

Classroom activities, Дніпро 2021.

Посібник містить різноманітні ігри на уроках англійської мови під час дистанційного та змішаного навчання.

Мета посібника – розвивати інтерес школярів до вивчення англійської мови, формувати знання та вміння учнів з граматики, лексики. Тренувати читання, аудіювання та мовлення на конкретному ігровому матеріалі.

Виконавець: Супрун Тетяна Вікторівна, вчитель англійської мови вищої кваліфікаційної категорії Комунального закладу освіти «Навчально-виховний комплекс № 57 «загальноосвітній навчальний заклад І ступеня-гімназія» Дніпровської міської ради

Зміст

1. Вступ.

2. Основна частина.

2.1. Теоретичний розділ.

Ігрові технології навчання під час дистанційного та змішаного навчання.

2.2. Практичний розділ.

1. Speaking activities
2. Reading activities
3. Listening activities
4. Writing activities
5. Vocabulary activities
6. Grammar activities
7. Online Games

3. Висновки. Додатки.

4. Використані джерела.

**“Life is more fun if you play games”**

**Roald Dahl**

1. **Вступ**

Гра супроводжує людину протягом всього життя. Адже, в якійсь мірі, усе наше життя – це гра. З раннього дитинства людина спілкується з світом через гру. Для неї гра – спосіб пізнання дійсності, спосіб випробувати себе. І тому, я вважаю, однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання дітей різного віку за допомогою ігор. Саме навчальні ігри є засобом підтримки в учнів інтересу до матеріалу й активізації їхньої діяльності протягом усього заняття. В процесі гри діти легко залучаються до усної комунікації, під час якої розкриваються і не помічають самого процесу навчання.

Роль ігрової діяльності в навчанні іноземної мови висвітлювали у своїх працях відомі методисти, такі як Л.С. Панова, О.І. Близнюк, І.М. Верещагіна , М.М. Скаткін, А.С. Макаренко та ін. Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам’яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Гра – це не просто колективна розвага. Це основний спосіб досягнення цілей навчання, тому необхідно точно знати, які саме навички і вміння потрібно розвинути, що дитина не вміє і чого має навчитися в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля.

Отже, гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність учнів, дає змогу зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, що формує могутній стимул до оволодіння мовою.

На мою думку, ігри на уроках англійської мови у форматі онлайн серед дітей також популярне. Процес онлайн-навчання захоплює школярів своєю новизною та креативністю. Досвідчені вчителі використовують на заняттях онлайн-ігри, які так люблять діти.

Працюючи вчителем школи, я помітила, що гра дає можливість боязким, невпевненим у собі учням розмовляти, і в такий спосіб долати бар’єр невпевненості. У звичайній дискусії учні-лідери зазвичай захоплюють ініціативу, а боязкі відмовчуються. А в грі кожен одержує роль і повинен бути активним партнером у мовному спілкуванні. Отже, в іграх школярі опановують такі елементи спілкування, як уміння почати розмову, підтримати її, перервати співрозмовника, в потрібний момент погодитися з його думкою або спростувати її, вміння уважно слухати іншу людину, ставити уточнюючі запитання тощо. Ігри бувають різноманітні, наприклад, дидактичні, пізнавальні і рухомі, а також розвивальні інтелектуальні, музичні, ігри-забавки, атракціони та ігри сюжетно-рольові.

Кожен учитель іноземної мови розуміє, наскільки важливо постійно підтримувати інтерес до свого предмета. І тому, ігрова діяльність на уроці, безумовно, зацікавить дітей, надасть уроку більше емоційності та вмотивованості. Також рухливі ігри знімуть фізичну втому і емоційну напругу. Тому, я вважаю, що грати на уроці дуже важливо. Як казав, А.С. Макаренко, що у дитячому віці гра – це норма і дитина повинна завжди гратися, навіть коли вона робить важливу справу.

Підсумовуючи вищезазначене, можна сказати, що гру на уроці англійської мови треба застосовувати як під час вивчення нової теми, так і під час закріплення й перевірки знань у здобувачів освіти різних класів.

**By playing games you can**

**artificially speed up your learning**

**curve to develop the right kind of**

**thought processes.**

**Nate Silver**

**ІІ. Основна частина.**

* 1. **Теоретичний розділ**

Ігрові технології навчання під час дистанційного та змішаного навчання

Що таке гра?

Гра – явище багатофункціональне. У процесі вивчення іноземної мови гра виконує такі функції:

- Навчальну;

- Інформаційну;

- Мотиваційну;

- Стимулюючу;

- Моделюючу;

- Формуючу;

- Коригуючу;

- Виховну.

Ігри є надзвичайно різноманітні за змістом, характером, організацією. В процесі роботи зрозуміла, що ефективно використовувати ігри можна, здійснивши їх класифікацію.

Гра має безсумнівну дидактичну цінність. Адже під час гри : розвивається комунікативна компетенція; краще засвоюється навчальний матеріал; відбувається соціальний розвиток особистості; реалізуються основні групи взаємопов’язаних цілей : освітньої, розвивальної, виховної; розвивається уміння орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях ; розвивається уява, пам'ять, увага, мислення. Таким чином, гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння іноземною мовою.

Роль педагога в грі складна, вимагає знань, готовності відповідати на запитання дітей, граючись із ними, вести процес навчання непомітно. Велике значення має вміння вчителя встановити контакт з учнями. Створення сприятливої, доброзичливої атмосфери на занятті – дуже важливий чинник. У ході гри сильні учні допомагають слабким, а вчитель керує процесом спілкування: підходить то до однієї, то до іншої дитини, яка потребує допомоги, вносить необхідні корективи в роботу.

В організації навчально-ігрового спілкування важливим є створення умов для виконання такого завдання, в якому б відбувалася взаємодія партнерів, оскільки спілкування є саме взаємодією учасників. Наведемо приклад одного з таких діалогів:

«Please, give me уоur pencil-case, Ann.

– Here уоu are.

– May I open it?

– Yes, уоu may.

– But I can’t. Help me please... And what’s that?

– It’s my реncil and my pen».

Учасники рольової гри не тільки обмінюються репліками, а й використовують реальні предмети, рухаються по класу.

**Особливості онлайн-уроків англійської для дітей**

У цілому, навчання дітей онлайн має мало відмінностей від офлайн-навчання. Заняття будуються так само в ігровій та комунікативній формі. Давайте розглянемо основні особливості уроків за допомогою відеозв'язку для дітей. По-перше, структура онлайн-уроку англійської. Дитячі мовні уроки онлайн мають вступ, розминку, лексичну та граматичну частини, а також підбиття підсумків. На розминку для дітей часто приділяється більше часу, адже дітям набагато складніше налаштуватися на серйозний лад. По-друге, тривалість і частота. Тривалість дитячих занять з англійської онлайн зазвичай складає 40-45 хвилин. Для дітей молодшого шкільного віку також можлива тривалість заняття до 30 хвилин. Частота залежить від бажання студента, а також швидкості сприйняття матеріалу та рівня знань. Онлайн-вивчення англійської для дітей буде продуктивним, якщо займатися якомога частіше. По-третє, специфіка. Дитячі уроки англійської у форматі відеозв'язку будуються на підручниках, за якими проходять офлайн-уроки. Однак уроки онлайн більш інтерактивні.

Інтерактивні онлайн-дошки, яких зараз дуже багато дають можливість дитині малювати і писати, бачити і пересувати картинки, зіставляти слова і речення, і все це бачить і легко коректує вчитель.

**Також можна грати в настільні ігри** за допомогою тієї ж онлайн-дошки і простого кубика (який можна кидати онлайн), можна грати у веселі настільні ігри — дитина робить хід, в залежності від числа на кубику, і виконує завдання з клітинки, на яку попав («smile», «tell about your friends», «show a cat» і т.і.). В ту ж саму гру на написання як можна більшої кількості слів з одного словосполучення англійською мовою, можна легко пограти й в Skype й в Zoom, як і у «Crocodile» так й «Simon says».

Багато батьків помічають, що діти з великим задоволенням займаються онлайн. Причин для цього декілька. Перш за все – психологічний комфорт. Вивчення англійської онлайн у дітей проходить у своїй кімнаті.  
 Онлайн-вивчення англійської – це додаткова можливість провести час за комп'ютером.   
 Навчання онлайн притягує своєю новизною, дітям завжди цікаво спробувати щось нове. Так, наприклад, на офлайн-уроках ми працюємо з надрукованими картками, а у форматі онлайн картки можуть переміщатися за допомогою комп'ютерної миші.  
Також розглянемо декілька методів навчання англійської мови:

**Blended learning.** **Змішане навчання**

Цей метод поєднує дистанційне та змішане навчання, тому мотивує здобувачів освіти, дозволяє вчитися безперервно та ефективно організовувати процес навчання. Наприклад, на ресурсі [**English Channel**](https://theenglishchannel.britishcouncil.org/) можна знайти короткі історії на різноманітні теми та цікаві вправи, які будуть чудовим інструментарієм для змішаного навчання.

**Mobile learning. Мобільне навчання**

Існують багато додатків, які пропонують величезний вибір для навчання. Ви можете завантажити додатки в Google Play, Apple App Store або використовувати [QR-код](http://www.qrstuff.com/). Ресурс [**Tri Pro English Website and Mobile Apps**](http://triproenglish.com/) допомагає здобувачам освіти практикувати навички аудіювання за допомогою безкоштовних аутентичних матеріалів.

**Gamification. Гейміфікація**

У гейміфікації (від англ. “Game”- гра) в освіті є величезний потенціал. Якщо ви запитаєте у дитини: «Що для тебе робота?», вона відповість: «Школа і домашнє завдання»! Але якщо ви запитаєте дітей: «Що таке розваги?», багато хто скаже: «Ігри!». Для цього методу можна використовувати як онлайн так і офлайн-інструменти. Наприклад, в класі можна пограти у гру: «Учитель проти класу»: студенти повинні дотримуватися правила, яке встановлює учитель. Кожен раз, коли студент виконує правило, група отримує додатковий бал. Якщо порушує, бал отримує викладач. Якщо група виграє, може отримати в нагороду більшу перерву або менше домашніх завдань.

Приклади освітньої гейміфікації (перетворення у гру):

**Duolingo** -  це величезна онлайн-спільнота, де діти можуть вивчати іноземну мову в Інтернеті. Поки здобувачі освіти вивчають мову, вони заробляють бали за кожний завершений урок або перекладений контент. Чим більше завдань виконує «гравець», тим швидше зростає його «рівень». Сайт також містить в себе статистику, як багато часу знадобилося користувачеві для виконання завдання. Неправильні відповіді призводять до втрати очок і «життів».

**ClassDojo** - кожен студент отримує аватар, який буде відображатися в його профілі. Учитель може спілкуватися зі своїми підопічними і нагороджувати їх простим натисканням кнопки на своєму мобільному пристрої або комп’ютері. Зворотній зв’язок скорочує витрати часу, в результаті чого позитивне підкріплення допомагає студентам досягати поставлених цілей, що підвищує внутрішню мотивацію вчитися далі.

**The World Peace Game** - геніальна ідея педагога Джона Хантера з Вірджинії, яка змушує учнів досліджувати світ. У дітей з’являється можливість вивчити світове співтовариство і природу складних відносин між країнами. Основною метою цього освітнього інструменту гейміфікації є досягнення достатньо гармонійного стану для кожної нації та підвищення глобального процвітання з найменшою кількістю інтервенції. Подальшим завданням для учнів з кожної команди буде більш глибоке розуміння критичної ролі інформації, і як вона використовується. Часто рішення, до яких приходять учні, досить інноваційні та дивовижні.

**Coursera** – прогрес виконання завдань і тестів може бути виміряний і опублікований в Інтернеті для відображення статистики і оцінок. У тому ж дусі, що й раніше розглянуті освітні системи з використанням гейміфікації, результати відразу ж повідомляються студенту, а також викладацькому складу для забезпечення якісного зворотного зв’язку. У деяких випадках також можна отримати нагороди або унікальні медалі.

**Mr Pai’s Class** – іноді кращими прикладами гейміфікації є ті, які поєднують у собі безліч цікавих технологій і рішень. Учитель третього класу Ananth Pai, який працює в початковій школі Parkview Centerpoint у Міннесоті, вірить у потенціал ігор у освітньому процесі. Гра дозволяє студенту дізнаватися більше, вчитися швидше і на своєму індивідуальному рівні, а не хвилюватися про інших учнів у класі. Він є прихильником інтерактивних навчальних ігор, які можна відтворювати як самому, так і з іншими студентами в класі, або навіть з учнями з інших міст, штатів або країн. Унікальним у Mr Pai’s Class є те, що тут використовується відразу кілька різних пристроїв і медіа-каналів. Не тільки комп’ютери з місцевими програмами та ігровими додатками, але і веб-інтерфейс або ігрова консоль. Вчитель використовував традиційні методи навчання в поєднанні з технологічними нововведеннями, щоб створити абсолютно оригінальні можливості для освіти.

**CourseHero** – цифровий flash-додаток дозволяє студентам створювати свої власні навчальні програми, які можуть стати доступними для інших. Це дає можливість задавати темп вивчення, щоб допомогти максимізувати число учасників. Крім того, система винагороджує студентів різними рівнями доступу на основі їх результатів і оцінок.

**Brainscape** – метод застосовуваний в цій платформі відомий як Confidence Based Repetition. Після відповіді на кожне питання, учень відповідає на питання, скільки на його думку повторень саме цієї картки йому потрібно. Колір кожної карти також кодується за рівнем «впевненості» (що насправді означає, скільки разів учень правильно відповів на цю картку): від 1 - червоний для «невпевненості» до 5 - синій при «повної впевненості».

**Socrative 101** - ця платформа з використанням гейміфікації дозволяє простіше і швидше залучити учнів через освітні вправи у вигляді гри для ноутбука або мобільного пристрою. Спрямована на цифрове покоління, ця програма освітньої гейміфікації допомагає вчителям адаптувати уроки під сучасні стилі навчання і краще відстежувати результати. За допомогою мобільних пристроїв, будь-який клас може стати більш інтерактивним і цікавим.

Це тільки верхівка айсберга потенціалу освітньої гейміфікації.

Різні види ігор, представлені у збірнику, застосовуються для вивчення нового матеріалу, і для контролю знань, а також для розвитку навичків говоріння. Ці вправи сприяють поглибленню інтересу до вивчення іноземної мови, розвивають в них навички спілкування, розширють словниковий запас та лінгвістичну ерудицію. Гра має безсумнівну дидактичну цінність. Адже під час гри :

* розвивається комунікативна компетенція;
* краще засвоюється навчальний матеріал;
* відбувається соціальний розвиток особистості;
* реалізуються основні групи взаємопов’язаних цілей : освітньої, розвивальної, виховної;
* розвивається уміння орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях;
* розвивається уява, пам'ять, увага, мислення.

Таким чином, гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення та значно підвищує якість оволодіння іноземною мовою.

**2.2. Практичний розділ**

**Speaking Activities**

Role playing situations

*Meeting with parents*

Student A: The teacher

There's a child in your class who is the devil himself. He doesn't work, he talks all the time, he bothers other classmates, he fights... a disaster. The situation has reached a breaking point and you have decided to talk to his parents. Tell them about their child's behavior in class and that if there is no improvement you'll have to expel him from school for a while.

Student B: The father/mother

Your child's teacher has called you to a meeting. According to what he told you on the phone, it seems that does your son doesn't behave appropriately. But that's just impossible. At home, your son is an exemplary child. He helps with the household chores, he is very polite and he always does his homework. May it not be that the teacher has it in for him? In any case, it is clear that this teacher doesn't know how to deal with children. Listen to what he has to say and tell him what you think.

Let’s go further: The teacher reviews his notebook and realizes that... he has called the wrong parents!

*The inconvenient tow truck*

Student A: The driver

You take your car to go downtown to do some shopping. It is often difficult to find a parking spot but today you parked right in front of the store. What a satisfaction. However, when you return to the car... It's not there! It has been towed, but you are sure you have parked correctly. You go to the car pound. Explain the misunderstanding to the manager and get him to let you go without paying.

Student B: The car pound manager

You are the manager of a car pound. Every day angry people come because the tow truck has taken their car. Today is no exception. Is it your fault if they park in prohibited areas? Of course not. One of them wants to get his car without paying the fee because he says he had parked correctly. Yeah, sure. Like it is the first time you hear that. Tell him that if he wants to get his car he must pay no matter what.

Let’s go further: When the driver is eventually going to get his vehicle... it is damaged! The tow truck hit it several times while carrying it to the pound.

Dialogues

This is a traditional language-learning technique that has gone somewhat out of fashion in recent years. The learners are taught a brief dialogue which they learn by heart. For example:

**A:** Where are you going?  
**B:** I have to walk the dog.  
**A:** What kind of dog do you have?  
**B:** I have a little poodle.  
**A:** Poodles bark a lot.  
**B:** They sure do.  
**A:** They bark at everything.  
**B:** They never shut up.  
**A:** Why did you get a poodle?  
**B:** It's my mom's dog.  
**A:** So she likes poodles.  
**B:** She says they're good watchdogs.

They can perform it; privately in pairs, or publicly in front of the whole class. Learners can be asked to perform the dialogue in different ways: in different moods (sad, happy, irritated, bored, for example); in different role-relationships (a parent and a child, a wife and a husband, etc). Finally, the learners can suggest a continuation.

Discussion activities

1. Describing pictures

Each group has a picture which all its members can see. They have two minutes to say as many sentences as they can that describe it; a “secretary” marks a tick on a piece of paper representing each sentence. At the end of the two minutes, groups report how many ticks they have. (Додаток 1)

1. Picture differences

The students are in pairs; each member of the pair has a different picture (either A or B). Without showing each other their pictures they have to find out what the differences are between them. (Додаток 2)

1. Things in common

Students sit in pairs, preferably choosing as their partner someone they do not know very well. They talk to one another in order to find out as many things as they can that they have in common. At the end they share their findings with the full class.

1. Shopping list

Imagine there is a miracle store that sells the commodities shown in the table. (Додаток 3) The owners of this store will only stock the items if they are convinced there is a demand. Students each choose three items they want to buy and try to find for each at least three other “buyers”. That is, students who have also chosen it. They mark the names of the other students in the appropriate column. The aim is to get the owners to stock all the items you have chosen.

Debate

1. A Four Corners Game

This debate game uses four corners of the classroom to get students moving.

**Steps to follow**

• Write the following opinions on four separate signs:

Strongly Agree, Somewhat Agree, Somewhat Disagree and Strongly Disagree

• Place each sign in each corner of the classroom.

• Various topics for students should be posed in the classroom. Decide on a topic based on the students’ age group and level of interest. For instance, in the elementary school, invite students to debate on statements such as, “It is important to eat from all the four food groups daily.” High school students might prefer a debate on “Should schools adopt a dress code?”

• Tell students to walk to the corner that best explains about how they feel about the topic. Give the groups a few minutes to talk about the topic and write down the reasons for their decision.

• Invite students to share their answers with the class. This debate game can be repeated with any other topic as well.

1. Quick Debates/ Hat Debates

A hat debate requires the teacher to break the class into two teams: “For” and “Against”. The “For” team should sit in an outward-facing circle. The “Against” team should sit in a larger inward-facing circle with each member facing a member of the opposite team. A variety of debate topics are to be written on small slips of paper and placed in a hat. Often, such debates take place with just one speaker “for” and one speaker “against” the topic. It’s just a one-minute argument. One circle should rotate and then the teacher draws a new topic from the hat. Participants in this kind of debate have a minimal (or even no) time to prepare, so it’s a great practice for spontaneous thinking and arguments.

3. Card Game

This game will help students think carefully before they make an argument or rebuttal.

**Steps to follow:**

• Pull together a large number of index cards and write “Comment” on half and “Question” on the other half.

• Give out one of each card to the entire class.

• On the board, put up a debate topic or a resolution. Students must raise their hand and cash in the appropriate card to make a comment or question.

• Students will learn to keep their cards for when they have a very important point to make so you can reward players with extra cards for making excellent points or asking important questions.

Game show buzzers

Get students actively engaged as you assess them! ''Game show buzzers'' turn any lesson into a game. Four different colors with fun sounds - horn honx, boxing bell, doorbell and ''boing!''

Self Help - Independence can be tough for some students, especially if they have problems with speech. These buzzers enable students to work on their own, but indicate to a teacher if and when they need help.

Language - A perfect tool for your quieter students. Buzzers are loud enough to get the attention of the class. Then the student can verbally answer the question or voice an opinion, gaining confidence in speaking in front of others.



# Happy Kids Hand Puppets

Kids will have fun during the lesson playing with these plush Happy Kids Hand Puppets.

Each of these delightful hand puppets has a working mouth with a huge smile, embroidered features and durable, sewn-on clothing.

They are perfect for school classrooms! Put a smiling puppet on your hand and put on a puppet show!



**Reading Activities**

Parlour games

Make enough copies of text A for one quarter of the students to have a copy each, and the same for texts B, C and D. The texts in this activity are all instructions for how to play parlour games, a popular evening pastime in the days before television. Divide the class into four groups, A, B, C, and D. Give everyone in group A a copy of text A, everyone in group B a copy of text B, and so on. Give them time to read their text and discuss any problems or misunderstandings with their group. Tell them that they will have to show other people how to play their game, and warn them that you will take the texts away. They can make notes if they like. When you are confident they have understood how to play their game, take the texts away and regroup them into fours so that each new group contains an A, a B, a C and a D. The object of the activity is for each member of the new group to show the rest of the group how to play their game.

Heroic Failures

Make enough copies of the ten texts, A-J, for the students to have one text each, with as much variety as possible in the class. Make enough copies of the questionnaire for the students to have one each. Explain to the students that they are going to read a story about a disastrous experience. You might like to introduce the activity with an amusing disaster story of your own, or by eliciting tales of personal disaster (funny) from the students. Give out one text to each student and give them some time to read their text, asking you for help if necessary, and to memorize the main points of their story. Then ask them all to stand up and circulate, retelling their story in their own words to as many people as possible. The object of the activity is to hear as many disaster stories as possible. You can put a time limit on this part of the activity if you like. After a certain time, ask the students to return to their seats and give them each a copy of the questionnaire. Ask the students to complete as much as possible by themselves, then move them into groups of four and ask them to share their information to complete the questionnaire. Go through the answers to the questionnaire with the whole class, clearing up any misunderstandings and filling any gaps. Students will probably want to see all the texts. Note: With a strong group you can remove the texts when they have read them and ask them to tell the stories from memory. With weaker students I often let them keep the texts as support to begin with, then remove them after they have retold the story a couple of times and are feeling more confident.

Punch lines

Make enough copies of the fifteen jokes for the students to have one joke each, with as much variety as possible in the class. Copy the same number of corresponding punch lines. Give out one joke to each student and one punch line to each student. The punch line should not correspond to the joke the student has! Make sure that somewhere in the class there is a punch line for every joke. Students should read their joke and walk around the class telling it until they find the person who has the corresponding punch line. The object of the activity is to find their own punch line and to give away their original punch line. When they have done this, they should sit down. When everyone is sitting down, students can tell their complete jokes to the whole class.

Spontaneous Reading Activity (Whole Group)

One student starts reading at random and can read a maximum of one sentence. As soon as they end their sentence, another student must begin reading. If no-one starts within a second, or more than one person starts reading, the whole group must go back to the beginning. Starting with another student reading the first sentence. You can vary this by getting learners to translate the text as they read the sentence or change the person (thus the verbs and possessive adjectives etc). Keep going back to the beginning until the reading out aloud activity has been completed as per the rules.

Find….– Skim Reading Activity (Alone)

As soon as you give students a reading text, provide them with a list of words in L1 (native language) to find in L2 (language being learnt) in the text. This could be all masculine nouns, all verbs, all adjectives, all words beginning with ‘a’. They could either highlight the words in the text or underline the words.

**Be A Presenter – Reading Aloud (Pairs)**

Have iPads or laptops available, enough for one between two. Have students paste a copy of your text into cue prompter with one student sitting with their back to the laptop and the other person reading aloud. The presenter must read clearly with accurate pronunciation and the listener must fill in the gaps on their sheet as they are listening with the words they hear. They may not ask the presenter to spell any word. Instead, if they have gaps at the end, the presenter must re-read (the whole lot or just the sentence, depending on how you’re feeling on the day).

Running Dictation (Small Groups)

This works better with shorter texts or splitting a whole text into paragraphs, which each team is responsible for. Put enough copies of the texts up outside the classroom with a number on each. Assign each team a number. Advise the aim is for students to be the first team to communicate the text from their corresponding paragraph outside the classroom, without cheating. Students must take it in turns to read a sentence in sequence from their paragraph, and be the first team to finish communicating and writing the paragraph down on a sheet of paper.   
RULES: a) only one student can be out of their seat at a time, b) students must not run or shout, c) students  must also take it in turns to write the sentences on the paper, d) learners are not allowed to spell any words, but they are allowed to go back as many times as they need to re-read the sentence, e) the rest of the group must work as a team to ensure the words are spelled accurately and the grammar is also correct.

Gap-Fill Transcript Dictation (Individual)

Provide students with a copy of the text, with gaps. I suggest three forms, one with verbs missing, the second with nouns missing and the third with adjectives missing. Distribute the sheets so they have people around them who had the same sheet. The students must individually fill in the words as they listen. You could read again if necessary. Once finished, get learners to check they have spelled the words correctly by discussing (not showing!) with their neighbours.

Wrong Words Reading Activity (Individual)

The teacher provides students with a copy of the text with a selection of incorrect words. As they listen to the text being read, they must highlight the word they hear that is incorrect. Go through a second time, and this time, the students must write in the correct words. This will give the students an idea of the text before they do any comprehension activities.

Key Word Bingo (Individual)

From the text, read 5-20 words (dependent on text length) at random in L2. Students must cross them off as they hear them**.**

Walking Text (Individual)

Instead of getting students to read the texts in their seats, print out a few copies.  Ensure the text is enlarged and in paragraphs with line numbers. Then, chop them up with numbers, indicating the paragraph number on each and stick them around the room. I recommend doing a few copies to ensure that no more than 2 students are at one paragraph of text at a time. Give them some pre-printed comprehension questions to answer as they go around. You can support learners who need it with an indication of the paragraph number, correlating to the question, written on their sheet.

### Giving the gift of reading

Reading a book is more fun when you have a homemade bookmark to mark your spot. Provide your child with a piece of cardboard about 6" long and 2" wide. On one side of the bookmark, have your child draw a picture of a scene from a book he or she has read. On the other side, ask your child to write the name of the book, its author, publisher, publication date, and a few sentences about the book. After making several of these bookmarks, you might ask the child to send them to friends and relatives as gifts accompanied by a short note.

**Listening Activities**

#### Simon Says

This game is fun but also helps kids to hone their listening skills. In case you need a refresher: one person calls out instructions that the rest of the players must perform. Instructions usually include actions such as ‘put your hand on your head’ or ‘hop on one leg’. However, they only do the actions if the speaker says ‘Simon says’ before giving the instruction. When the players do the action without hearing ‘Simon says’, they’re disqualified. By having them listen out for, not only an instruction, but also a specific phrase, kids will learn to really hear what someone is saying to them.

#### The Whisper Game

This one is best played with a group of people. For it to be most effective you will need at least 6 people, so this could be a good game to play in a classroom. One person begins by whispering a sentence to the next person. They then have to whisper it to their neighbour and so on until the last person announces the sentence out loud. The first person should write down their sentence so that they can show the players what they actually said. It can be fun to alternate who comes up with the first sentence and who is the last person that must say it out loud. You can also give the game a theme, for example if they’ve been learning about a certain subject, have them say what they know about it.

#### Group Story

In this activity, kids learn to listen to other people’s ideas and to be creative with a group. No one is telling them what to do, but they must base their contribution on the last person’s idea. One person starts a story by saying one or two sentences and then everyone takes turn to continue the story from the last person’s idea. The point is not to say whatever you want, but to build on the previous comments to make a coherent story.

### **I Went to the Zoo and I Saw a…**

This game is more advanced than the previous ones and involves listening as well as memorizing. Choosing any animal names, start the game by saying “I went to the zoo and I saw a monkey”. Your child then responds with “I went to the zoo and I saw a monkey and a lion”. You respond with “I went to the zoo and I saw a monkey, a lion and a tortoise”.

For each turn, repeat the animals that have already been listed, in sequence, then add a new one. You may not repeat an animal. At first, this may be tricky, but with time you will be amazed at how many animals your child can remember. This game is actually easier with more people because it is easier to associate words with different people than 10 words from the same person. This game can be varied with any list e.g. I went to the shop and I bought a…” or “In my fruit salad there is a…”

### **Listen to Stories**

Listen to audiobook CDs or stories on YouTube, **without looking at the screen**. Ask your child about the story after he has heard it. Ask your child to close his eyes and listen to you reading the story without showing the pictures.

### **Draw a Picture With Instructions**

Adapt the following exercise to your child’s level. Give your child a piece of paper and coloured crayons/pencils. Ask him to follow your instructions carefully:

* Draw a sun in the top right-hand corner and draw three clouds at the top of your page, in between the date and sun.
* Draw a tree in the bottom left-hand corner of the page with 4 apples on it.
* In the middle of the page, draw an airplane with 5 windows. Draw a big red stripe on the aeroplane.
* Draw 3 flying birds on the right-hand side of the airplane.
* Draw some grass on the ground and 3 flowers.

### **Sing Action Rhymes**

When children are using their bodies to move, they are **concentrating** better, **learning** more and developing better **listening skills. (Додаток 4)**

The Jigsaw Song

A jigsaw listening activity is a great exercise. In this activity, kids learn to listen to a song and reconstruct it with the help of coloured cards. (Додаток 5)

**Writing Activities**

Fill in the story

Children like this activity very much. You’d be surprised to see how creative your students can get with few simple sentences.(Додаток 6) For example,

*It was a wonderful day. The little elephant just woke up… He saw the \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, and he said \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Together, they \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Then, they \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. They had lots of fun. They agreed to \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.*

## Write Your Own Tale

This is an advanced exercise. You can assign it when you’re sure your students can write. It’s fun because it doesn’t set a framework. They can write whatever they want. Storytelling is the best! They all have stories inside. We just have to encourage them to express themselves.

Vocabulary Challenge

Pick a new word for children to learn. Think of something unusual. Explain the word. Tell them to use it in a sentence. Then, tell them to write a short story around that sentence. If you turn this into a team activity, it will be more fun.

Write a comic book

Using a template, students create their own comic strip or graphic novel complete with speech bubbles and annotations. First, you’ll need a comic strip template. You can draw your own or allow kids to do so if they choose or download the [files](https://mycuprunsover.ca/fun-writing-activities-for-kids/#Companion-files). (Додаток 7)

### The End. Or, The New Beginning.

Students choose a book they love and give it a new ending or a sequel. Ask them questions to help them give structure to their writing. Here are some examples: If re-writing the ending:

What did you like about the current ending?

What didn’t you like?

Did the main character get what they wanted or no?

What would have happened if they didn’t (or did)?

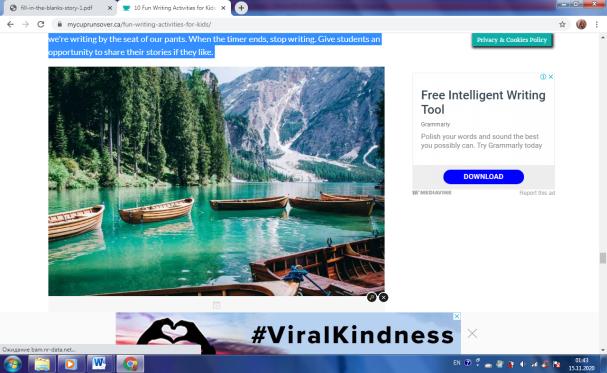
If writing a sequel:

What do you think happened after the last chapter of the story? What other threats or enemies might still be waiting for the main character?

A picture writing

Writing a story based on an image. A picture is worth a thousand words, right? And nobody wants to read a thousand-word writing prompt, so why not try a picture writing? This fun writing activity is simple and can be pulled off with almost no prep time.

First, choose a picture you want to display. Then, set a timer. Children should write a story inspired by the picture for fifteen minutes. When the timer ends, stop writing. Give students an opportunity to share their stories if they like.



**Vocabulary Activities**

Ice-breaker activities

These activities are intended for fun – to be used with new groups to “break the ice” or when you have to divide the class into pairs or groups.

Find someone who…

This is based on an activity that has been around for some time. Give each student a copy of the hand-out (Додаток 8). Students walk around the room trying to ask two to three questions every time they talk to someone.

Broken Sentences

In this activity students have to put together sentences which have been broken up into two halves. Copy and cut up the broken sentences (Додаток 9), so there is one sentence for each pair of students in the class. Students walk around the room trying to find their “pair”. Once they have, they sit down.

Word sets

In this activity students have to find three words that are related to a particular heading or key word. (Додаток 10)

Bingo Activities

The activities described here are variations of bingo. For each activity there are ten different bingo cards.

Picture bingo

The pictures chosen here are of 20 common objects found in the home. Copy and cut out ten bingo cards. (Додаток 11) Leave one copy as it is but cut the other copy into 20 squares. Give the students a card each. Put the 20 squares in a hat, etc. Draw them out one at a time, saying each word as you do so and placing it on your “master board”. If the students have the word, they cross it out. Play proceeds until a student has crossed out every picture, in which case he or she shouts *Bingo*!

Opposite bingo

In this game, the students have the opposite of the words the teacher reads out. (Додаток 12)

Matching Pairs Activities

These activities involve matching pairs of words in one way or another. They are done in pairs or small groups. The items to be copied and cut up are arranged on two pages – A and B. If coloured card is available then different colours could be used for the A and B pages. (Додаток 13)

Word battleships activities

This is a variation of the common word square activity. It is combined with the popular children’s game of battleships. Each group has to find ten words which have been hidden in a 12x12 grid. Copy the hands-outs (Додаток 14) for Group A and for Group B.

Word hunt

This is an open-ended activity. Students can either work individually, in pairs or in small groups. Give everyone a copy of the hand-out (Додаток 15). Set a time limit and check answers orally.

**Grammar Activities**

Silly mimes

Watch me and guess what I am miming. Write the actions down, e.g. making a sandwich, drinking tea, driving a car, waiting for a bus, putting on make-up. In pairs, take turns to mime one of the actions for your partner in the manner of one of these adverbs. Try to guess the adverb your partner is miming, e.g. You are doing your homework nervously.

Throw and catch

Stand a circle. Throw the ball from one person to another in the circle. As you throw it, shout out an adverb. When you catch it, you’ve got five seconds to use the adverb in a sentence. The class decides if your sentence is correct. If it isn’t, you are out of the game. The last student left standing is the winner, e.g. A (throwing) – Fluently! B (after catching) – He speaks fluently, etc.

Yes, but…

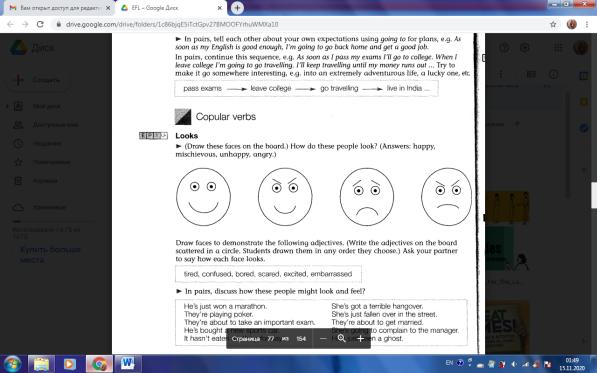
In two teams, write ten short sentences containing an adjective, e.g. Football is a good sport. Take turns to read out one of your sentences. Someone in the other team has to respond immediately with a comparative, beginning “Yes, but…”, e.g. Yes, but tennis is better.

Expanding sentences

Write *and, but, because* and *so* on the board. I’m going to give you a short sentence. In turn, repeat it and add one of these conjunctions and a clause. Continue around the class, expanding the sentence with each turn. If you forget the sentence, you are out of the game. For example, - I had a cat. – I had a cat, but he was ill. – I had a cat, but he was ill, so I bought a dog, etc.

Looks

Draw these faces on the board. How do these people look? (happy, unhappy, angry).



Draw faces to demonstrate the following adjectives. Write the adjectives on the board scattered in a circle. Students drawn them in any order they choose. Ask your partner to say how each face looks. For example, tired, confused, bored, scared, excited, embarrassed.

In pairs, discuss how these people might look and feel?

- He’s just won a competition.

- They’re about to take an important exam.

- He hasn’t eaten anything for days.

- He’s just seen a ghost, etc.

Hotter and colder

Try to find the object in the classroom that I’m thinking of. Point and ask me questions, e.g. Is it this pen? Is it that pencil? As your guesses get closer to it, I’ll say “hotter” and as they get further away, I’ll say “colder”.

Fishy stories

I small groups, ask each other what you were doing yesterday at these times. In your answers, tell two lies. See if the group can identify which answers are lies. *06:00, 09.45, 12.30, 15.00, 18.15*

Alphabet game

In groups of three or four, take turns to use the past simple in a sentence. The first letter of the verbs must follow the sequence of the alphabet. If you can’t think of one, you are out of the game. The next student continues with the next letter, e.g. A – He **a**sked me my pen.

B – I **b**ought a new book.

C – I **c**ame there yesterday.

For higher levels, children can form a single narrative.

Story chain

Take turns to repeat what happened yesterday, and add something new, including a verb. If you forget the sequence, you are out of the game, e.g.

- Yesterday I bought a mobile phone.

- Yesterday I bought a mobile phone and phoned my friend, etc.

Whispers

I’m going to whisper a sentence to someone. This student has to whisper the same sentence to the person next in line. The last student will say the sentence aloud to the class and I’ll write it on the board. This works best if the students are sitting or standing in a circle.

Sort out the sentences

In this activity the students have to put together sentences which have been broken up. Give each group a copy of this activity and check by going round the class from group to group. Each group reads out one sentence. The group gets 1 point for each correct answer. (Додаток 16)

**Online Games**

There are a lot of easy and interesting games that have worked well during my Zoom online classes. They don't require much preparation and are fun to play for all levels of students.

Hangman (Guy Smiley)

When playing "hangman" with young students, I call the game "guy smiley." Instead of a noose we just build a guy with a happy face when guessing correct letters. Much more appropriate than hangman.

What’s the sound?

Guess the sound games are a really fun way to start off a lesson and get everyone focused, plus they’re a fabulous way to introduce a theme and activate related vocabulary. For example, [Sounds of Summer](https://eslgames.com/sounds-of-summer-quiz/), [Nightmare Sounds of Halloween](https://eslgames.com/halloween-quiz), [Sounds from around the Home](https://eslgames.com/sounds-from-around-the-home/), [Street Sounds](https://eslgames.com/sounds-of-the-street-quiz/), [Animal Sounds](https://eslgames.com/animal-sounds-quiz/).

What’s in the box?

You take a box and put something, for example, a pair of shoes, toilet paper, a remote control, a bottle of water, etc. Children should guess what’s in the box. They ask Yes or No questions: Is it for kids? Is it something you use every day? Is it something you find in the kitchen? etc.

Guess that phrase

This is a words-puzzle game where you uncover phrases by guessing which letters and words are in the mystery phrase. You can learn the meanings of various proverbs and idioms while playing the game.

The game-play is similar to the classic Hangman game, but with proverbs, idioms, wise-sayings and famous quotes. You're presented with a fill-in-the-blank letters, along with alphabet letters which you can choose to fill in the grid, to complete the mystery phrase.

Memory game

It’s a very good game for training [brain skills](https://www.memory-improvement-tips.com/brain-games.html) like short-term memory, working memory and remembering names.

## Two Truths and a Lie

Jot down two real facts about you and one that is totally fake. Read them to your opponent and they have to guess which one is the lie! It's a great way to see which of your friends are gullible as hell.

## Heads Up!

If you've never played Heads Up!, it's time to change that. First, [download the app](https://apps.apple.com/us/app/heads-up/id623592465). Then, pick a category like celebrities, movies, music, whatever. When it's your turn, hold the phone to your forehead so other players can describe the word on your screen to you. Shouting will inevitably happen, you'll like it. The person with the most correct guesses wins!

## Charades

Split Zoom attendees into two teams. Then, one person from each team will select a word or phrase using this [Charades words and phrases generator](https://www.wordgenerator.net/charades-generator.php). That person has to act out (no talking or sounds permitted!) their assigned phrases for their teammates to try to guess. Each team takes turns guessing, and the more words and phrases a team guesses correctly, the more points they receive. The team with the most points wins!

Everyone loves to play, and any teacher knows that games and quizzes are a great way to engage the language learner. For the student who wants to [improve their English online](https://eltlearningjourneys.com/2015/05/19/websites-for-learning-english/) – or even on the move with their smartphone – there are lots of great sites with **free games for practising English**. Enjoy!

Kahoot.com! Grammarninja!

* <https://www.liveworksheets.com/>
* <https://www.spellingcity.com/>
* <https://www.spellingtraining.com/>
* <https://www.gamestolearnenglish.com/>
* <https://www.edugames.rozumniki.ua/>
* <https://www.educandy.com/>
* <https://en.islcollective.com/video-lessons/>
* <https://www.lyricstraining.com/>
* <https://www.genius.com/>
* <https://pbskids.org/games/>
* <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/>
* <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/>
* <https://www.online-stopwatch.com/>
* <https://www.purposegames.com/>
* <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>
* <https://breakingnewsenglish.com/>
* <https://freeeslmaterials.com/sean_banville_lessons.htm>
* <https://youglish.com/>
* <https://www.gamestolearnenglish.com/>
* <https://www.mes-games.com/>

**ІІІ. Висновки**

Отже, як свідчить досвід викладання англійської мови в школі, велике значення в успішній організації навчального процесу відіграє мотивація навчання. Потенціалом для мотивації навчального процесу є використання ігор. Гра має великі можливості під час уроку. Вона викликає інтерес до знань та позитивно впливає на розвиток дитини. Одна і та сама гра може бути використана на різних етапах уроку. Але все залежить від конкретних умов роботи викладача. Пам’ятай, що при всій привабливості та ефективності ігор необхідно дотримуватися певної міри, в іншому випадку вони втомлять учнів і втратять свіжість емоціональної дії. Знайомлячись з тою чи іншою грою, викладач повинен добре зрозуміти її. Якщо буде театралізована дія, треба продумати деталі костюма та реквізиту – вони зроблять гру більш повноцінною та переконливою. Якщо це ігрова вправа, то все залежить від емоційності викладача. Більшість ігор побудовані на змаганні.

Звичайно, урок іноземної мови – це не тільки гра. Довіра та вільне спілкування між учнями та викладачем, яке виникло завдяки загальній ігровій атмосфері та самим іграм, дозволяють викладачу розмовляти на серйозні теми, дискувати на реальні ситуації.

Гра сприяє розвитку пізнавальної активності школярів при вивченні іноземної мови.

Ігри допомагають спілкуванню, сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам’яті, мислення, уяві, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, що ігри мають величезну методичну цінність, вони просто цікаві як учителю, так і учню.

Прийом гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і підвищенню загального настрою в класі, а також уникненню психологічних бар’єрів, як у самому класі, так і між класом і вчителем.

Таким чином, гра – потужний комплексний фактор навчання і виховання, що поєднує у собі всі основні методи педагогіки, спрямовані на організацію колективної діяльності з метою всебічного розвитку особистості, тому вчителі повинні систематично використовувати ігрову діяльність на уроках англійської мови.

Додаток 1



Додаток 2



Додаток 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name of commodity | Second buyer | Third buyer | Fourth buyer |
| * More spare time |  |  |  |
| * A house-cleaning robot |  |  |  |
| * Popularity |  |  |  |
| * Fame |  |  |  |
| * Perfect health |  |  |  |
| * A talent for making money |  |  |  |
| * More patience |  |  |  |

Додаток 4

I'm a little teapot

I'm a little teapot short and stout.

Here is my handle.

Here is my spout.

When I get all steamed up,

Hear me shout!

Just tip me over

And pour me out

I'm a clever teapot, yes it's true.

Here's an example of what I can do.

I can turn my handle to a spout.

Just tip me over and pour me out

Додаток 5

“Count on Me” Bruno Mars

If you ever find yourself stuck in the middle of the sea,  
I'll sail the world to find you  
If you ever find yourself lost in the dark and you can't see,  
I'll be the light to guide you

Find out what we're made of  
When we are called to help our friends in need

You can count on me like one two three  
I'll be there  
And I know when I need it I can count on you like four three two  
You'll be there  
'Cause that's what friends are supposed to do, oh yeah

Whoa, whoa  
Oh, oh  
Yeah, yeah

If you tossin' and you're turnin' and you just can't fall asleep  
I'll sing a song

Beside you  
And if you ever forget how much you really mean to me  
Everyday I will  
Remind you

Ooh  
Find out what we're made of  
When we are called to help our friends in need

You can count on me like one two three  
I'll be there  
And I know when I need it I can count on you like four three two  
You'll be there  
'Cause that's what friends are supposed to do, oh yeah

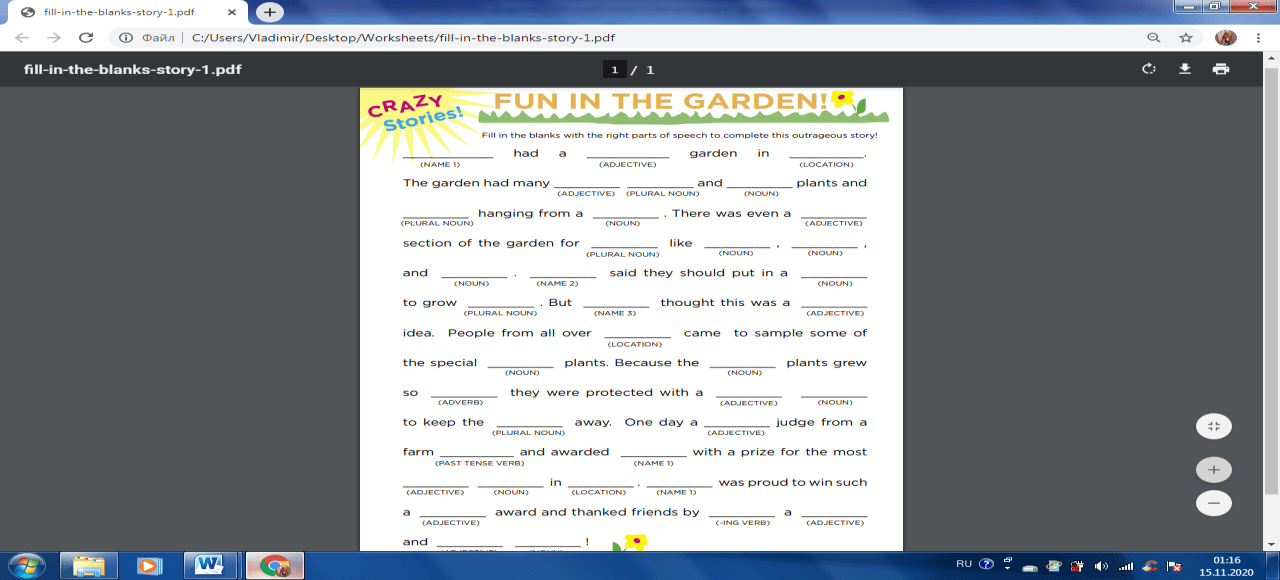
Oh, oh  
Yeah, yeah

You'll always have my shoulder when you cry  
I'll never let go  
Never say goodbye  
You know you can

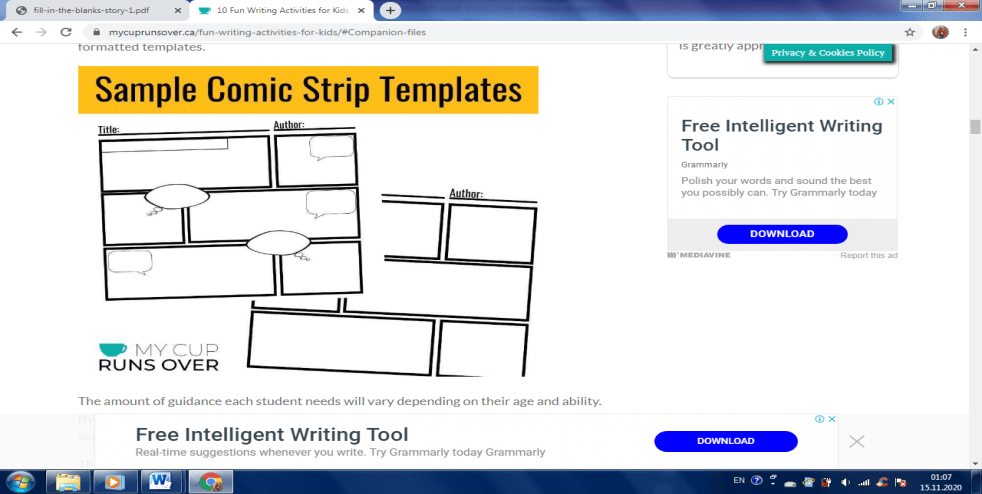
Count on me like one two three  
I'll be there  
And I know when I need it I can count on you like four three two  
And you'll be there  
'Cause that's what friends are supposed to do, oh yeah

Oh, oh  
You can count on me 'cause I can count on you

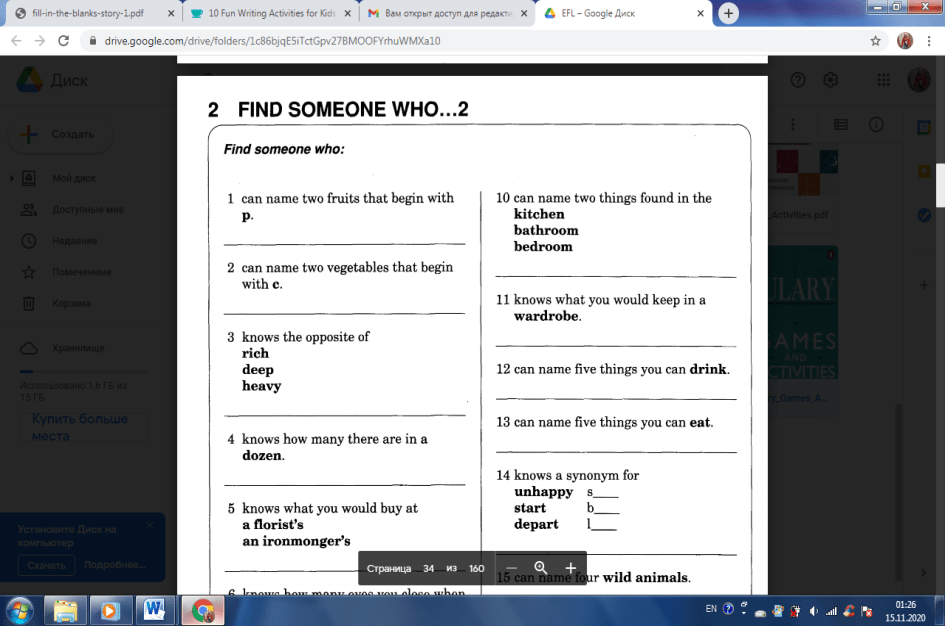
Додаток 6



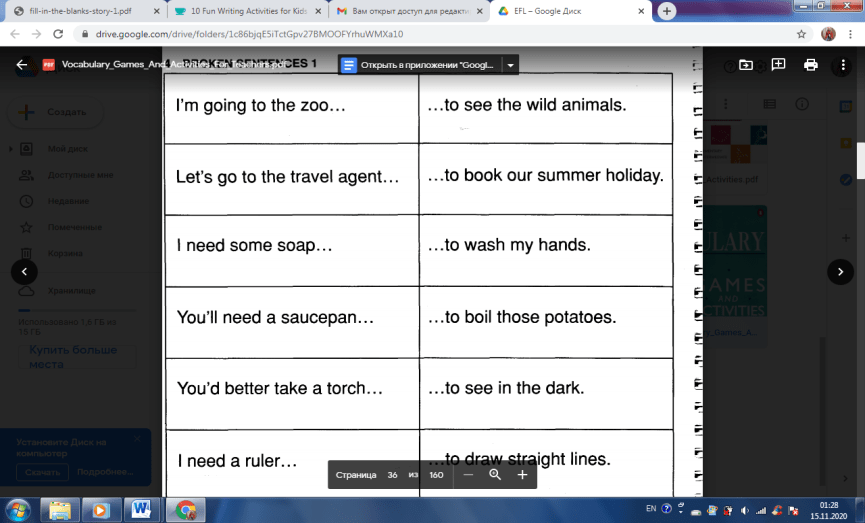
Додаток 7



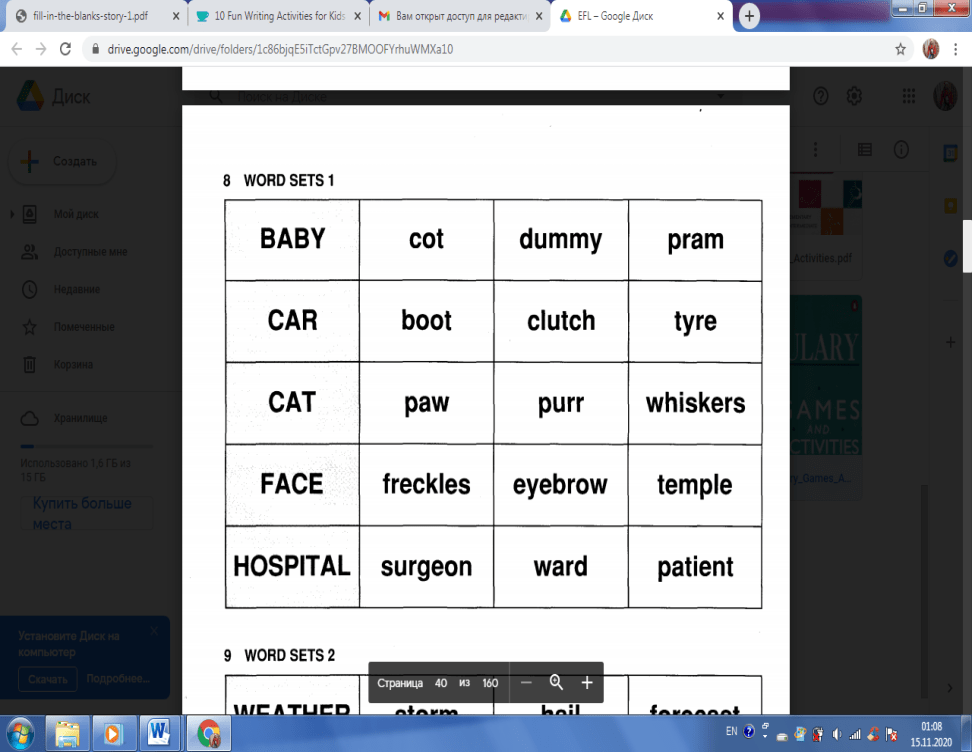
Додаток 8



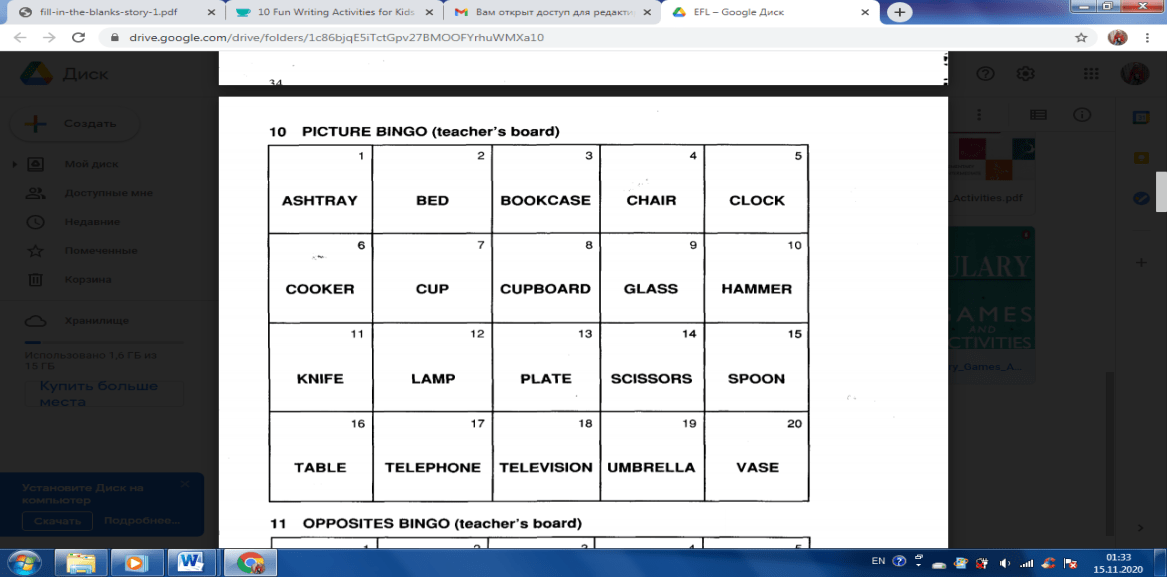
Додаток 9



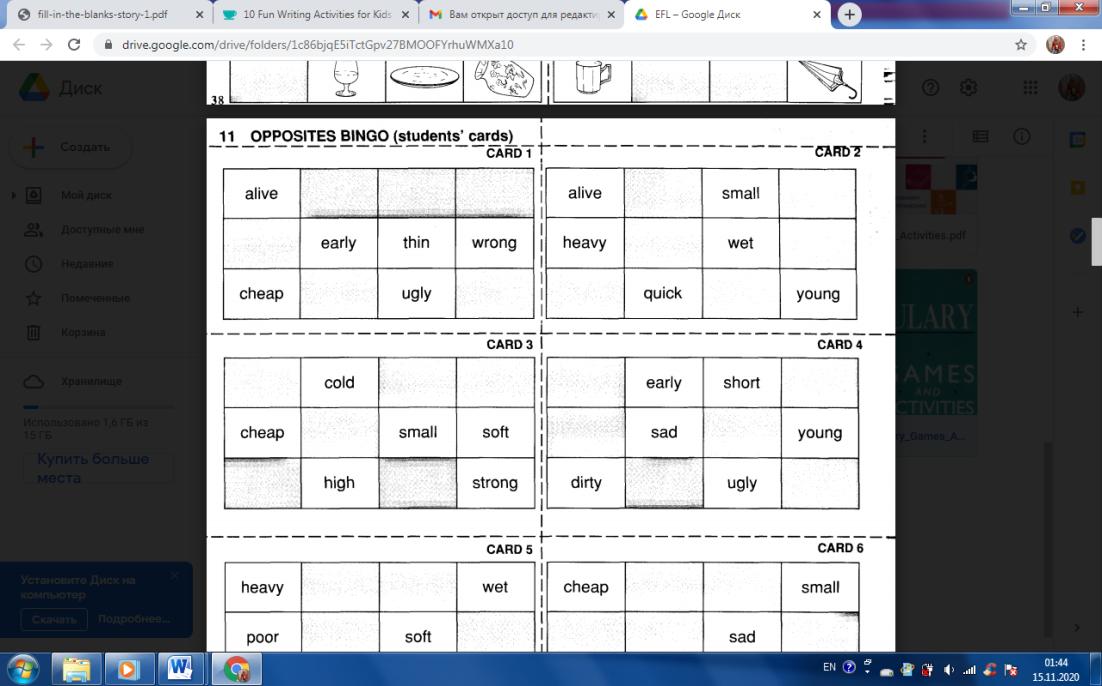
Додаток 10



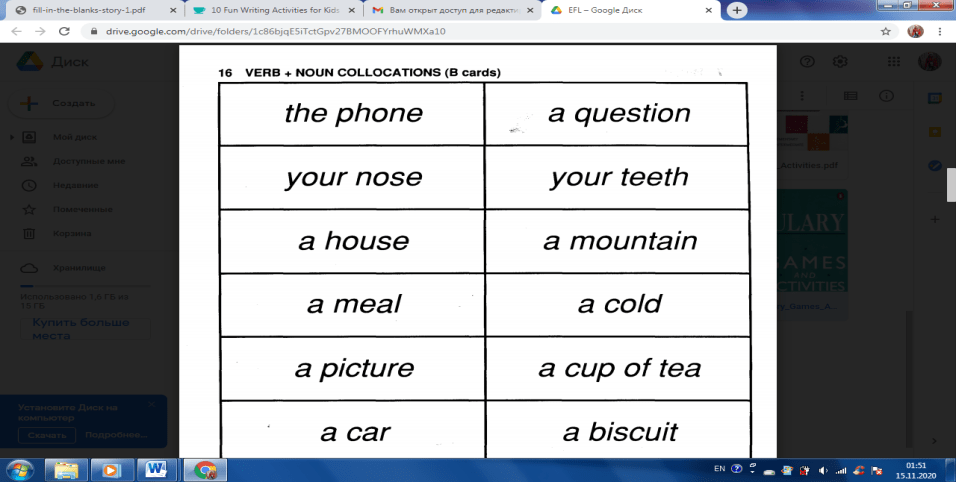
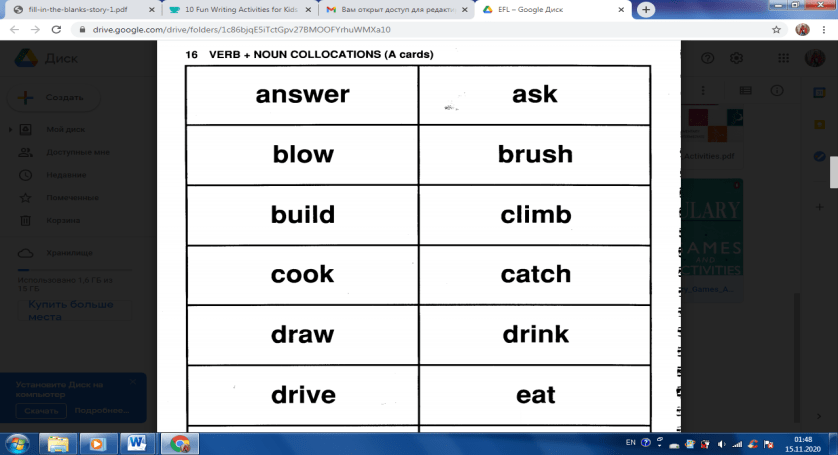
Додаток 11



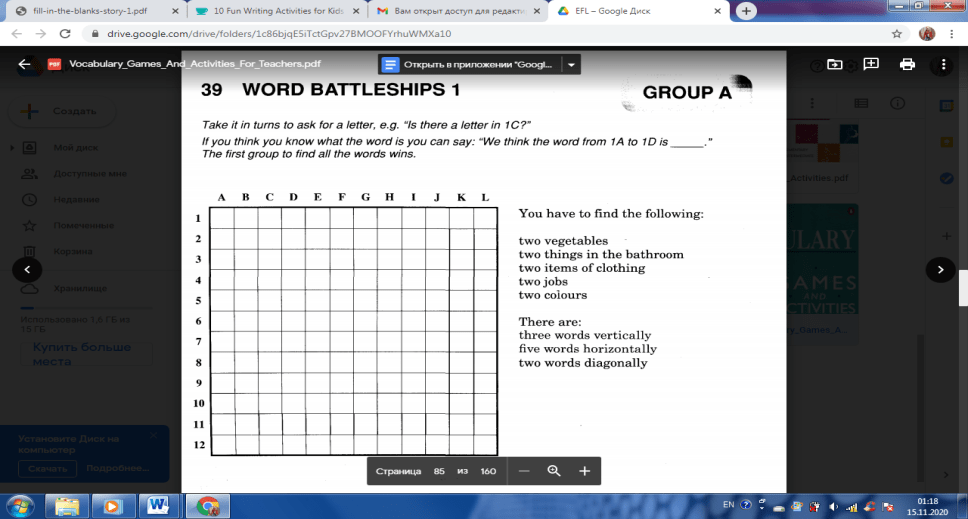
Додаток 12

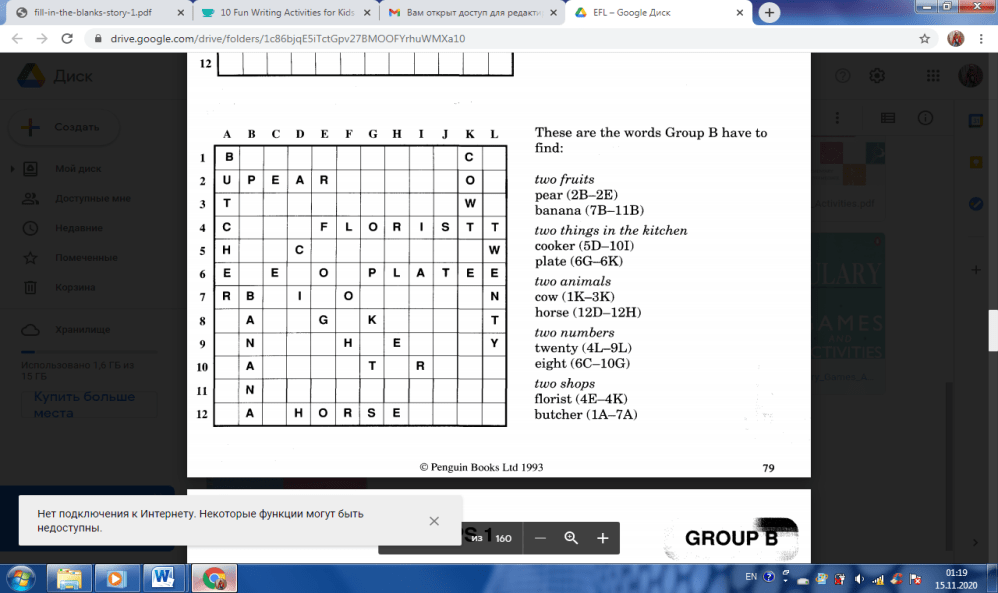


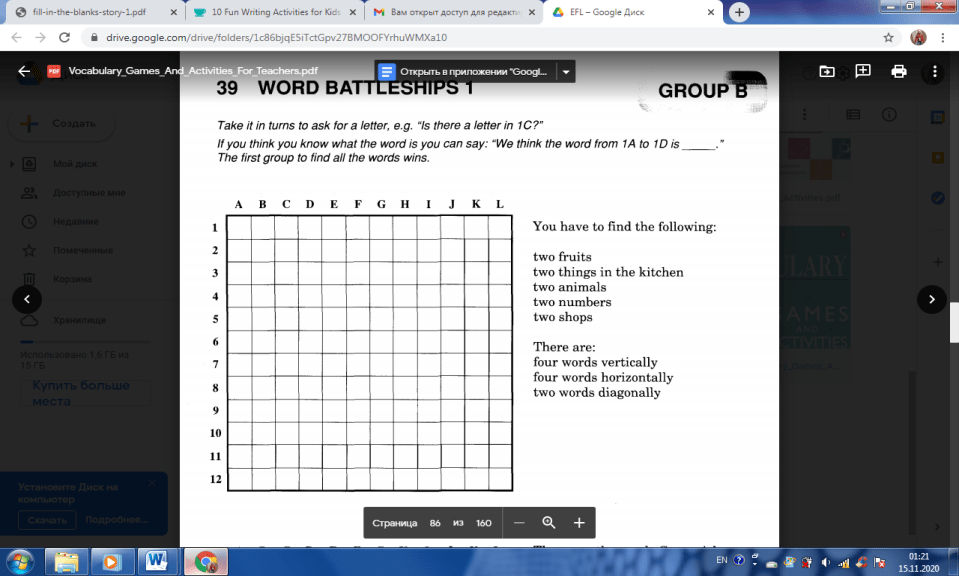
Додаток 13

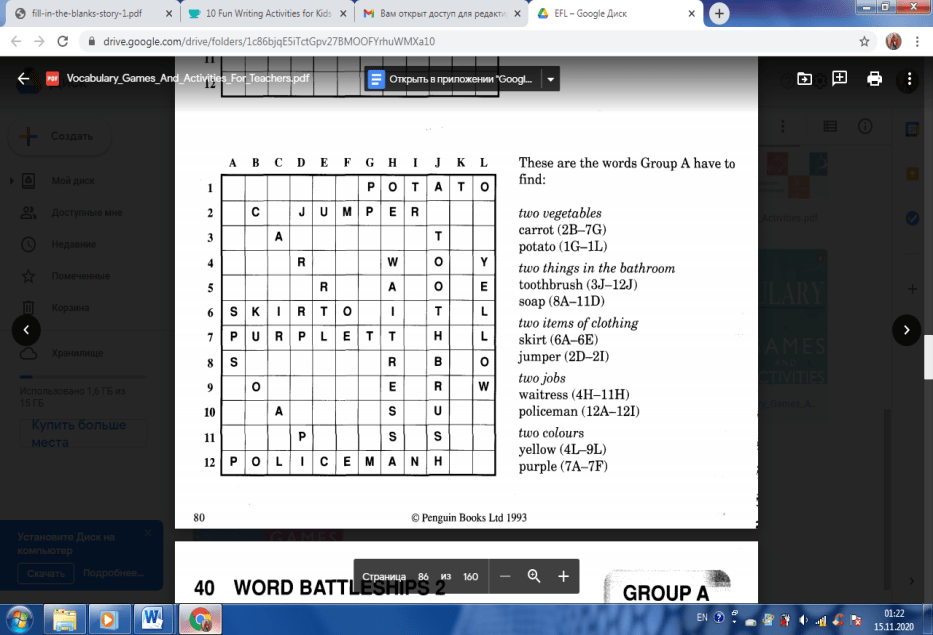


Додаток 14

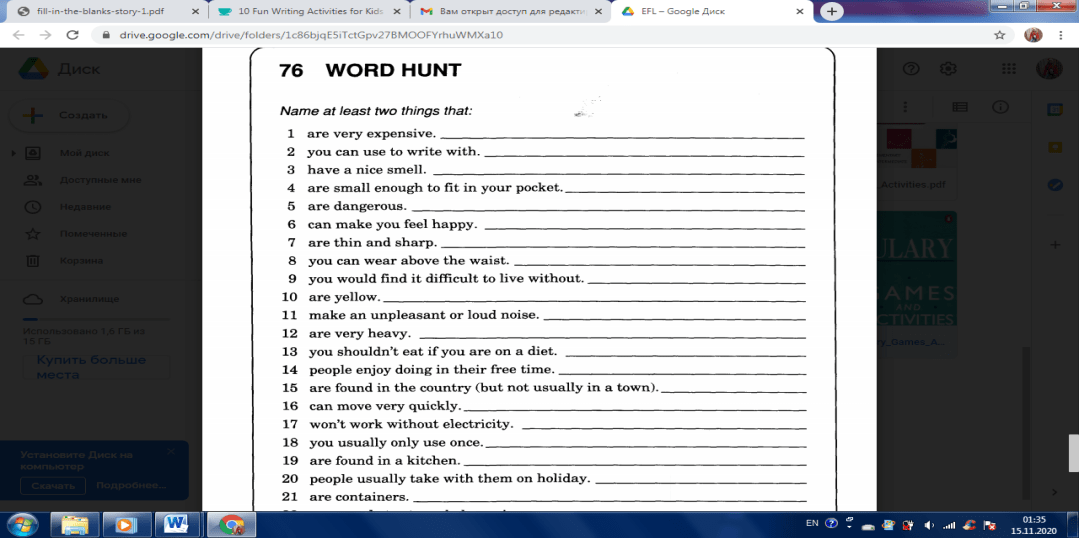




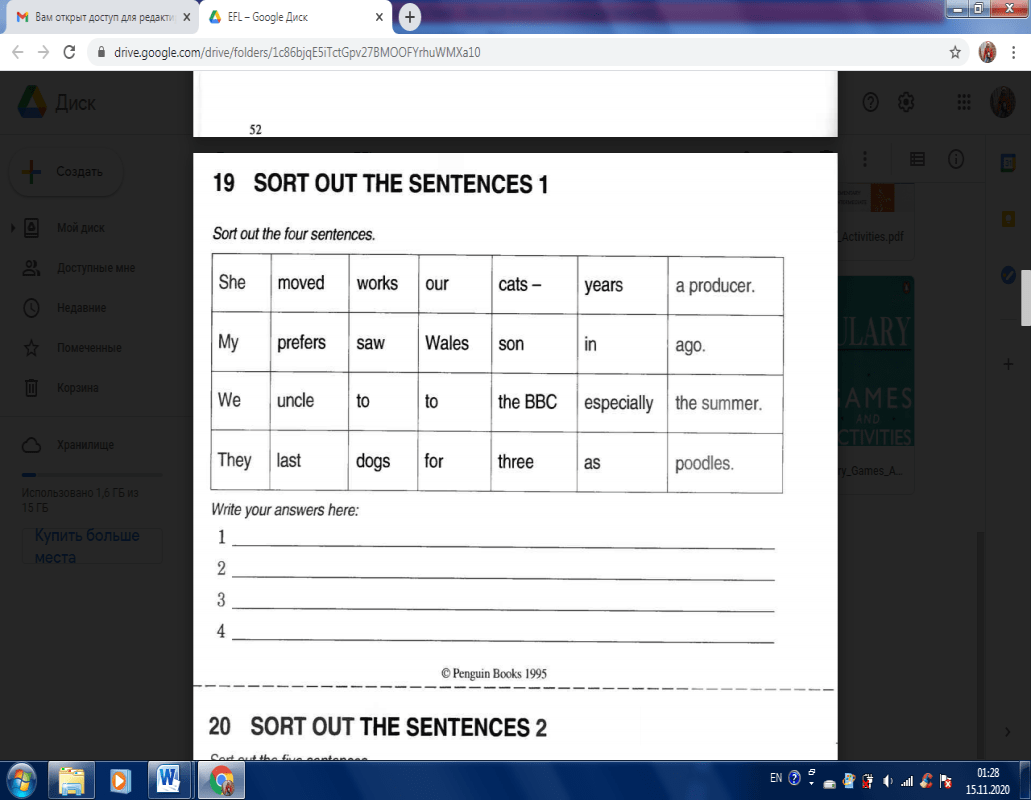




Додаток 15



Додаток 16



**IV. Використані джерела**

1. Близнюк О.І., Панова Л.С. Ігри у навчанні іноземних мов. Посібник – К.: Освіта, 1997. – 64 с.
2. Журнал «Рідна мова» №1–2 (січень–лютий) 2010
3. Камінська Н. Ігрові моменти на уроках англійської мови. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2008. – 80 с.
4. Alexis Ludewig and Amy Swan Ph.D. 101 Great Classroom Games, New York, 2007
5. Bob Pike & Christopher Busse 101 more games for trainers, U.S and Canada, 2004
6. David Seymour & Maria Popova 700 classroom activities, Macmilan, 2003
7. Jill and Charles Hadfield Reading Games, Longman
8. Mathew Toone Great Games! 175 Games & Activities for Families, Groups and Children, Canada, 2009
9. Olivia Lohnston Listening Activities, Photocopiable Resource Book
10. Penny McKay and Jenni Guse Five-Minute Activities for Young Learners, Cambridge, 2007
11. Peter Warcyn-Jones Vocabulary and Grammar Games and Activities for Teachers, Penguin
12. Ross Morrison McGill 100 ideas for Secondary Teachers Outstanding Lessons, London, 2013
13. Activities for the Language Classroom [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://educasia.org>
14. Debate activities in the classroom [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.linkedin.com/pulse/debate-activities-classroom-farah-najam>
15. 21 Must – Use Reading Activities For your Language Lessons [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://theidealteacher.com/21-must-use-reading-activities-for-your-language-lessons>

