурная компетенция**) – расширение объёма знаний о социокультурной специфике страны изучаемого языка;
- компенсаторная компетенция – развитие умения выходить из положения при дефиците языковых средств в процессе иноязычного общения
- **учебно-познавательная компетенция** –развитие специальных учебных умений, позволяющих совершенствовать учебную деятельность по овладению иностранным языком, повышать её продуктивность;

Личностные действия

- Освоение личностного смысла учения;
- формирование доброжелательного отношения, уважения и толерантности к другим странам и народам, компетентности в межкультурном диалоге;
- самооценивание учащимися уровня успешности на занятии (этап рефлексии);
- осознание себя как индивидуальности и одновременно как члена общества (тексты и темы обсуждений о себе, о семье);
- оценка жизненных ситуаций и поступков героев текстов, героев-собеседников;
- участие в творческом, созидательном процессе (написание сочинений, эссе);
- развитие способности и готовности проектно-исследовательской работы с использованием изучаемого языка;

Регулятивные действия

- Открытие нового знания с использованием проблемно-диалогической технологии;

- ориентация на алгоритм и правило выполнения действия;
- самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать алгоритм его выполнения, корректировать работу по ходу его выполнения, самостоятельно оценивать;
- использовать при выполнении задания различные средства: справочную литературу, ИКТ;
- определять самостоятельно критерии оценивания, давать самооценку;
- определять круг своего незнания; планировать свою работу по изучению незнакомого материала;
- самостоятельно составлять различные планы при работе над текстом, предполагать, какая дополнительная информация будет нужна для изучения незнакомого материала;
- отбирать необходимые источники информации ;
- анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты;
- самостоятельно делать выводы, перерабатывать информацию;
- контроль и коррекция

Программа развития универсальных учебных действий в спецкурсе (программа формирования общеучебных умений и навыков) направлена на:

- реализацию требований Стандарта к личностным и метапредметным результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, системно-деятельностного подхода, развивающего потенциала основного общего образования;
- повышение эффективности освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования, усвоения знаний и учебных действий, расширение возможностей ориентации в различных предметных областях, научном и социальном проектировании, профессиональной ориентации, строении и осуществлении учебной деятельности;

- формирование у обучающихся основ культуры исследовательской и проектной деятельности и навыков разработки, реализации и общественной презентации обучающимися результатов исследования, предметного или междисциплинарного учебного проекта, направленного на решение научной, личностно и(или) социально значимой проблемы.

Программа обеспечивает:

- развитие у обучающихся способности к саморазвитию и самосовершенствованию;
- формирование личностных ценностно-смысловых ориентиров и установок, личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных универсальных учебных действий;
- формирования опыта переноса и применения универсальных учебных действий в жизненных ситуациях для решения задач общекультурного, личностного и познавательного развития обучающихся;
- повышение эффективности усвоения обучающимися знаний и учебных действий, формирования компетенций и компетентностей в предметных областях, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование навыков участия в различных формах организации учебно-исследовательской и проектной деятельности (творческие конкурсы, олимпиады, научные общества, научно-практические конференции, олимпиады, национальные образовательные программы и т. д.);
- овладение приёмами учебного сотрудничества и социального взаимодействия со сверстниками, старшими школьниками и взрослыми в совместной учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование и развитие компетенции обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий на уровне общего пользования, включая владение информационно-коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, основами информационной безопасности, умением безопасного использования средств информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) и сети Интернет.

Компетенции УУД

Темы	Личностные УУД	Регулятивные УУД	Познавательные УУД	Коммуникативны е УУД
1) Личные местоимения. Спряжение глагола – to be. Глагол to have, can.	Играем: с.6- «What am I?», с.8- «Never ending game». С.11- рубрики «говорим», «пишем».		С.3 у.3-8, с.7 у.9-12. С.11- рубрика «пишем».	Играем: с.6- «What am I?», с.8- «Never ending game». С.11- рубрика «говорим»
2) Образование множественного числа сущ-х. This/these, that/those.	Играем: с.19- «Spot the difference» С.23- рубрики «говорим», «пишем».	С.23- рубрика «говорим»	С.12 у.2-12, с.20 у.14-17. С.23- рубрики «говорим», «пишем».	С.19 у.13. Играем: с.19- «Spot the difference». С.23- рубрика «говорим»
Шаг вперед 1 Повторение 1	С.24-25, с.134-135	С.24-25, с.134-135	С.24-25, с.134-135	
3) Притяжательные местоимения	Играем: с.29-«Feely bag». С.30- рубрики «говорим», «пишем».	С.30- рубрика «говорим».	С.26 у.1-7. С.30- рубрика «пишем».	Играем: с.29-«Feely bag». С.30- рубрика «говорим».
4) Грамматическая структура there is/are Употребление – a/some/any	Играем: с.35-«Mind reading». С.35- рубрика «пишем».		С.31 у.1-8. С.35- рубрика «пишем».	Играем: с.35-«Mind reading».
Шаг вперед 2 Повторение 2	С.36-37, с.136-137.	С.36-37, с.136-137.	С.36-37, с.136-137.	
5) Настоящее	Играем:		С.38 у.1-9.	Играем: с.42-«Let's

длительное время	с.42-«Let's mime». С.43- рубрика «пишем».		С.43- рубрика «пишем».	mime».
6) Простое настоящее время	С.47 у.6. С.48- рубрика «говорим», с.51-рубрика «пишем».	С.48- рубрика «говорим». С.50 у.12.	С.45 у.1-8,с.49 у. 9-11. С.51-рубрика «пишем».	С.48- рубрика «говорим».
Шаг вперед 3 Повторение 3	С.52-53, с.138-139.	С.52-53, с.138-139.	С.52-53, с.138-139.	
7) Повелительное наклонение	Играем: с.54-«Simon says». С.55- рубрика «пишем».		С.54 у.1, с.55 у.2. С.55- рубрика «пишем».	Играем: с.54-«Simon says».
8) Предлоги места	Играем: с.57-«Picture dictation». С.57- рубрика «пишем».		С. 5 6 у.1-3. Играем: с.57-«Picture dictation». С.57- рубрика «пишем».	Играем: с.54-«Picture dictation».
Шаг вперед 4 Повторение 4	С.58-59, 140-141.	С.58-59, 140-141.	С.58-59, 140-141.	
9)Предлоги места	С.61- рубрика «говорим», с.62- рубрика «пишем».		С.60 у.1-3,с.62 у.1-2. С.62- рубрика «пишем».	С.61- рубрика «говорим».
10) Употребление выражений how much/how many.	Играем: с.65-«How much/how many». с.65- рубрика «пишем».		С.63 у.1-4. С.65- рубрика «пишем».	Играем: с.65- «How much/how many?»

Шаг вперед 5 Повторение 5	С.66-67, с.142-143	С.66-67, с.142-143	С.66-67, с.142-143	
11) Употребление to be going to.	Играем: с.71-«What's my lie?». С.71- рубрика «пишем».		С.68 у.1-6. С.71- рубрика «пишем».	Играем: с.71-«What's my lie?».
12) Употребление глаголов like/love/hate + -ing form, want + to form.	С.75- рубрики «говорим», «пишем».		С.72 у.1-5. С.75- рубрика «пишем».	С.75- р у б р и к а «говорим».
Шаг вперед 6 Повторение 6	С.76-77, с.144-145	С.76-77, с.144-145	С.76-77, с.144-145	
13) Употребление модальных глаголов— must/mustn't, have to, shall, may.	С . 7 9 – рубрики «говорим», «пишем», с.81- рубрика «говорим», с.82- рубрика «пишем». Играем: с.83- «Where am I?»		С.78 у.1-2. С.79 – рубрики «говорим», «пишем», с.81- рубрика «говорим», с.82- рубрика «пишем».	С.79 – рубрики «говорим», с.81- рубрика «говорим». Играем: с.83- «Where am I?»
14) Простое прошедшее время(was/were)	С . 8 7 – рубрики «говорим», «пишем»	С.87 – рубрика «говорим».	С.84 у.1-5. С.87 – рубрики «говорим», «пишем»	С.87 – рубрика «говорим».
Шаг вперед 7 Повторение 7	С.88-89, с.146-147	С.88-89, с.146-147	С.88-89, с.146-147	
15) Простое прошедшее	Играем: с.92- «Brain gym».		С.90 у.1-4, с.93 у.5-7, с.96 у.1-11.	Играем: с.92- «Brain gym».

время (had,could). Правильные глаголы.	Играем: с.100- «History mix up». С.94 у.7. С . 9 4 , 1 0 1 – рубрика «пишем»		С.94,101 –рубрика «пишем»	Играем: с.100- «History mix up». С.94 у.7.
Шаг вперед 8 Повторение 8	С.102- 103,с.148-149	С.102- 103,с.148-149	С.102-103,с.148- 149	
16,17) Простое прошедшее время Неправильные глаголы.	Играем: с.108- «When I...». С . 1 0 9 – рубрика «пишем»		С.104 у.1-10. С.109 –рубрика «пишем»	Играем: с.108- «When I...».
18) Простое будущее время	Играем: с.112-«Be a fortune teller». С . 1 1 3 – рубрики «говорим», «пишем»		С.110 у.1-5. С.112 –рубрика «пишем»	Играем: с.112- «Be a fortune teller». С.113 – рубрика «говорим».
Шаг вперед 9 Повторение 9	С.114-115, с.150-151.	С.114-115, с.150-151.	С.114-115, с.150- 151.	
19) Вопросительные слова– where/what/how/ why/when/who.	С.118 – рубрики «говорим», «пишем»		С.116 у.1-3. С.118 –рубрика «пишем»	С.118 – рубрика «говорим».
20) Прилагательные. Наречия образа действия.	Играем: с.121-« What's the adverb?». С.121- рубрика		С.119 у.1-6. С.121- рубрика «пишем».	Играем: с.121-« W h a t ' s t h e adverb?». С.121- рубрика «пишем».

	«пишем».			
Шаг вперед 10 Повторение 10	С.122-123, с.152-153.	С.122-123, с.152-153.	С.122-123, с.152-153.	
21) Степени сравнения прилагательных.	С . 1 2 8 - рубрики «говорим», «пишем».		С.125 у.1-9. С.128 - р у б р и к и «говорим», «пишем».	С.128 - рубрика «говорим».
22) Сочинительные союзы and/but/or, подчинительный союз because.	Играем: с.121- «Brain gym». С.131- рубрика «пишем».		С . 1 2 9 у . 1 - 4 . С.131- рубрика «пишем».	Играем: с.121- «Brain gym».
Шаг вперед 11 Повторение 11	С.132- 133,с.156-157.	С.132- 133,с.156-157.	С.132-133,с.156-157.	
Резервные уроки	Macmillan readers	Macmillan readers	Macmillan readers	Macmillan readers
Резервные уроки	Игры Приложение 1	Игры Приложение 1	Игры Приложение 1	Игры Приложение 1

Структура курса (содержание)

Round-Up-серия пособий по грамматике для дошкольников семи уровней сложности (от начального до высокого уровня- beginner-upper-intermediate, с системным изучением грамматики:

- красочные рамки и таблицы четко представляют основные грамматические правила;
- иллюстрированные упражнения и игры превращают изучение грамматики в увлекательное занятие;
- тренировочные тесты выявляют индивидуальные трудности учащихся;

- разделы «Мой шаг вперед», «Повторение» обобщают и закрепляют полученные знания;
- CD-Rom содержит дополнительные упражнения и игры.
-

Тема	Количество часов
1. Личные местоимения. Спряжение глагола – to be. Употребление глагола - to have. Модальный глагол - can. Лексико-грамматические игры.	2 часа
2. Образование множественного числа существительных. Исключения. Употребление this/these, that/those. Орфографическая игра. Лексико-грамматические игры.	3 часа
3. Повторение 1. Мой шаг вперед 1.	1 час
4. Притяжательные местоимения. Лексико-грамматические игры.	1 час
5. Введение и отработка грамматической структуры there is/are. Употребление – a/some/any. Фонетическая игра. Лексико-грамматические игры.	2 часа
6. Повторение 2. Мой шаг вперед 2.	1 час
7. Настоящее длительное время (Present Continuous) Орфографическая игра. Лексико-грамматические игры (Let's mime!). Ситуативные картинки.	2 часа + 1 час резерв (описание картинки)
8. Простое настоящее время (Present Simple). Наречия частотности. Коммуникативная игра (Интервью)	2 часа
9. Повторение 3. Мой шаг вперед 3.	1 час
10. Повелительное наклонение. Лексико-грамматическая игра. Предлоги места. Коммуникативная игра (Моя комната)	2 часа
11. Повторение 4. Мой шаг вперед 4.	1 час
12. Предлоги времени. Употребление выражений how much/how many. Лексико-грамматические игры.	2 часа
13. Повторение 5. Мой шаг вперед 5.	1 час
14. Введение и отработка грамматической структуры – be going to. Употребление глаголов like/love/hate + -ing form, want + to form. Орфографическая игра. Коммуникативная игра.	2 часа
15. Повторение 6. Мой шаг вперед 6.	1 час
16. Употребление модальных глаголов – must/mustn't, have to, shall, may. Простое прошедшее время (Past Simple, was/were). Коммуникативная игра. Лексическая игра.	4 часа

обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся. Одним из таких приемов и является применение игровых технологий на уроке английского языка.

Находясь вне среды изучаемого языка, учителю приходится моделировать иноязычное общение в условиях урока.

Задача учителя – создание такой атмосферы на уроке, при которой ученики не боялись бы высказывать свои суждения на иностранном языке, а также в постановке таких заданий, которые стимулировали бы их желание, а иногда просто ставили бы перед необходимостью говорить на уроке.

Мотивационную готовность к речевым действиям вызывают у учащихся ролевые игры. Интересные, удачно подобранные роли оказывают побуждающие к общению действия. Так как ролевое общение реализуется в форме игровой деятельности, создается непринужденная обстановка, исчезает психологический барьер, снимается эмоциональная напряженность. Принятые роли позволяют устранять такие факторы, как стеснение, страх, скованность, тревожность.

Большинство учащихся, особенно дети 10–12 лет, легко вступают в общение, радуются любым ролям, охотно выступают в качестве партнеров учителя.

Ролевая игра имеет ряд преимуществ перед другими видами деятельности на уроке:

она создает модель общения, в ней переплетаются речевое и неречевое поведение, создаются комфортные условия для обучающихся, возникает мотивация для общения, игра учит партнерству и сотрудничеству, принимая роль, ученик становится более раскованным, свободнее себя чувствует и лучше говорит, общение проходит в творческой, доброжелательной атмосфере.

Учитель вместе с учениками обсуждает ситуации, которые могут возникнуть при решении этих задач, подбираются речевые действия для этих ситуаций. Ученики вспоминают нужные слова и выражения. Учитель объясняет недостающие единицы или рекомендует их найти в словаре, учебнике.

Проведение ролевой игры предполагает следующие этапы:

- Подготовительный. На этом этапе необходимо создать личностный мотив говорения. Учитель выясняет, что волнует детей, о чем они говорят на переменках (анкетирование, собеседования, беседа с классным руководителем). Учитель, выбрав тему, сообщает ее учащимся, ставит коммуникативную

задачу, распределяет роли. На этом же этапе отрабатывается языковой материал.

- Проведение игры. Презентация игры, изложение хода игры, тренировка языкового материала, описание ролевых характеристик. Роли должны быть у всех учащихся. Должен быть лидер.
- Подведение итогов. Итоги подводятся на русском языке. Что понравилось, что не понравилось. Почему? Кто играл лучше всех, кто говорил лучше всех. Если ролевая игра – состязание, то необходимо подвести итоги, обозначить победителей.

В представленном плане ролевая игра проводится только после фонетических упражнений, речевой зарядки – беседы учителя с учениками.

Таким образом, происходит отработка в речи тех лексических единиц и грамматических структур, которые будут необходимы в ролевой игре.

Требования к дидактической игре

Из понимания значения дидактических игр вытекают следующие требования к ним:

- Каждая дидактическая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.
- В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей.
- Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

Классификация игр на уроках иностранного языка.

Методическая типология игр для изучения английского разнообразна так же как и их предназначение. Прежде всего, следует отметить, что в настоящее время нет ни одной однозначной классификации, а все существующие очень условны. Среди наиболее популярных можно выделить две категории таких игр:

- Грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию языковых навыков.
- Творческие игры, способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений, позволяют проявить самостоятельность

Грамматические игры для изучения английского.

Основные цели грамматических игр: научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

- Act as you say.

Цель: тренировка употребления Present Continuous.

Ход игры: Задание заключается в выполнение команд с комментариями. Игроки по 3 ученика: 1 – отдаёт команду, 2 – выполняет и говорит, что он делает, 3 – описывает действия второго.

1 – Play volleyball. 2 – I am playing volleyball. 3 – He/ She is playing volleyball.

1 – Wash your face. 2 – I am washing my face. 3 – He/ She is washing his/ her face.

1 – Do exercises. 2 – I am doing exercises. 3 – He/ She is doing exercises.

2. Лексические игры.

Лексические игры ориентированы на помощь детям в овладении лексическим материалом. Целью данных игр является: помощь в приобретении и расширении словарного запаса, употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; знакомство ребенка с сочетаемостью слов, развитие речевой деятельности ребенка.

- Memory game

Цель: запоминание тематической лексики (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.)

Ход игры: Учитель раскладывает перед учениками 10 карточек с рисунками, все хором называют слова. Учитель просит отвернуться или закрыть глаза и забирает одну карточку. Ученики должны догадаться какой карточки не хватает, называя все 10 слов по порядку. В конце карточек не остается, но дети называют все слова в правильном порядке.

Фонетические игры для изучения английского.

На начальном этапе обучения иностранному языку очень большое внимание уделяется правильному произношению звуков. Учебная цель фонетических игр состоит в том, чтобы дети правильно произносили и узнавали требуемые звуки в

словах, отработка интонации. На начальном этапе обучения иностранному языку фонетические игры используются регулярно. В дальнейшем, фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен.

- Поиск звуков

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

Орфографические игры.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания иностранных слов. Часть игр рассчитана на развитие памяти детей, другие - на воспроизведение орфографического образа слова.

- Word composers

Цель: развитие орфографических навыков

Ход игры: учитель пишет на доске длинное слово, например *representative*. Из букв этого слова дети должны составить новые слова и записать их. Например: *present, tea, test, nest, part, art*. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово.

Творческие игры для изучения английского.

Способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Яркие, цветные, вызывающие у ребенка интерес материалы имеют не маловажное значение при изучении иностранного языка. В этих играх тренируется воображение, ребенок учится видеть в самых обычных вещах необычное. Это и есть творчество, а благодаря ему, и свободное говорение.

- The chain

Цель: развитие навыков устной речи

Ход игры: учитель начинает рассказ, говорит первое предложение. По цепочке дети продолжают. (Например: *I get up at 7 o'clock. I take a shower. I have breakfast....*) Усложнить игру можно так: каждый последующий ученик

повторяет и все предыдущие предложения, а в итоге — последний должен рассказать целую историю. Еще один вариант цепочки: каждое последующее предложение начинать с последнего слова предыдущего.

- Story teller.

Цель: развитие навыков устной речи

Ход игры: участники получают предложения, написанные на карточках, они читают его самостоятельно, осмысливают, никому не показывают. Учитель говорит первое, а остальные, согласно логической последовательности, должны вставить свое. В конце читается весь рассказ правильно.

Принципы разделения игр

В соответствии с педагогическими условиями формирования познавательной деятельности дидактические игры, используемые на уроках английского языка, можно разделить по определенному принципу. Прежде всего это игры

- развивающие познавательные психические процессы;
- формирующие социокультурную компетенцию;
- формирующие картину предметного мира;
- развивающие эмоционально-эстетические переживания.

Игры, **формирующие познавательные психические процессы**, способствуют развитию внимания, памяти, воображения, восприятия, мышления.

- Игра "Волшебное зеркало".

Цель: развитие внимания.

К зеркалу подходят звери-игрушки (по одному). В волшебном зеркале отражаются несколько зверей. Детям нужно сказать, кого они видят и в каком количестве:

I see a dog.

I see five dogs.

- Игра "Simon says".

Цель: развитие познавательных интересов.

Дети встают рядом с учителем (или любым водящим). Задача ребят состоит в том, чтобы выполнять команды учителя (или водящего): Handsup! Sitdown! Jump! Run! и т. д. только в том случае, если перед командой произносятся слова: "Simonsays..."

В процессе проведения данной игры можно использовать лексический материал различных тем. Каждая из игр данной группы способствует развитию либо одного психического познавательного процесса, либо развивает несколько из них

Игры, **формирующие социокультурную компетенцию**, моделируют ситуации общения по тому или иному поводу, имитируют социальные отношения.

- Игра "Toy Shop".

Цель: формирование социокультурной компетенции.

– What are you?

– I am a shop-assistant.

– Where do you work?

– I work in the toy-shop.

– What can you do?

– I can sell toys.

После этого дети "покупают" у продавца игрушки, которые выставлены на столе-прилавке:

– What would you like to buy?

– I'd like to buy a toy car.

– Here are you.

– Thank you.

– You are welcome.

Когда все дети "купают" игрушки, они вместе с продавцом поют песню:

I want to be a shop-assistant, assistant, assistant.

I want to be a shop-assistant.

I want to sell some toys.

Ситуации общения могут быть различными. Например, к детям приходит медвежонок. У него день рождения, а ему грустно. Почему? Как его утешить? Жестами? Словами? Поступками? Конечно, дети говорят по-английски (иначе медвежонок не поймет). Ребята утешают медвежонка, спрашивают, что случилось

(используя знакомую фразу "Whydoyousry, Willy?"), приносят подарки, говоря при этом: "HappyBirthday!". Медвежонку не верится. Он спрашивает: "Isitforme?" и благодарит: "Thankyou."

Игры, формирующие картину предметного мира, способствуют развитию познавательных интересов об окружающем мире, что ведет к развитию познавательной активности.

- Игра "Countries".

Цель: формирование картины окружающего мира.

Make the countries:

- 1) Work in groups of four. Decide which country each person will make.
- 2) Draw the countries.
- 3) Cut out the countries.
- 4) Make two circles for the map.
- 5) Put the countries on the map.

Аналогичные игры можно проводить по темам "My family", "My hobby", "Animals" и другим.

- Игра "Seasons".

Цель: формирование картины окружающего мира.

На доске вывешиваются картинки, изображающие различные времена года. Детям предлагается угадать, о какой картинке идет речь (на магнитофонной ленте – запись коротких текстов о временах года с использованием звукового фона: пением птиц, шумом дождя и т. д.).

Игры, развивающие эмоционально-эстетические переживания, как правило, соревновательные (это всевозможные кроссворды, "аукционы", настольно-печатные игры), выполнение команд, ритмо-музыкальные игры, тренинг поведения. Влияя на эмоционально-чувствительную сферу, такие игры способствуют развитию мотивации для познавательной активности.

- Игра "My family".

Цель: развитие эмоциональных переживаний.

На пальчиках детей одеты куклы (их могут сделать учащиеся при изучении темы "Внешность"). Дети показывают пальчики и читают стихотворение:

This is my mother.

This is my father.

This is my brother Paul.

This is my aunt.

This is my uncle.

How I love them all.

- Игра "Комплимент".

Цель: развитие эмоциональных переживаний.

Ученики берутся за руки, образуя круг. Встретясь взглядом с соседом, надо сказать ему несколько добрых слов, поблагодарить за что-то: "Youaremyfriend", "Youareverygood", "Youreyesarekind" и т. д. Принимающий комплимент говорит: "Thankyou".

Если ребенок затрудняется сказать добрые слова, учитель помогает ему или говорит комплимент сам

Игровые приемы обучения грамматике, повышающие мотивацию учащихся

Согласно PennyUr [...], целью практики грамматики является то, что учащиеся должны усвоить структуру так тщательно, чтобы воспроизводить потом эту структуру без раздумий.

Прочитав статьи российских методистов можно сделать вывод о том, что в настоящее время наряду с традиционными методами обучения широко распространены игровые приемы обучения грамматике.

Одним из таких приемов является использование ситуативных картинок на уроках английского языка. Авторы статей И. В. Алексеева [...] и М. Ю. Курбатова [...] подробно рассматривают этот прием.

Рассмотрим ситуативные картинки. И. В. Алексеева [1] пишет, что на первый взгляд, две картинки почти идентичны, однако между ними существует 4-5 и более различий, которые необходимо понять в процессе беседы, а затем рассказать о них. (см. Приложение 2)

Важно, что в такой ситуации учащиеся говорят и слушают друг друга не потому, что обязаны делать это, им интересно решать подобные речевые задачи, используя запас имеющихся знаний и навыков.

Картинки могут быть использованы в учебном процессе при работе с упражнениями на закрепление определенных грамматических структур и тренировку в их употреблении. Это обороты с глаголом *to be* (*There is/ are*); структуры в *Present Simple Tense* (*I see/ Donotsee*), а также лексические единицы по различным темам. (см. Приложение 3)

Работа с картинками стимулирует ребят не только для говорения, но и для лучшего усвоения грамматических структур так же как и использование учебных настольных игр при обучении грамматике.

Практика обучаемых во многократном воспроизведении грамматического явления в составе какого-либо высказывания организовывается при помощи игры-головоломки. Ее материалом служат сюжетные картинки.

Игра проводится в парах или группах по три человека. Задача каждого учащегося, не видя карточек других участников игры, выяснить с помощью вопросов, что происходит с героем, как он выглядит, где находится, и на основании собранной информации описать в деталях то, что изображено на карточке партнера. Выигрывает тот учащийся, который составит самый большой по объему и точный по содержанию рассказ.

Таким образом, происходит тренировка грамматических структур, а также грамматического навыка.

Мы рассматриваем урок иностранного языка как социальное явление, где класс аудитория - это определённая социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определённые социальные отношения друг с другом, где учебный процесс - это взаимодействие всех присутствующих. Широкие возможности для активизации учебного процесса даёт использование ролевых и языковых (речевых) игр. Языковые игры способствуют активизации на занятиях, развивают их речевую инициативу. Игровая форма работы даёт возможность повторить и закрепить усвоенные лексические единицы и типовые фразы, разнообразить формы урока и поддерживать внимание учащихся на уроке. Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Необходимо постепенно вводить всё новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал. Играя на уроках

иностранного языка, ученики практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется и постоянно расширяется.

В свою очередь, С. В. Логунова [7] пишет, что необходимо вовлекать детей в учебную деятельность в процессе формирования грамматического навыка. Это объясняется тем, что целью освоения грамматики иностранного языка является не просто овладение набором грамматических конструкций на уровне имитации, а, прежде всего выработка умения передавать средствами изучаемого языка желаемое содержание. То есть деятельность ребенка в процессе усвоения заключается не в пассивном отношении его к усваиваемому материалу, а в **активном овладении** грамматическими структурами, их преобразовании.

Подводя итоги можно сказать, что игра — традиционный, признанный метод обучения и воспитания. Это уникальное средство ненасильственного обучения детей. Игра соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, а потому с ее помощью он будет учиться с удовольствием. Игра — это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Они комплексно воздействуют на интеллектуальную, эмоциональную, волевою, коммуникативную и другие стороны подрастающей личности. С точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как речевое упражнение. Игру так же рассматривают как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками — эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия. Игры способствуют выполнению важных методических задач: созданию психологической готовности детей к речевому общению; обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала; тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Список полезных Интернет-ресурсов:

Для родителей:

<http://www.english-cartoons.com>

<http://www.happy-kids.ru>

<http://www.bilingual.ru>

<http://www.wonderlang.ru>

<http://www.fluent-english.ru>

Для детей:

<http://englishkit.ru>

<http://www.lovelylanguage.ru>

<http://www.babyland.ru>

<http://myfamilyschool.narod.ru>

<http://www.nickjr.com/play>

<http://probelov.net/child>

<http://raskraska.narod.ru/azbuka/a-eng-flash>

Для педагога:

<http://nota.triwe.net/children/rhymes/rhymes>

<http://www.englishforkids.ru>

<http://www.ourkids.ru/English/EnglishMain>

<http://me.yanval.ru/museum>

<http://nota.triwe.net/children/rhymes/rhymes.htm>

Список литературы

1.Алексеева И. В. Использование ситуативных картинок на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. - 2000. - №6. – с. 29-32

2. Бегларян С. Г. Обучающие игры на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.). — Уфа: Лето, 2013. — С. 77-79

3. Веселый английский в средней школе. Праздники, игры и занимательные задания / А.А. Каретникова. – Ярославль: Академия развития, 2010. – 288 с.: ил. – (После уроков)
4. Верещагина И.Н, Притыкина Т.А. Английский язык II (уроки 44 - 54)
5. Верещагина И.Н, Притыкина Т.А. Английский язык III (уроки 14 - 23)
6. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. – 192 с.
7. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.: Просвещение, 1984. – 112 с.;
8. ФГОС основного общего образования. - М., Просвещение, 2011.
9. Формирование УУД в основной школе. - М., Просвещение, 2011.
10. Ur Penny. A Course in Language Teaching. – Cambridge University Press. – 1996.

Приложение 1

Грамматические игры для изучения английского.

- Hide – and – Seek in the Picture.

Цель: тренировка употребления предлогов места.

Ход игры: необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) «прячется» где – нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, «ищут» его на картинке.

- Are you under the bed?

- Are you behind the door?

- Are you on the chair?

- Are you in the box?

- Напиши «мой глагол» правильно

Цель: тренировка употребления Present Continuous.

Преподаватель на доске или карточках пишет несколько предложений, например, по теме Present Continuous. В местах, где должны стоять вспомогательные и смысловые глаголы, ставятся пропуски (смысловой глагол в форме инфинитива). Учащиеся должны заполнить пропуски. Но, предварительно дав 4 детям карточки «is, am, are, ing», которые ходят и проверяют правильное написание предложений. Например: «Ты не забыл меня использовать?» Здесь дети должны не только подобрать нужное слово, но и поставить его на соответствующее место.

- Button

Цель: тренировка употребления глагола to have .

Все ученики держат ладони лодочкой. Ведущий кладет пуговицу в руки одного из них, а другой ведущий должен угадать, у кого она находится. Второй ведущий обращается к ученику: “Button, button! Have you a button? “No”, слышит он в ответ и обращается с этим же вопросом к другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не угадает, у кого в руках пуговица; при этом он может задать только три вопроса. Эта игра готовит учащихся к диалогической речи.

- This is my place

Цель: тренировка употребления Present Continuous, Present Simple, Future Simple, Past Simple

Эта игра очень эффективна при изучении различных времен и построении предложений. Каждому играющему выдается карточка с одним из членов предложения (I, do, at home, in и так далее). Учитель говорит предложение на русском, а дети должны, соответственно, стать в нужном порядке.

- Say the future

Цель: тренировка употребления Future Simple и структуры to be going to

Для тренировки Future Simple Active/Passive и структуры to be going to можно использовать игру «Предскажи будущее предмета». Учитель называет какой-нибудь предмет или продукт (an apple, a stone, an orange, a plastic bag). Учащимся предлагается представить, что с этим продуктом может произойти в будущем, как его можно будет использовать:

It will be part of a cake.

It will fall on the floor and break.

It will be eaten on breakfast.

- Where were you?

Цель: тренировка употребления Past Simple

Играют две команды. Ученики одной из команд играют роль посетителей. Обращаясь к игрокам другой команды, они говорят: «I called at 10 a.m. last Saturday morning, but you weren't in. Where were you?».

Игроки другой команды по очереди отвечают, причем повторяться нельзя.

I was at my uncle's house.

I was at the airport.

I was in the mountains.

I was in the park.

- The Sign

Цель: тренировка общих вопросов в настоящем времени

На спину игрока прикрепляется лист бумаги, на котором написано слово. Его задача – отгадать надпись. Задавать можно только простые вопросы (Do I, Am I, Can I ...), а отвечать кратко (Yes/ No).

Возможен вариант, когда учащиеся отгадывают слово, задавая водящему общие вопросы.

2. Лексические игры

- Champion Game.

Цель: закрепление лексики по теме урока (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.), тренировка памяти.

Ход игры: начиная игру, учитель называет первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Если кто – то забыл слово или перепутал порядок, он выбывает из игры.

- The odd word

Цель: закрепление лексики по теме урока

Учитель предлагает разные карточки по 4-6 слов. Учащийся должен найти одно лишнее, которое не связано с другими по теме. Например, cow, dog, wolf, sheep, cat, horse — the odd word is wolf — не относится к теме «Домашние животные».

- What is missing?

Цель: закрепление лексики по теме урока

Перед детьми раскладываются предметы по определенной теме. Затем учащиеся закрывают глаза, один из предметов убирается. «Close your eyes. Open your eyes. What is missing?» (можноводящимназначатьребенка)

- S.O.S. Shipwrecked

Цель: совершенствование лексических навыков, тренировка памяти.

Давайте представим ситуацию: вы на корабле в открытом море, и вдруг разразился шторм. Вы увидели брешь в судне, понимаете, что тонете. Вам нужно перебраться в маленькую лодку, но вы можете взять с собой только 8 предметов. Что вы решите взять? Что для вас самое важное в данной ситуации? Почему?

Сначала каждый выбирает необходимые вещи из списка, затем ученики объединяются в группы и решают, какие 5 вещей они возьмут.

Individually

Items

Group`s Choice

1. A box of matches
2. A compass
3. A 30-meter rope
4. A fishing rod
5. A radio receiver
6. A spoon
7. A Bible
8. A pen
9. A hair brush
10. 10-litre drinking water
11. 3 distress rockets
12. A torch

13. The Russian flag

14. A sea chart

15. A buoy

16. A blanket

17. Binoculars

18. Toilet paper

19. A mirror

20. A swimming suit

(I will take...why?)

3. Фонетические игры для изучения английского

- Who is faster?

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух

Ход игры: ученикам раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку. Как только преподаватель произносит то или иное слово, каждый ученик должен, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

- MonkeyTalk. Звук [ð]

Цель: постановка правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков.

Ход игры: «Мне кажется, что вы все очень хорошо можете изображать маленьких обезьянок – как они строят рожицы, как они болтают. Обезьянки в английском зоопарке разговаривают по – английски. И когда они произносят звук [ð] они очень стараются – так стараются, что показывают посетителям свои язычки. Рассерженная обезьянка на всех кричит: «They, they, they», а учёная обезьянка разговаривает как поэт: «Thee, Thee, Thee»:

Little monkey in the tree

This is what he says to me,

“They, they, they

Thee, thee, thee”.

Monkey jumps from limb to limb

While I chatter back to him:

“Thee, thee, thee

They, they, they”.

Стих может говорить только учитель, а ученики произносить слова “Thee, thee, thee, They, they, they”, но в более подготовленных группах стих могут выучить все ученики.

- Соединяем одинаковые звуки

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуковых соответствий.

Раздаются картинки (для каждого ребенка могут быть разные). Задание : «Соединить картинки, которые начинаются с одинакового звука, и назвать изображенные там предметы».

- Слышу — не слышу

Цель: Совершенствование фонетических навыков.

Преподаватель называет слова, например со звуками [ð] и [θ]. Если произносится первый звук, дети поднимают руку, если второй — хлопают в ладоши. Игра направлена на развитие фонематического слуха.

4. Орфографические игры

- The Comb.

Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

Ход игры: класс делится на 2 – 3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и

правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

- Funny letters.

Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

Пишется слово крупными буквами, затем разрезается. Дети должны собрать его. “Ребята, у меня было слово, но оно рассыпалось. Помогите мне собрать”. Выигрывает тот, кто быстрее соберет. (Как грамматический вариант этой игры, можно использовать разрезное предложение. Такой способ очень эффективен при обучении построению вопросов, отрицаний на различные времена).

- На одну букву

Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

Учитель предлагает назвать все предметы по какой-либо теме на соответствующую букву. Кто назовет больше, тот и выигрывает.

- **The telegrams**

Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

Учитель пишет на доске слово. Каждый ученик должен придумать телеграмму (одно, два предложения), в которой первое слово начинается с первой буквы написанного на доске, второе — со второй и так далее.

Подвижные игры, так или иначе, связаны с лексическим, грамматическим или фонетическим материалом.

- Слушаем команду

Например, игра может быть направлена на отработку предлогов. В таком случае ее лучше проводить с каким-либо предметом, например, стульчиком. Учитель называет команду и предлог, а дети выполняют: *on the chair, under the chair* и т.д.

- Читаем карту

Детям заранее раздаются пустые графы — таблицы. Весь класс делится на две команды. По очереди один из участников подбегает к карте, находит там нужное название и записывает в листочек. Та команда, которая быстрее справится с заданием, выигрывает.

- Будь внимателен.

Каждому участнику раздается карточка с определенным словом. Дети сидят в кругу. Учитель называет одного из ребят. Как только учащийся слышит свое слово, он должен встать, пробежать круг и вернуться на свое место. Те, кто проворонил свою очередь, выбывает

Аудитивные игры.

Цели:

научить учащихся понимать смысл однократного высказывания; научить учащихся выделять главное в потоке информации; развить слуховую память учащихся.

1 игра:

“We can eat bread”

Игра в съедобное и несъедобное. Однажды войдя в класс, ученики к своему удивлению, увидели на столе учителя хлеб, сыр, сахар. Зачем это? “Look, this is bread. I can eat it, сказал учитель, положил в рот кусочек хлеба и съел его. Затем взял ручку. “We can eat a pen” “No”, закричали дружно все ученики. Тогда учитель раздал каждому по фишке и сказал, что при упоминании съедобного предмета поднять руки, а если же кто поднимает руку при упоминании несъедобного предмета, должен отдать фишку и. т.д.

Игра « Introduction »

Цель: развить слуховую память учащихся, развить слуховую реакцию.

Учитель предложил всем сесть в круг и объяснил, что ребята пришли на вечер, где никто никого не знает. Надо познакомиться: « Introduce yourselves to one another? And give yourselves numbers. Say, I am Victor, number one, I am Katya, number two, and so on». Ребята сели и стали знакомиться. Одному из учеников стула не досталось – он водит, но у него самая интересная роль. Он ходит по кругу и говорит с играющими:

It: Number three

Number three: I am Lena

It: Number three, sit down. Number ten.

Number ten: I am Kolya

It: Number ten, sit down.

Едва водящий «притупил бдительность играющих», как вдруг сказал: « Number eleven, number six – change places».

Названные ученики выполняют команду, а водящий старается занять место одного из них. Оставшийся без места водит.

Речевые игры.

Цели:

научить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности; научить учащихся практически и творчески применять полученные речевые навыки.

Игра:

“Explain yourself”.

Учитель говорит предложение, которое может служить окончанием короткого рассказа.

Ученики придумывают свои рассказы. Выигрывает тот, кто наиболее логично подведет рассказ к его окончанию.

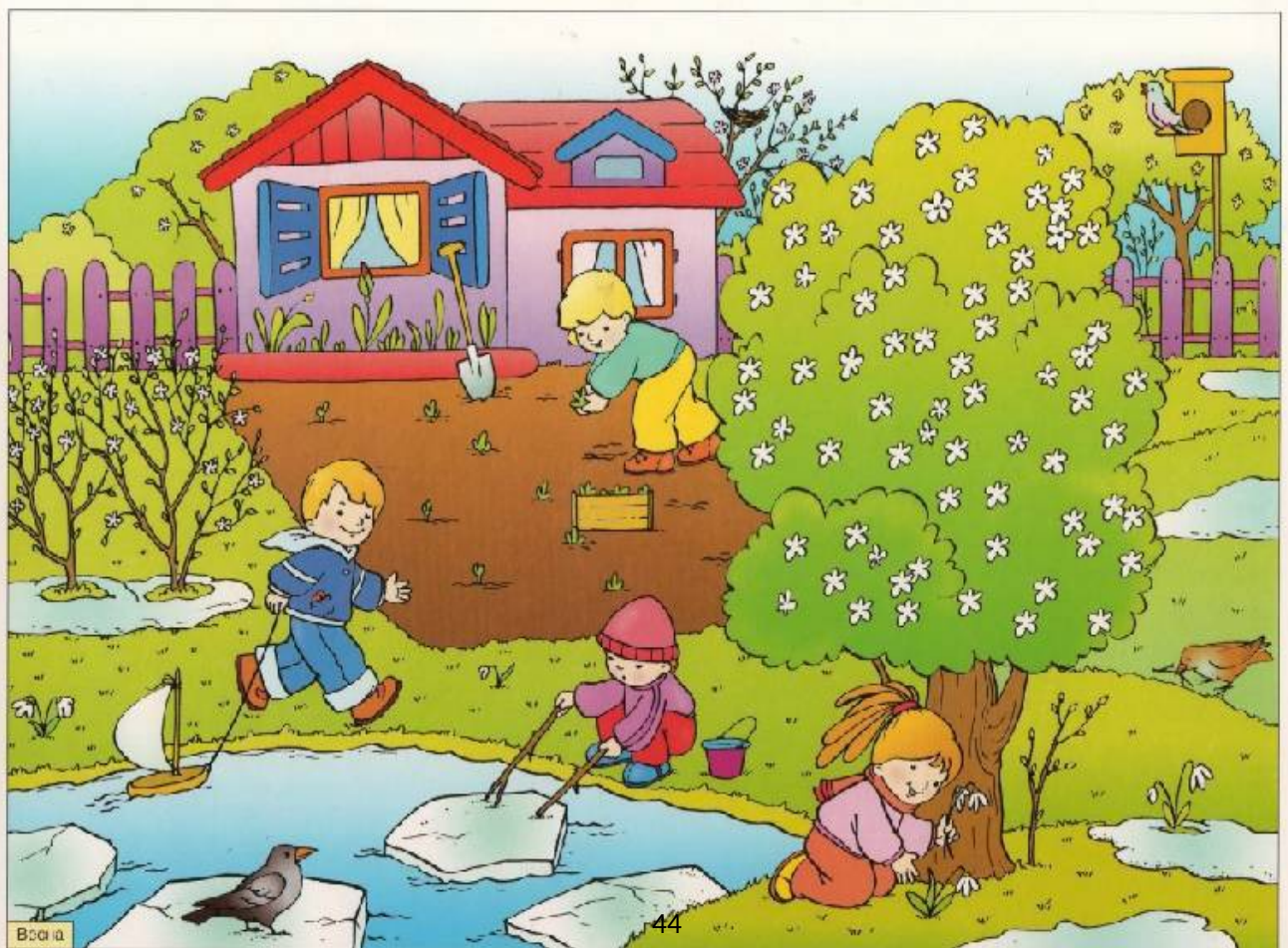
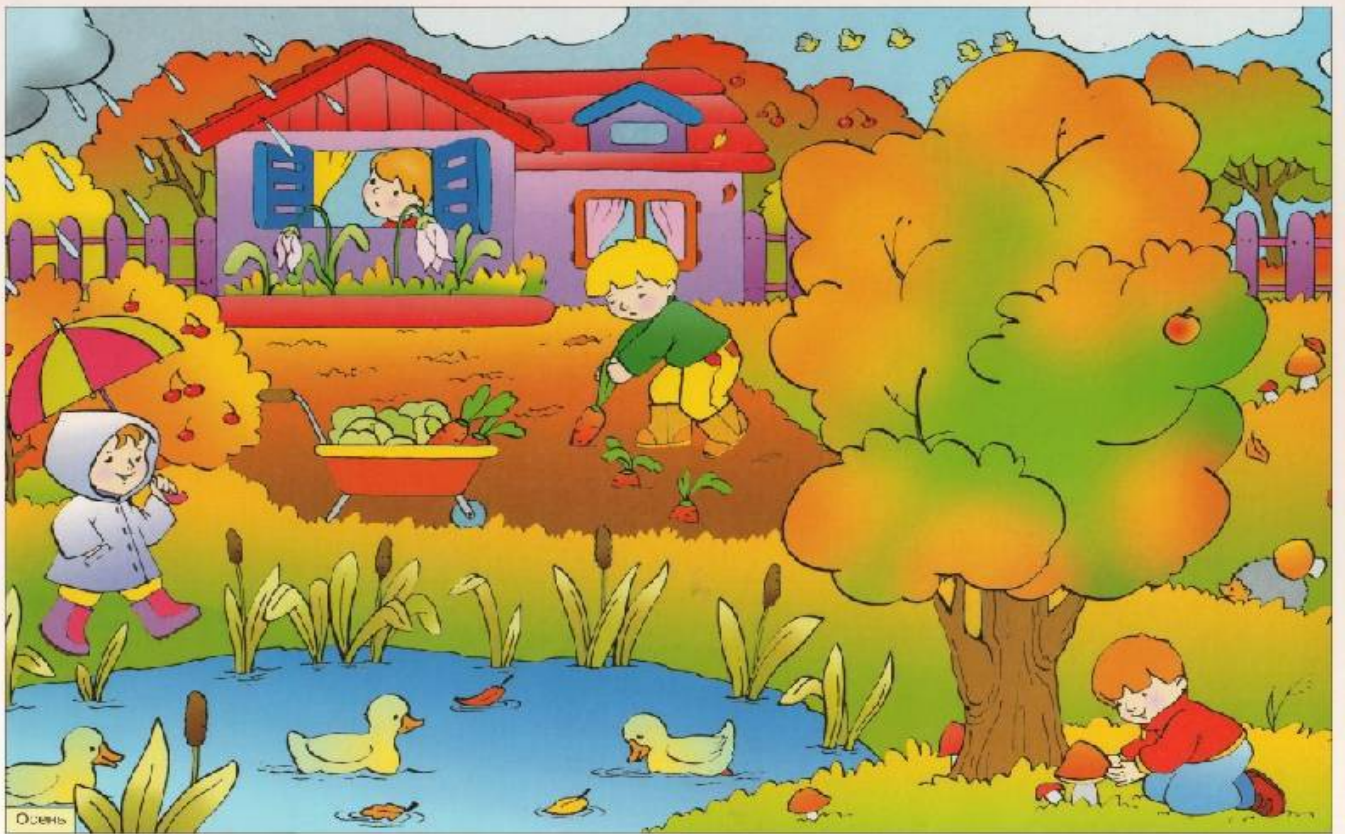
Например.

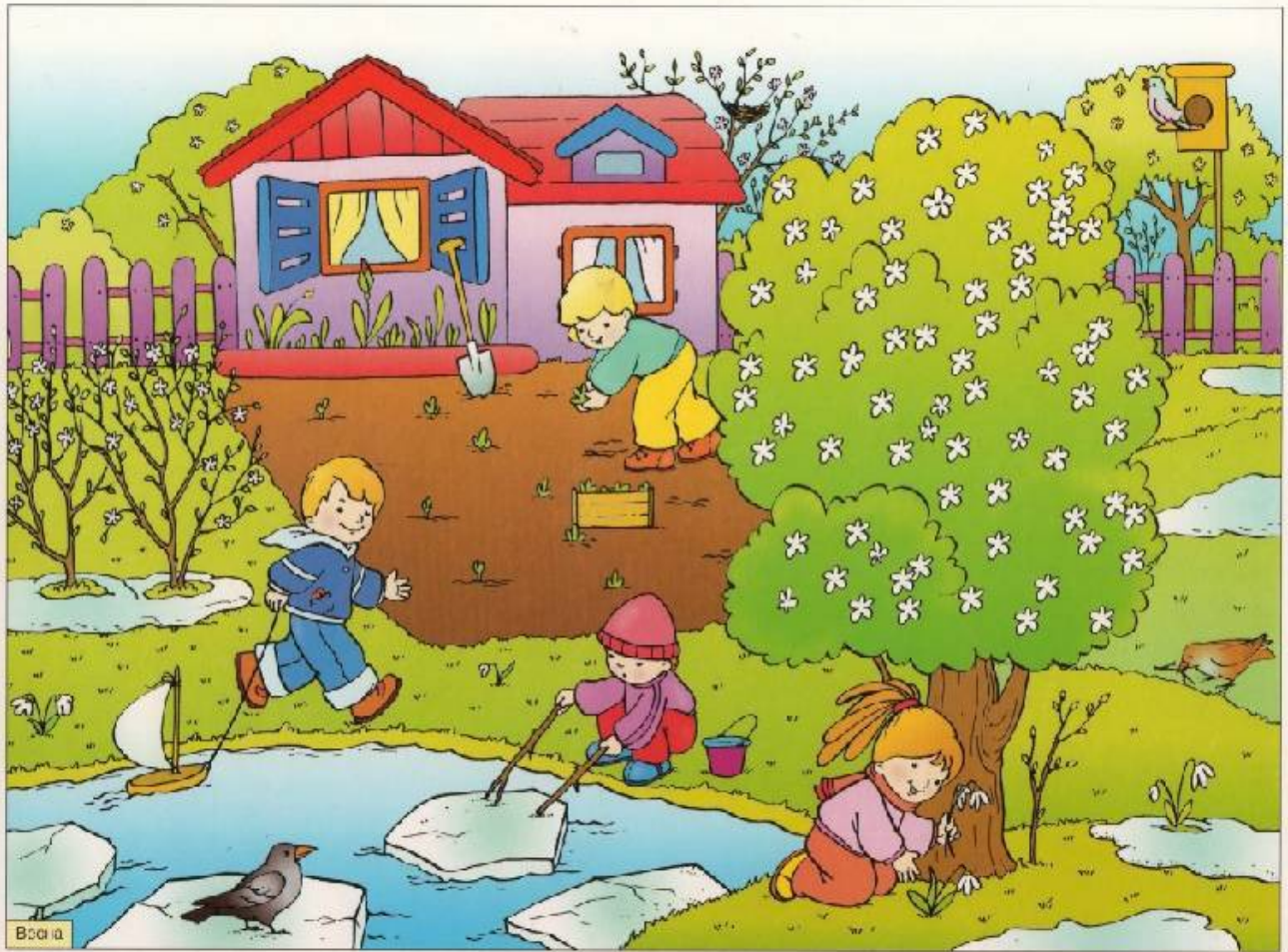
– Luckily I found people who could swim.

– I jumped up and opened the window.

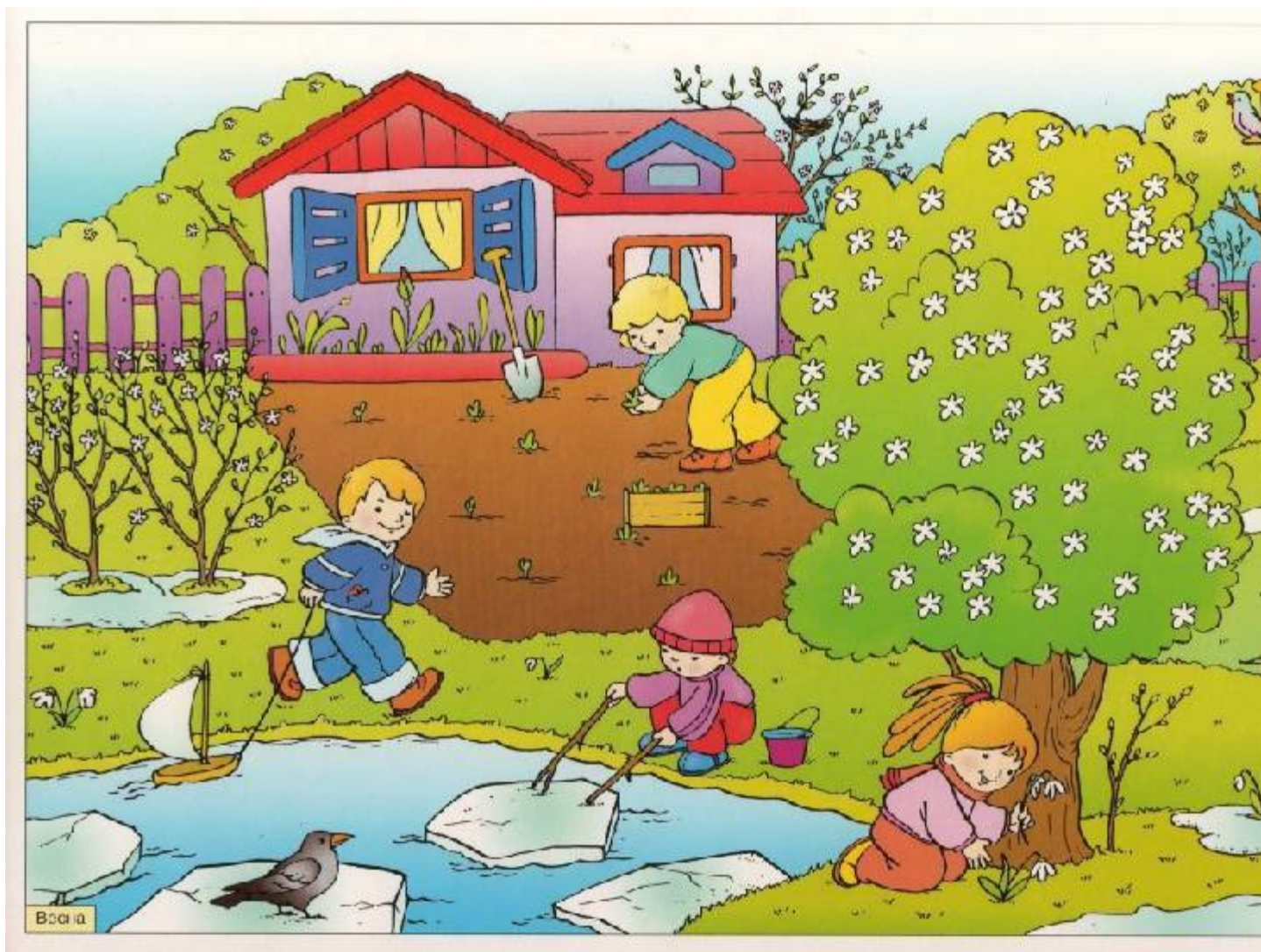
И. т.д.

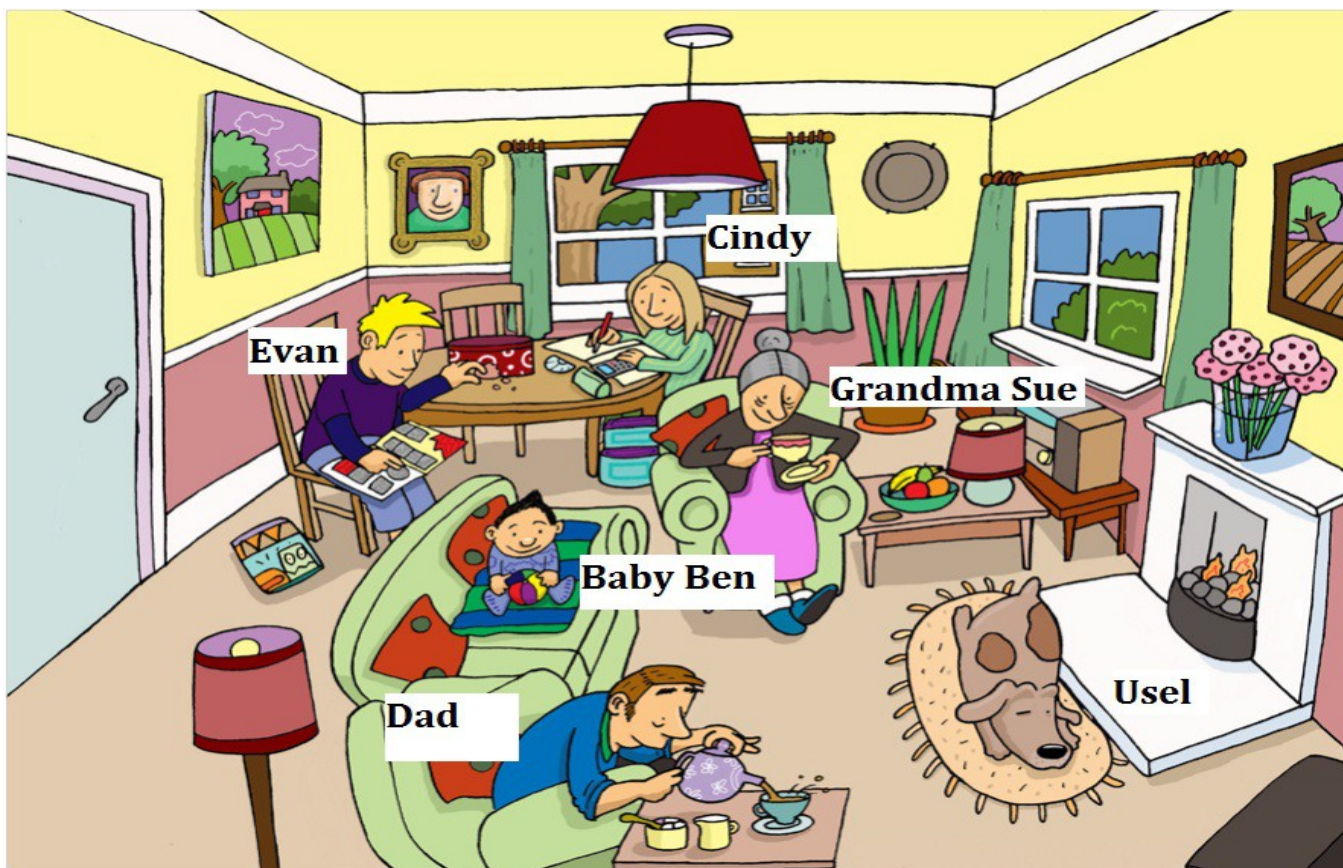
Приложение 2



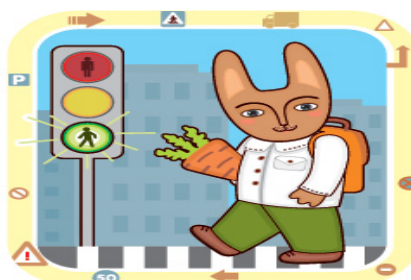
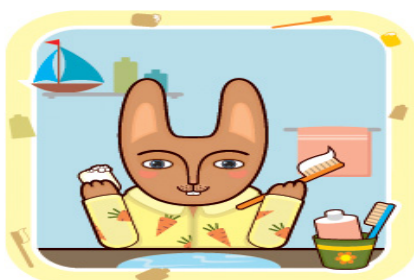


Приложение 3





Отработка грамматического времени Present Continuous/Present Simple





PAST SIMPLE - REGULAR VERBS



HERE

JUMP



HERE

LEARN



HERE

LISTEN



HERE

LIVE



HERE

LOOK



HERE

OPEN



HERE

PAINTED



HERE

PLANT



HERE

PLAY



HERE

PRAY



HERE

PULL



HERE

PUSH



HERE

REMEMBER



HERE

RETURN



HERE

SAVE