Эдьютейнмент для групповых занятий

Сухова Екатерина Сергеевна

Игры для групповых занятий

В этой статье собраны несколько проверенных игр, которые можно использовать для групповых занятий при обучении иностранному языку. Сейчас очень много учителей, которые признают игровой метод одним из лучших для обучения. Уроки в форме игры проходят весело, тем самым обучение подкрепляется положительными эмоциями.

По-другому игровое обучение называется «эдьютейнмент» — термин, который стал популярным совсем недавно. Эдьютейнмент образовался из двух английских слов «образование» и «развлечение», которые передают суть термина, а именно то, что обучение должно быть веселым, развлекательным.

Я практикую эдьютейнмент с 2017 года на уроках в школе и на внешкольных занятиях. На основе полученного опыта, мне бы хотелось поделиться некоторыми играми, которые были проведены не один раз.

Снежный ком

Правила, наверно, известны всем: участнику игры нужно назвать свое имя и еще одно слово по условию, например, имя и животное, которые начинаются на одну букву: *Kate — kangaroo*. Следующий участник должен повторить имена и выбранные слова всех предшествующих участников и назвать свое. Обычно радуются те, кто начинает игру и возмущаются те, кто заканчивает.

Часто эту игру используют для знакомства, но так как наша цель — владение иностранным языком, то можно использовать чаще для закрепления изучаемой лексики или тренировки памяти.

Совет:

Разрешайте ученикам пользоваться подсказками. Наша цель запомнить и правильно использовать, а не похвастаться памятью. Не всех учеников ведущая память звуковая. Для кинэстетов лучше записать и прочитать, чтобы информация осталась надолго.

Вариации игры:

— имя и любое слово на одинаковый звук (лучше звук, а не букву) — *Kate — coast*;

— имя и животное — *Kate — kangaroo*;

— имя и любимое число (пусть записывают, но отрабатывают произношение числительных) — *Kate — twenty-three*;

— имя и прилагательное *Kate — creative*;

— имя и действие — *Kate — cook*;

— имя и фразеологизм (для продвинутых учеников) — *Kate — coach potato*;

— и все остальное, что ваша фантазия, цензура и ученики вам позволят.

Спид дэйтинг

Нужно для начала объяснить, что это вообще такое. *Speed dating* — формат вечеринок мини-свиданий, организованных с целью познакомить людей друг с другом. В зале стоят столики, за которыми сидят, например, девушки. Напротив них никого нет. Дальше в зал входят мужчины

и садятся напротив. У них есть 5 минут на знакомство, после чего звучит сигнал, мужчины переходят за следующий стол и знакомятся со следующей девушкой. В итоге, после мероприятия можно уже пообщаться с наиболее понравившимся партнером.

Мы занимаемся больше образованием, поэтому для игры мы полностью убираем романтику и гендерные различия. Нам нужно две команды: одна команда сидит за столами, вторая путешествует от партнера к партнеру. Кстати, столы тоже необязательно использовать, можно занять любое удобное место.

Задаем условия игры, ограничиваем время на общение (обычно 1-2 минуты), готовим сигнал для смены партнеров (можно что-нибудь смешное — звук паровоза, микроволновки, хрюканье поросенка или просто колокольчик) и наслаждаемся действием.

Вариации игры:

— Выдать вопросы, которые точно нужно каждому спросить;

— Придумать ученикам новые личности и поиграть в ролевую игру (хобби, профессии, национальности);

— Выдать список слов, которые нужно использовать в речи с каждым партнером.

Совет:

Если неравное количество человек в командах, то можно встать самому в одну из команд и поиграть с учениками. Но! Нам нужно ходить и контролировать правильность речи, следить за временем, так что лучше чтобы на 1 человека было больше в первой команде — пусть посидит и отдохнет 2 минуты.

Поменяйтесь местами, те кто

Это достаточно динамичная игра. Ставим стулья вкруг так, чтобы их количество было на один меньше, чем количество участников, так как нам нужен еще ведущий. Один игрок становится в центр и говорит: *«Поменяйтесь местами, если вы ...»* и добавляет условие. Участники, которые понимают, что это условие к ним относится, встают и пытаются занять свободное место. На соседнее и обратно на свое место садиться нельзя. Участник, которому не осталось место, становится ведущим и говорит уже свое условие.

Лучше заранее обсудить с участниками варианты. Например, использовать начала предложений:

— *Change your place if you can ....*

— *Change your place if you like ....*

— *Change your place if you hate ....*

— *Change your place if you do smt twice a week*

Советы:

Стулья для игры должны быть крепкие, а обувь участников не скользящей.

Кстати, эта игра не только тренирует речь, воображение и координацию, но и преподаст нам жизненный урок. Часто бывает, что ведущий сказал свое условие, но сам не успел занять место и тут уже можно наглядно объяснить значение фразы «Кто успел, тот и съел».

Предпочтения

Для игры нужно разделить пространство на три части. Можно нарисовать линии, приклеить цветной скотч, поставить таблички. В игре нужен ведущий (учитель или ученик) начинает

зачитывать заранее подготовленные утверждения. Участники игры обдумывают утверждение и решают, как оно относится к ним. Затем им нужно перейти в нужную часть. Например, ведущий говорит «eating porridge in the morning» и участник, которую любит кашу переходит в часть «I like».

Вариации:

— для начинающий можно назвать части «I like» «so so» и «I hate»

— для не начинающий можно назвать по сложнее «I'm keen on» «I don't care about» «It's not my cup of tea».

Советы:

Держите рядом с собой доску, на которой можно записать непонятную фразу, а после игры проработать то, что вызвало вопросы.

Как часто ты

Это вариант игры «**Предпочтения**». Для игры нужно разместить карточки с названиями «станций» в разных местах кабинета. Мы даже как-то задействовали туалет, лестницу и соседний кабинет. Станции называются *«always», «often», «sometimes», «seldom» и «never».* Ведущий (учитель или ученик) начинает зачитывать вопросы, которые начинаются на *«How often do you...?».* Участники игры обдумывают вопрос и решают, как часто они это делают и занимают нужную станцию. Например, ведущий говорит *«How often do you read books in the evening?»,* и участник, который делает это иногда, переходит на станцию *«sometimes».* Можно несколько человек попросить озвучить свои ответы полными предложениями.

Советы:

Временные понятия *«always», «often», «sometimes», «seldom»* и *«never»* очень размытые, поэтому следует перед игрой внести ясность. Например:

— *«always» -every day*

— *«often» 3-4 times a week*

— *«sometimes» — twice a week*

— *«seldom» — once a month*

— *«never» — never.*

Крокодил

Популярная запатентованная игра, суть которой заключается в том, чтобы объяснить слова, используя только язык тела. Для изучения иностранных языков, можно использовать ее по классическим правилам, но куда интереснее и полезнее использовать ее для отработки времен и речевых конструкций.

Например, группа изучает конструкцию *to be going to.* Участнику нужно показать действие *«have breakfast».* Участник показывает, остальные участники отгадывают фразу, после чего учитель задает вопрос *«What is he going to do?»* и ученики отвечают полным предложением *«He is going to have breakfast».*

Советы:

На карточках интереснее писать не один глагол, а целое словосочетание, чтобы отрабатывать не только грамматические правила, но и расширять словарный запас. А для отработки всех лиц (местоимений), можно для безмолвного объяснения вызывать по 2-3 человека, так и задача сложнее для учеников и наше множественное число тоже не будет забыто. И, конечно, можно

и самому объясняющему задать вопрос *«What are you going to do?»*, чтобы мы в итоге могли услышать *«I am going to...».*

Оборотни

Аналог игры «Мафия», но без убийств и девушек с низкой социальной ответственностью. Согласно легендам, если человека укусит оборотень, то человек тоже станет оборотнем, поэтому в этой игре, все остаются в живых и приобретают силу, скорость и способность к исцелению.

Для начала нужно написать красивую предысторию. Интересно задать в качестве домашнего задания, чтобы один из учеников (или несколько) написали вступление. В вступлении описать городок, в котором происходят события: нужно придумать название, расположение и историю города, градообразующее предприятие и как впервые оборотни проявили себя. Далее нужно выбрать ведущего и раздать карточки с ролями. В роли мы указываем мирных жителей, 3 оборотней, 1 охотника и 1 знахаря. Дальше играем по классическим правилам игры «Мафия», начиная слова *«Город засыпает, оборотни выходят на охоту»*.

Советы:

Конечно, интересно играть с учениками, у которых уже хороший уровень владения языком, потому что нужно четко рассказать о подозрениях и осуждениях. И, скорее всего, стоит практиковать эту игру время от времени, потому что с первого раза хорошо поиграть точно не получится, так как нужна подготовка и понимание сюжета.