

**Сердюкова Наталья Игоревна,**  
учитель английского языка,  
МАОУ гимназия № 23,  
высшая квалификационная категория

## **Интеллектуальные игры на уроках английского языка в старших классах в условиях ФГОС**

Принципиальное отличие новых стандартов заключается в том, что целью является не предметный, а личностный результат. Методологической основой Стандарта является системно-деятельностный подход, который обеспечивает активную учебно-познавательную деятельность обучающихся и формирует их готовность к саморазвитию и непрерывному образованию, творчеству и инновационной деятельности.

ФГОС обозначает следующие требования к результатам освоения основной образовательной программы, в реализации которых изучению иностранного языка принадлежит важнейшая роль:

### **Личностные результаты**

- сформированность мировоззрения, основанного на диалоге культур, осознание своего места в поликультурном мире;
- готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;

### **Метапредметные результаты**

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
- самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
- умение продуктивно общаться;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности,
- владение языковыми средствами.

Игра как активная развивающая деятельность, носящая творческий характер, приобретает особый педагогический потенциал в условиях ФГОС. Игра предполагает импровизацию, свободное проявление личности ребенка, характеризуется эмоциональной приподнятостью, атмосферой соревновательности, достижения. В игре происходит социализация, самореализация ее участников, совершенствуются коммуникативные навыки.

С точки зрения достижения сугубо предметных результатов участие в игре помогает активизировать познавательную деятельность учащихся, создает дополнительную мотивацию, одновременно обеспечивает практическое осуществление иноязычной коммуникативной компетенции в нестандартной ситуации, способствует систематизации теоретических знаний, развитию практических умений и навыков.

При использовании игры на уроке дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебный материал становится средством ее решения. Учебная деятельность регулируется правилами игры. Условность игры обеспечивает психологическую разгрузку учащимся, поскольку в игре они выступают в определенной роли. С одной стороны, участники соревнования стремятся улучшить результат, личный или командный, с другой стороны, могут рассчитывать на поддержку команды и разделить общий успех. Это важный фактор мотивации.

Если говорить об особенностях игры в подростковом возрасте, необходимо отметить обостренную потребность в своем собственном мире, стремление к самостоятельности. Нацеленность на взаимодействие с предметами сменяет ориентация на речевую деятельность, что и делает использование игр в процессе изучения иностранного языка таким эффективным.

Знакомя с опытом применения игровых технологий в старших классах, хотелось бы представить разные виды заданий, которые могут быть по модульному признаку собраны в разные виды игр в зависимости от целей и задач, которые ставят участники педагогического процесса. Создание игры может стать основой индивидуального или группового проекта.

### ИГРА-ВИКТОРИНА “HAPPY ENGLISH”

Может быть использована на одном из первых уроков учебного года в 7-9 классах. Это командная игра, в нее можно включить конкурс капитанов. Цель игры – не только обзорное повторение материала, но и адаптация учащихся к учебному процессу на иностранном языке.

Make up two teams, choose a name for your team.

**I Warm-up. Riddles.** The teams answer in turn. One point for the correct answer.

1. There are six of us in every family, but only four in a town (LETTERS)

2. Which month has 28 days? (EVERY MONTH)
3. I have cities, but no houses; forests but no trees; rivers, but no water. (MAP)
4. You can't see but it's always before you. (FUTURE)
5. Three girls went to school with one umbrella, but they didn't get wet. Why? (IT DIDN'T RAIN)
6. It doesn't ask questions, but it must be answered. (TELEPHONE)

II. Try to remember **the cities of English-speaking countries**. Name them in turn. The last team to answer gets a point.

III. **What can help you?** What can help you to ask a question? An auxiliary verb. Choose a sentence at random and fill in the auxiliary.

I ... not agree with you.

... they at school?

How ... you do?

... he got a dog?

Where ... she going?

I ... in the 7th form last year.

We ... never been to China.

He ...not go to work yesterday.

These books ... written by Mark Twain.

We came to the stadium after the match ... started.

When the bell rang, Mary ... writing something on the blackboard.

I ... help you tomorrow.

IV. **Country Quiz.** The teams answer in turn. One point for the correct answer.

The colours of this holiday are green and red (Christmas)

This holiday is celebrated on the 31st of October (Halloween).

The main symbol of St. Valentine's Day is ...(the heart)

Union Jack is ...(the flag of the UK)

The patron saint of Ireland is ...(St. Patrick)

St. Andrew is the patron of ... (Scotland)

Stars and stripes is ... (the flag of the USA)

This flower is the emblem of England. (the rose)

This holiday was first celebrated in 1621. (Thanksgiving)

The capital of the USA is ... (Washington)

Americans celebrate this holiday on the 4th of July. (Independence Day)

The capital of Australia is ... (Canberra)

Quebec is a province in ... (Canada)

Albion is a poetic name for ...

The Mississippi is a river in ... (the USA)

The Great Barrier Reef is at the coast of ... (Australia)

Dublin is the capital of ... (Ireland)

The limerick is a ... (poem)

The official languages of this country are English and French. (Canada)

Maoris live in ... (New Zealand).

Викторина по англоязычным странам может быть проведена в старших классах перед началом изучения страноведческого материала в качестве предтекстового задания, которое поможет учащимся выявить пробелы в знаниях, а также в качестве итогового контроля.

### CULTURE STUDIES OF ENGLISH-SPEAKING COUNTRIES: INTRODUCTORY QUIZ

#### **Match the country and the water body:**

- |               |  |
|---------------|--|
| 1 THE USA     | A The Pacific Ocean                            |
| 2 THE UK      | B The Pacific, the Indian Ocean                |
| 3 NEW ZEALAND | C The Atlantic, the Pacific, the Arctic Oceans |
| 4 AUSTRALIA   | D The Atlantic, the Pacific, the Arctic Oceans |
| 5 CANADA      | E The Atlantic Ocean                           |

**Which country is nicknamed like that?**

The True North, Kangarooland, Aotearoa, Down Under, Aussieland, Godzone, Kiwiland, the Northern Lights Country, Uncle Sam

**Which of these are not capitals?**

London, Belfast, New York, Edinburgh, Cardiff, Dublin, Toronto, Ottawa, Sydney, Canberra, Wellington, Washington DC, Melbourne

**Where are these cities?**

Quebec City Hamilton Canberra Wellington Ottawa Brisbane Sydney Darwin  
Auckland Winnipeg Melbourne Toronto Adelaide Gisborne

**Match the country and the capital:**

THE UK

OTTAWA

THE USA

CANBERRA

CANADA

LONDON

AUSTRALIA

WASHINGTON

NEW ZEALAND

WELLINGTON

**What do you associate with...?**

*Canada / Australia / New Zealand*

Great Barrier Reef, moose, pouched animals, a maple leaf, Lord of the Rings, curling, ice hockey, polar bears, Maori, bush, kiwi, bilingualism, dairy products

Далее рассмотрены отдельные виды заданий и пример их использования в конкретном контексте.

В качестве «разогрева» можно использовать задание «**Закончи высказывание**».

There are worse crimes than burning books. One of them is ?????? (not reading them) . Joseph Brodsky

Not all readers are leaders, but ?????? (all leaders are readers) . Harry S Truman

The remarkable thing about Shakespeare is that he is really very good - in spite of all the people who say ??? (he is good). Robert Graves

Оригинальное задание на совмещение, в результате которого получается фраза, представлено на примере игры по творчеству Шекспира.

William Shakespeare is credited by the Oxford English Dictionary with the introduction of nearly 3,000 words into the language. It's no wonder that expressions from the works of William Shakespeare have become 'anonymous' parts of the English language..

**Match some popular expressions with their Russian equivalents and explanations and you will be able to read the ending of the joke:**

One blond says to the other, “ Have you read Shakespeare?”

T	Alas, poor Yorick!	t	Быть или не быть	o	When someone is in need of some unimportant item.
o	There are more things in heaven and earth, Horatio	s	Прогнило что-то в датском королевстве	,	Corruption, a situation when something is terribly wrong
e	All the world’s a stage!	h	Бедный Йорик!	?”	Is it better to live or to die? A difficult choice.
l	Nothing will come of nothing	t	Есть многое на свете, друг Горацио, (что и не снилось нашим мудрецам)	b	Life is like a play - we merely go through the stages of our life acting it out.
d	The world's my oyster	r	Весь мир – театр!	e	A meditation on the fragility of life.
y	Something is rotten in the state of Denmark	w	Чума на оба ваших дома	h	Human knowledge is limited.
“	A horse, a horse, my kingdom for a horse	t	Чудовище с зелеными глазами	h	A great deal of fuss over nothing of importance.
,	Much Ado about	N	Коня, коня,	n	You have to give to get

	Nothing		полцарства за коня.		
o	A plague on both your houses	s	Все в твоих руках	e	Envy, jealousy
o	Green -eyed monster	w	Много шума из ничего	r	A frustrated curse on both sides of an argument.
i	To be or not to be	o	Из ничего и выйдет ничего	a	You have the ability and the freedom to do anything or go anywhere. You're young and healthy and you've got no commitments

Key: the other blond says, ” No, who wrote it?”

Следующее задание может быть использовано как самостоятельная игра, так и стать частью или туром более масштабного мероприятия. Это «**Блеф-клуб**», в котором игроки участвуют по парам. Они должны согласиться или не согласиться с высказыванием. Ответ может быть основан на точном знании, эрудиции или интуиции. Если участник прав, он остается в игре; если не прав – выбывает, уступая место другому. В зависимости от тематики, может быть использована атрибутика: шарфы, плащи, головные уборы и т.п. Пример на основе игры по творчеству Шекспира.

### **Comedy of Errors (Bluff Club). Believe it or not:**

1.W. Shakespeare’s exact birthdate is unknown. (+).The date of his baptism is supposed to be on April the 26th, 1564. By tradition and guesswork, William is assumed to have been born three days earlier on April the 23rd.

2.More than 20 spelling variations are recorded for Shakespeare's name, from “Shappere” to “Shaxberd.” (-). 80

3.Shakespeare wrote slowly and with difficulty (-). Quickly and with ease

4.Queen Elizabeth I wrote Shakespeare's plays (-). Few scholars support this version.

5.Plays at his times were performed only in the afternoon, by daylight (+).

6.Shakespeare and other writers of his time probably did most of their writing during the day (+). To avoid paying for the expensive candles.

7. In all of his plays, women's roles were performed by boys/young men. (+). Women were not allowed to act in plays during Shakespeare's time.
8. None of Shakespeare's original manuscripts exist (-). There is a manuscript of a play that had never been performed.
9. Shakespeare was also an actor who performed many of his own plays (+). Like many playwrights of his time.
10. William never published any of his plays. (+) Seven years after his death, some of Shakespeare's fellow players published Shakespeare's plays in a single volume, called *First Folio*.
11. His works contained more than 10,000 different words (-). Much more. About 30,000.
12. The William Shakespeare line ended, he has no direct (lineal) descendents. (+) His granddaughter Elizabeth, daughter of Susanna, died childless in 1670.

Совместно с учителем немецкого языка гимназии № 23 **Волковой О.Ю.** проводился **интегрированный урок-игра «Три кита»**, посвященный творчеству гениев литературы А.С. Пушкина, В. Шекспира и И.В. Гете.

Командная игра состояла из четырех туров.

1. **«Что за прелесть эти сказки»**. Задание: совместить названия сказок А.С. Пушкина, переведенных на английский и немецкий языки, а затем вспомнить точное и полное название сказки на русском языке.
2. **«Пушкин по-английски»**. Задание: по английскому переводу определить стихотворение А.С. Пушкина и процитировать его на русском языке.
3. **Блеф-клуб** (10 вопросов по каждому автору).
4. **«Весь мир – театр»**. Команды получают задание инсценировать цитату или афоризм одного из трех писателей. Другие команды должны угадать высказывание.

Также были приведены примеры использования форм игры **«Bingo»** (по национальным стереотипам), **«Snakes and Ladders»** и **«Jeopardy»** («Своя игра»), а также игры на основе пословиц.

Приведенные из опыта работы примеры подтверждают широкие педагогические возможности использования игровых технологий в старших классах на уроках английского языка в условиях введения ФГОС.



Игровые технологии повышают мотивацию, позволяя вовлекать всех учащихся в учебный процесс, снижая психологическую нагрузку во время урока; создают условия для раскрытия творческого потенциала учащихся; позволяют закреплять полученные знания и применять их в нестандартной ситуации; помогают совершенствовать коммуникативные навыки; расширяют кругозор учащихся.