Комплекс упражнений

по формированию мотивации к изучению иностранного языка

младших школьников в общеобразовательной организации,

категория «Warm Up»

 г.Краснодар,

2024

Содержание

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Введение……………………………………………….. | 3 |
| 2. | Упражнения-игры…………………………………….. | 4 |
| 3. | Активные упражнения ……………………………….. | 9 |
| 4. | Упражнения для тренировки разговорного английского…………………………………………….. | 14 |

Вашему вниманию представлены фантастические предложениями по разминке для начальных классов классов. Развивайте свой мозг с помощью этой подборки веселых и простых для понимания игр.

Правильное начало урока может задать тон на весь день. Если сразу перейти к сложной теме, у учащихся может возникнуть ощущение перегруженности и потери интереса к обучению. Вот почему разминка так важна. Они помогают учащимся заставить свой мозг работать.

Лучшие разминки — простые, но веселые. Что-то, что не составит для них труда, но также поможет им разогреть мозг. Итак, здесь собраны разминочные занятия, чтобы помочь разнообразить уроки английского языка.

*1. Two truths and a lie*

В эту игру особенно важно играть на первых уроках , поскольку она помогает им лучше узнать друг друга. Учащиеся в классе будут более склонны к участию, задавая больше вопросов разнообразных, не повторяющихся вопросов.

Для этой игры все что нужно, это доска и ручка Затем каждый учащийся должен записать о себе две правдивые вещи и одну ложь, либо назвать преподавателю. Затем остальная часть класса должна задать им вопросы, чтобы выяснить, какой из них является ложью.

Эта игра позволяет учащимся практиковать разговорные навыки и изучать различный словарный запас. Это отличное развлечение для начала урока в начале нового года.



*2. Question relay*

Это быстрое и очень простое разминочное упражнение, которое легко адаптировать к различным темам. Все, что вам нужно сделать, это выбрать тему (обычно ту, которую вы обсуждали в классе) и установить для себя ограничение по времени, возможно, 60 секунд. Затем начните с того, что задайте учащемуся вопрос по этой теме, например: «Какой у вас любимый вид спорта?». Затем учащийся отвечает на ваш вопрос, а затем задает еще один вопрос на ту же тему другому учащемуся.

Цель этой игры — быстро задавать вопросы и отвечать на них. Посмотрите, сколько вы сможете пройти за отведенное время, и превратите это в постоянное соревнование, затрагивая разные темы, бросая вызов своему классу, чтобы побить ваш рекорд. Это хорошо работает, поскольку у учащихся меньше времени на то, чтобы придумать новые вопросы, прежде чем они вернутся к ним, что усложняет задачу.



*3. Spot the word*

Напишите на доске длинное слово, в идеале связанное с темой, которую вы освещаете, состоящее как минимум из девяти букв. Затем установите для учащихся ограничение по времени, чтобы увидеть, сколько слов они смогут составить из этого слова. Прелесть этой игры в том, что она может продолжаться столько времени, сколько вы захотите. Если вы хотите скоротать еще несколько минут, просто добавьте на доску еще одно слово. Наградные баллы за самые и самые длинные найденные слова.

*4. Question scramble*

Напишите на доске вопрос, основанный на том, что вы будете изучать на этом уроке. Например, если вы собираетесь изучать домашних животных, вы можете написать: «Какой шум издает собака?». Но перемешайте слова так, чтобы они были в неправильном порядке: чем длиннее предложение, тем сложнее задача для учащихся. Затем дайте учащимся определенное количество времени, чтобы попытаться расшифровать предложение и вернуть его в правильный порядок. Это интересный способ разнообразить урок.



*5. Quick fire role play*

Ролевая игра – отличный способ для учащихся развить свои разговорные навыки. Итак, в качестве быстрой разминки разделите класс на пары (если число нечетное, с вами может работать один ученик, насколько ему повезло?) и выберите разные сценарии начала разговора. Это может быть что угодно: один учащийся — инопланетянин, который случайно прилетел на Землю, а другой учащийся спрашивает о своей родной планете, или один учащийся — художник, занимающийся декоратором, а другой учащийся жалуется на проделанную работу. их дом. Дайте учащимся несколько минут, чтобы они вжились в роль и увидели, какие странные и замечательные разговоры вы можете услышать.

*6. Chatterbox challenge*

Напишите на доске вопрос, основанный на том, что вы будете изучать на этом уроке. Например, если вы собираетесь изучать домашних животных, вы можете написать: «Какой шум издает собака?». Но перемешайте слова так, чтобы они были в неправильном порядке: чем длиннее предложение, тем сложнее задача для учащихся. Затем дайте учащимся определенное количество времени, чтобы попытаться расшифровать предложение и вернуть его в правильный порядок.

*7. Pictionary*

Это веселая игра-разминка, которую вы можете использовать, чтобы сосредоточиться на определенной теме или на ряде тем. Просто составьте список слов или фраз и поместите их в шапку. Затем предложите учащемуся подойти к доске, выбрать один из них из шляпы и дать ему определенное время, чтобы нарисовать выбранное слово или фразу. Затем остальная часть класса должна угадать, что они пытаются нарисовать. Тот, кто угадает правильно, получает балл, а учащийся, рисующий, также получает балл, если его слово или фраза угаданы правильно.

*8. What’s missing?*

Разместите на доске несколько изображений (проявите творческий подход и нарисуйте свои собственные или используйте готовые изображения), которые соответствуют определенному месту или комнате. Например, вы можете выбрать ванную комнату и добавить изображения ванны, раковины, резиновой утки и т. д. Затем выберите слово для чего-то, чего там нет (например, душа), и обозначьте каждую букву слова с помощью тире. Остальная часть игры следует обычным правилам палача: если ученик правильно угадывает букву, вы заполняете ее на тире, если он угадывает букву неправильно, вы начинаете рисовать фигуру висельника. Учащиеся должны угадать правильное слово, прежде чем мужчина умрет.

Активные упражнения

*9. This is tall…*

Ребята выстраиваются в полукруг вокруг учителя и повторяют слова и движения за ним.

This is tall tall tall

This is small small small

This is sort short short

This is long long long

Ключевая фраза this is продолжение может быть на ваш вкус и выбор.

*10. Hot potato*

В этой игре вы передаете какой-нибудь предмет — это может быть картошка или, что то же самое, просто резинка или точилка для карандашей — все, что у вас есть под рукой. Установите таймер в классе. Раздавая «горячую картошку», каждый учащийся должен придумать слово или фразу для определенной темы, которую вы выбрали. Как только они придумают что-нибудь и вы одобрите, они смогут передать вам «горячую картошку». Тот, кто держит его, когда время истекает, выбывает.

*11. Simon says*

Ведущий игры говорит: «Simon says», после чего он произносит команду, которую ученики должны выполнить. При этом он сам показывает это действие. Обучающиеся должны выполнять эти команды только при условии, когда перед ними есть фраза «Simon says». Усложнить игру можно тем, что при названии определенной команды ведущий будет выполнять противоположное действие.

**Пример**

Ведущий говорит: «Simon says: stand up!», а сам вместо этой команды садится. Обучающиеся должны заметить подвох и выполнить то, что было сказано в команде.

*12.* *Can and can’t*

Обучающиеся ети слушают вопрос ведущего, отвечают на него положительно или отрицательно: “Yes, I can./ No, I can’t. В случае положительного ответа, выполняют названные движения. Сan you hop like a foх? No, I can’t. The rabbit can hop. Сan you fly like a bird? Yes, I can*.*



*13. Run!*

Ведущий говорит: “Run!” Все дети бегают, пока не услышат: “Freeze! Animals!”. Участникам необходимо принять позу любого животного. Ведущий отгадывает, задавая вопросы: “Are you a bear….?” Дети отвечают: “Yes, I am/ No, I am not”. Такие игры могут также закреплять темы “Профессии”, “Спортивные игры”, “Музыкальные инструменты”.

*14. Head and shoulders*

Есть простая и понятная уже для младших школьников песенка «Head and shoulders, knees and toes». Она помогает выучить и закрепить лексику, связанную с частями тела. Таким образом, вся группа может вместе петь ее или рассказывать как стихотворение (в зависимости от талантов каждой отдельной группы) и дотрагиваться до называемых в песне частей тела.

Такие простые упражнения займут не больше пяти минут, но благодаря тому, что они вовлекают физические движения и сопровождаются говорением на английском языке, помогают снять усталость, не отвлекаясь при этом от учебного процесса.

*15. Movers*

Предварительно разучиваем с детьми разные команды. Look up, look down, look left, look right, Clap up, clap down, Clap left, clap right, Turn around and sit down Touch something …brown! Потом один участник игры дает команды, а дети выполняют их. Если кто-то неправильно выполнил движение, выходит из игры (при большом количестве участников).

*16. Where Is It?*

Ведущий закрывает глаза. Участники прячут любой предмет. Ведущий открывает глаза и спрашивает: “Where is the…?” Ему помогают найти запрятанный предмет, давая четкие инструкции на английском языке: “The pen is at the bag….”

Можно разнообразить игру назвав описание предмета, обучающиеся в таком случае на скорость ищут и касаются подходящих предметов.

*17. Sea — Ground.*

Чертим мелом круг или ставим обычный круг на землю. «Море — Sea»- это центр круга, «Земля – Ground»- вне круга. Ведущий дает такие команды: — Sea! (Дети быстро прыгают в круг) . — Ground! (Дети как можно быстрее выпрыгивают из круга). Если детей много, можно устроить соревнование — кто выпрыгнул из круга последним, становится ведущим.

*18. The Opposite.*

1 участник произносит фразу или слово, другой должен назвать и изобразить обратное. Stand up –Sit down. Stop — Move Be quiet – Be noisy Close your eyes – Open your eyes Smile – Cry

*19. Confusion.*

1 участник называет какую-то часть тела, например, голову, а касается руки. Скажите, что дети должны выполнять те команды и касаться именно той части тела, которую вы называете, а не той, к которой прикоснулся ведущий. Можно называть части тела, добавляя к ним цифры. Например: one, two, three – hand!

*20. Letters or Numbers*

Цветным мелом напишите цифры или буквы. Затем вы называете цифру или букву, а ребенок старается найти и стать на нее. Я, например, изготовила специальное полотно с английскими буквами для этой игры.



Упражнения для тренировки разговорного английского

1. *Magic 10*

Ученику необходимо за 30 секунд дать пример к каждой категории, которую называет учитель.

**Инструкция:**

Listen to me and say your examples to the categories as fast as you can. You have 30 seconds:

1. a city,
2. a river,
3. a mountain,
4. a sea,
5. a book,
6. a film,
7. a vegetable,
8. a dessert,
9. a fruit,
10. a drink

**Example,**

“A city — Moscow, a river — The Neva river, a mountain — Mount Everest, a sea — the Baltic sea, a book — The Adventures of Tom Sawyer, etc”.

Если такую разминку проводить регулярно, можно фиксировать результат (количество категорий за 30 секунд), и отмечать, насколько улучшился результат.

*2. Word chain*

Эта активность — аналог любимой многими игры «Города», в которой игрок должен назвать слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего слова. Однако в этом варианте игры ребята могут называть любые слова, начинающиеся на нужную букву. Ученикам уровня Pre-Intermediate и выше можно усложнить задание — попросите использовать слова только одной части речи (только существительные, например).

**Example,**

Student: an apple
Teacher: exciting
Student; gorillа

*3. I spy with my little eye*

В игре могут принимать участие 2 и более человека. Из необходимого инвентаря понадобиться любая труба (картонная или пластиковая) или скрученный в нее лист бумаги.

Для начала игры среди участников необходимо будет выбрать «шпиона», который с помощью «подзорной трубы» выберет один предмет в помещении, сказав про него: «I spy with my little eye, something beginning with…» (Я шпионю своим глазиком за тем, что начинается с…). Далее «шпион» называет первую букву выбранного объекта, а другие игроки должны угадать предмет и назвать его полностью. Тот, кто угадает, становится следующим «шпионом».

Вы можете сделать ее более эффективной, если поставите акцент на изучение конкретных слов и тем: например, загадывая слова из категории животных, предметов одежды и т.д.

Игра не только очень веселая и познавательная, но и полезная для общего развития, ведь выполнение задания позволяет развить память, внимательность, речь, восприятие на слух, словарный запас.

*4. Please Mr. Crocodile*

Игры с цветами на английском для детей как нельзя лучше подходят для большой шумной компании, и «Крокодил» как раз одна из них. Мы рекомендуем затевать ее, когда набирается хотя бы 5 игроков.

По правилам игры из всей компании выбирается один человек – это и будет наш «Мистер Крокодайл». Он становится в центре помещения, в то время как остальные участники располагаются бок о бок на одной стороне и говорят: «Please Mr Crocodile may we cross the river?» (Пожалуйста, мистер Крокодайл, мы можем перейти реку?), он отвечает: «Only if you are wearing something…» (и называет любой цвет). Те игроки, в одежде которых присутствует этот цвет, могут безопасно пройти на другой конец комнаты. А вот игроки без названного цвета в одежде должны перебежать на другую сторону так, чтобы их не поймал мистер Крокодайл. Тот, кто будет пойман, и становится новым ведущим-крокодилом.

*5. Who am I? («Кто я?»)*

В этой очень весёлой и увлекательной игре нужно за одну минуту угадать, что написано у вас на лбу.

**Как играть**

Нужно подготовить от 30 до 50 стикеров с существительными на английском. В список слов можно добавлять всем известных героев книг или фильмов, знаменитостей, названия профессий, любых предметов, растений и животных. Вы можете быть Спящей Красавицей или Шреком, уборщицей или теннисистом, фиалкой или кротом.

Каждый из игроков не глядя берёт один [стикер](https://lifehacker.ru/bumaga-dlya-zametok-lajfhaki/) и прикрепляет его себе на лоб. Затем задаёт вопросы, пытаясь выяснить, какое слово ему досталось. Он может спрашивать, например: Am I human? Can I fly? Am I making noise? Am I the hero of the film? Соперники отвечают на это игроку только Yes или No. После каждого вопроса очередь переходит к следующему участнику. Победит тот, кто быстрее отгадает слово.

**Как модифицировать игру**

* В случае, если участник частично отгадал загаданного персонажа (например, назвал фильм с этим героем, но не знает его имени), можно засчитать это как победу.
* Можно заранее определить тему, на которую будут подобраны слова: «Кино», «Дом», «Праздники», «Спорт» или «Живопись».
* Одна из интересных разновидностей игры — What’s my problem? («В чём моя проблема?»). На стикерах вместо отдельных слов записываются различные жизненные ситуации, бумажки приклеиваются на лбы участников (или спины, если не хочется сидеть за столом). Игроки по очереди задают вопросы, чтобы выяснить, какая у них проблема. Она может быть любой, связанной с работой, хобби, здоровьем, путешествиями или семьёй: I lost my passport; My cat is ill; I was late for the train и так далее.

Разработанный комплекс упражнений будет способствовать формированию мотивации к изучению иностранного языка у детей младшего школьного возраста на уроках английского языка. В комплексе представлены индивидуальные и ролевые игры. Это, во-первых, способствует повышению интереса к занятию, во-вторых, требует активного участия в игре всех детей, в-третьих, предполагает обучение иноязычному говорению школьников начальных классов в активной и непринужденной форме.