**Использование технологии «Ice-breakers» как средство создания**

**положительной атмосферы на уроке**

***Кузьмина Юлия Николаевна***

*учитель английского языка*

*высшей квалификационной категории*

*МАОУ-гимназии №94*

***Семенова Юлия Леонидовна***

*учитель английского языка*

*высшей квалификационной категории*

*МАОУ-гимназии №94*

*кандидат педагогических наук*

Настоящий урок начинается не со звонка, а с того момента, когда вспыхивает детская мысль. Эмоциональное отношение к выполняемому действию является движущей силой жизни ребёнка. В условиях системно-деятельностного подхода необходимо продумывать начало урока так, чтобы с первых секунд заинтересовать детей, вовлечь в общение, создать элемент неожиданности в качестве стимулятора речевой активности детей, сделать процесс обучения приятным и запоминающимся.

Мотивационному этапу урока не всегда уделяется должное внимание, хотя именно эффективное начало урока обеспечивает активное включение учащихся в учебный процесс, активизирует мыслительный процесс с опорой на витагенное обучение и создает положительный настрой на дальнейшую деятельность. Интересная «пятиминутка» снимает усталость, заряжает учащихся энергией и мотивирует к дальнейшей деятельности на уроке. Педагог - новатор Ш.А.Амонашвили призывал: «Чаще приглашайте на уроки Момуса-бога смеха и шуток, чтобы прогнать с уроков Морфея-бога сна» [Амонашвили 1986, 1].

В данной статье нам хотелось бы остановиться на одной из разновидностей «icebreakers» - играх на знакомство с новой группой и игры, которые позволяют узнать больше друг о друге, особенностях характера одноклассников, их интересах и увлечениях.

**Цепочка имён**

Одним из самых простых способов выучить имена друг друга является игра, где ученики называют имена друг друга, каждый раз перечисляя, все предыдущие названные и добавляя своё. Можно разнообразить эту игру : первый ученик говорит 1 своё имя, 2 интересный факт о себе, 3 своё любимое английское слово. Следующий ученик должен сказать информацию о себе и добавить имя и любимое слово предыдущего ученика. Третий представляет себя и называет имена и любимые слова двух предыдущих учеников и т.д.

**Звезда вопросов**

Нарисуйте на доске звезду. На концах звезды напишите ответы на вопросы. Учащиеся должны догадаться, какие это могли быть вопросы (например, «крыса» может быть ответом на вопрос «Какое Ваше любимое животное?» или «Кого Вы боитесь?»). Затем учащиеся могут нарисовать свои звёзды и отгадать вопросы друг друга.



**Подвижная игра с перестроением**

Разделите учеников на группы по 6-7 человек. Затем они выполняют команды построиться по росту, а потом, в алфавитном порядке по первым буквам имени, фамилии, месяцу рождения и т.п.

**Кроссворд имён**

1. Ученики мини группы пишут свои имена в горизонтальные ряды таблицы, затем составляют слова, использую буквы в любом порядке.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | N | D | R | E | **W** |  |
| S | V | E | T | L | **A** | N |
| K | I | R | I | **L** | **L** |  |
| N | A | S | T | Y | A |  |

2. В этой игре ученики передвигаются по классу. Первый ученик пишет своё имя в центре листа. Другие приписывают свои имена как в кроссворде, там, где совпадают буквы.

**Конфетное знакомство**

Приготовьте чашу с конфетами в разноцветных обертках. Угостите учеников, сказав, что они могут взять до пяти штук. Напишите на доске значение каждого цвета (зелёный – семья, жёлтый – хобби, красный – школа, синий – животное и т.п.). Это можно сделать заранее, не показывая детям. Ученики, говорят факты о себе, соответственно попавшим цветам конфет и их количеству.

**Два правдивых факта и одна ложь**

Чтобы сыграть в эту игру, каждый игрок говорит о себе два факта и одно придуманное утверждение, не уточняя какое. Остальные члены группы должны догадаться какой факт выдуманный. Они обсуждают и голосуют.

## **Игра сюрприз**

Эффект неожиданности в этой игре сработает один раз. Принесите в класс рулон туалетной бумаги. Скажите ученикам, что они могут оторвать столько квадратиков, сколько захотят (можно предупредить, чтобы не жадничали) Больше никаких деталей не говорите. После того, как у всех будет бумага, скажите, что каждый из них должен сказать о себе по одному предложению на каждый оторванный кусочек рулона. Например, имя, возраст, любимая еда, о членах семьи и т.п.

**Сильный ветер дует**

Для этой игры стулья устанавливаем по кругу или в форме подковы. Учитель начинает игру, говоря: «Поменяйтесь местами, если вы любите шоколад/ чистите зубу дважды в день/ помогаете маме по дому/ вчера получили пятёрку/ умеете плавать, т.п.» Все ученики, кто ответил бы на вопрос «Да» встают и стараются занять новый стул. Учитель тоже занимает один из стульев. Тот, кто остался без стула, ведет игру далее.

**Что у нас общего?**

Придумайте опросник. Например,

1 Название любимой книги

2 Что любишь делать в свободное время

3 Любимая настольная игра

4 Любимая шоколадка

5 Куда любишь ездить летом

Сначала, ученики заполняют свой опросник, а затем, передвигаясь по классу, задают эти же вопросы другим ученикам и находит тех, кто любит то же самое. Они записывают их имена. Побеждает тот, кто найдёт наибольшее количество одноклассников, с кем его вкусы совпадают.

**Расскажи мне о себе**

Учитель приносит в класс несколько личных вещей (фотографии, любимую книгу, билеты на матч и др.). Он отдает вещи ученикам и просит их подготовить их рассказ о нем на основании этих вещей. На следующий урок учащимися предлагается принести свой набор личных вещей и рассказать друг о друге.

**Badge about me**

Учитель раздает ученикам небольшие листки бумаги и просит их нарисовать на них любимое блюдо, хобби, свою мечту и написать имя важного для вас человека. После того, как все готовы, листики прикрепляются к одежде, ученики встают и двигаются по классу, обсуждают свои бэджи, угадывают, что означают картинки.

Все эти задания приносят пользу не только ученикам, но и учителю, позволяют узнать больше друг о друге, обеспечивают активную позицию учащихся, что, несомненно, активизирует их интерес к изучению английского языка.

Список литературы

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети.- М.: Просвещение, 1986.