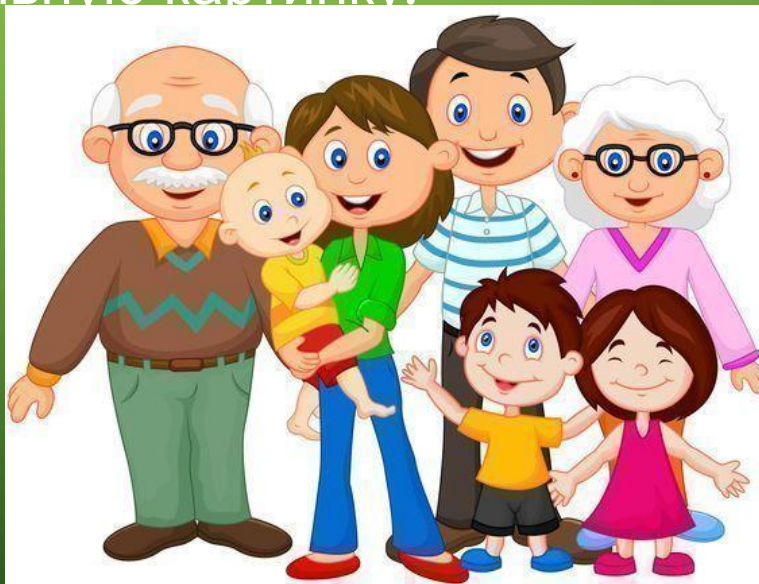


# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ДОШКОЛЬНИКАМИ



# WHO IS IN THE HOUSE?

- Цель: закрепление лексики на тему «Семья»
- Педагог показывает члена семьи в домике, задает вопрос «Who is in the house?», ребята называют «mother, father, sister, brother, grandmother, grandfather». Педагог раздает домик детям, говорит, например, «Mother is in the house», дети должны показать правильную картинку.



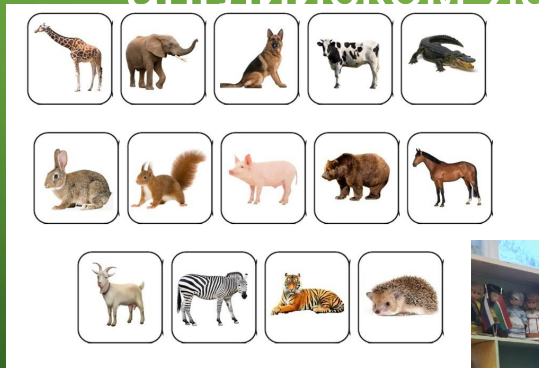
# ON THE FARM

- Цель: закрепить названия домашних животных
- Вывешивается плакат фермы. Детям раздаются игрушки домашних животных. Ребята крепят домашних животных на ферму, называют животное по-английски



# GUESS THE SOUND

- Цель: закрепить названия животных и птиц
- Педагог предлагает прослушать аудиозапись голосов животных и птиц. Ребенок поднимает руку и называет животное или птицу на английском языке.



# WHAT IS MISSING?

- Цель: закрепление лексических навыков
- После ознакомления детей с новым лексическим материалом, например, по теме «Лесные жители» на доске или столе выставляются картинки (предметы, игрушки). По команде «Sleep!» дети закрывают глаза, убирается одна картинка (предмет, игрушка). Затем по команде «Wake up!» дети открывают глаза и должны назвать на английском языке, какой картинке (предмета, игрушки) не стало



# GUESTS

- Цель: тренировка фразы «I have», закрепление названий игрушек
- Дети становятся в круг, каждому раздается игрушка. Ребята по одному выходят в круг, показывая свою игрушку, говорят:  
- I have a toy/ a car/ a doll/ a puzzle/ a block.
- Дети садятся в кружок на ковер, под музыку передают игрушку своему соседу, таким образом меняются игрушками. Как только останавливается музыка, передача игрушек прекращается. Воспитатель задает вопрос: «What do you have?» - Что у тебя? по очереди каждому ребенку или выборочно, дети о



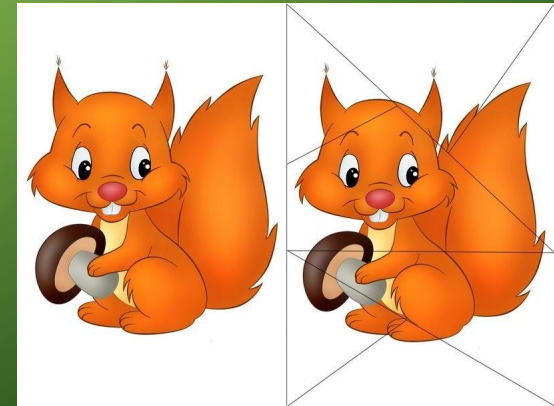
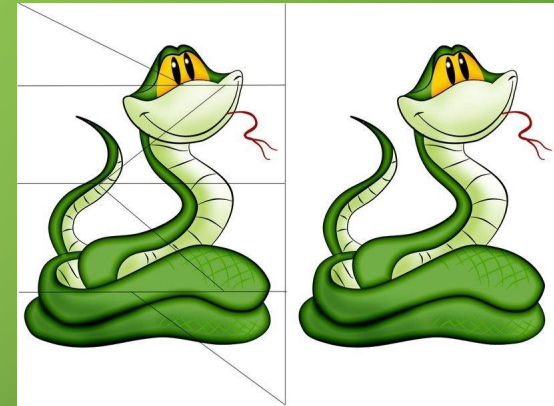
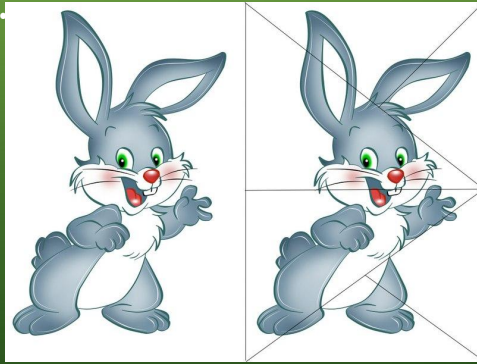
# AT THE TABLE

- Цель: закрепить названия посуды, употребить глагол «to give»
- Педагог расставляет на столе посуду (игрушки), просит подать один прибор, например, «Give me, please, a fork/ a plate/ a cup». Дети должны понять, какой предмет просит педагог, и дать его, педагог благодарит «thank you». Если ребенок справился, становится ведущим



# PUZZLES

- Сначала малышу показывают то, что должно получиться в итоге. После этого детали головоломки разъединяются, смешиваются и предлагаются ребенку для сбора в целое. Существуют разные виды таких головоломок, которые можно изготовить и самим. В таком случае берется любая открытка с достаточно сложным рисунком, либо картинка из журнала (ее лучше предварительно наклеить на плотный ватман), разрезается по ломаным линиям на детали, которые и предлагают ребенку для сборки целого изображения. Если есть возможность, можно устроить одновременный конкурс между несколькими детьми на самую быструю сборку. После того, как ребенок собрал картинку, он называет то, что там изображено на английском языке.





# SNOWBALL

- Учитель бросает детям мяч и называет слово на английском. Эту игру можно использовать в любой теме. Например «С

1) они переводят

2) изображают это животное



# DRESS THE DOLL

- Цель: закрепление слов по теме «Одежда»
- Педагог показывает куклу. Ребята по очереди подходят к сундучку, вынимают попавшуюся одежду, чтобы надеть на куклу, называют предмет одежды на английском языке. Кто не смог назвать, кладет одежду обратно в сундучок.



# SHOW ME...

- Цель: закрепление лексических навыков
- После ознакомления детей с новым лексическим материалом, например, по теме «Colors» на столе выставляются картинки (предметы, игрушки). По просьбе «Show me...» дети указывают на картинку. Если верно, педагог говорит «right», если неверно – «false».

