

**Играем в «БИНГО»!**

Простая игра для любого урока.

Вам необходимо выучить или повторить слова на уроке, активизировать мыслительную деятельность обучающихся, провести зачет в игровой форме? Играем в «Бинго»!

Игра «Бинго» отвечает запросам коммуникативно – деятельностного подхода в обучении, с ее помощью повышается интерес к изучению новой лексики, эффективнее происходит закрепление знаний и, наконец, создается ситуация практического использования знаний.

**Цель игры:** активизировать знания

**Задачи:** закрепление изученной лексики, применение знаний на практическом примере

**Тема:** слова, цифры, специальные термины, ‘неправильные’ глаголы, возможно целые фразы или математические правила, ответ на которые записан в карточке


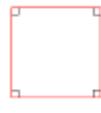







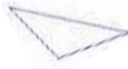



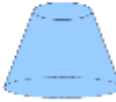






**Время одного раунда:** приблизительно 10 минут, количество раундов ограничено целями игры и временем урока. Время игры также зависит от сложности материала, от степени подготовленности обучающихся и от темпа игры: быстрый темп усложняет игру, медленный темп и с повтором слов делает игру легче.

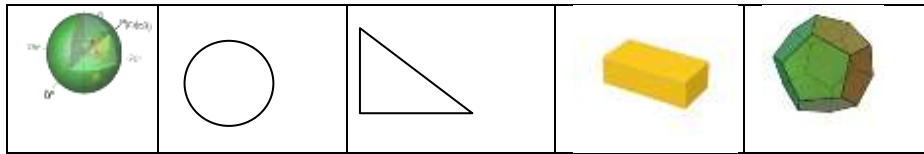
**Оборудование:** карточки по количеству обучающихся (или групп) и одна общая для ведущего.

**Ход игры:** игра представлена на примере изучения английских терминов по теме «Геометрические фигуры»:

1. Преподаватель объясняет правила игры и студенты получают «Бинго карточку» с геометрическими терминами в виде изображений. Порядок слов на карточках разный у разных студентов.

«Бинго карточка» игрока № 1:

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>
				
				
				
				



2. Ведущий (преподаватель или студент) называет слово, например "line". Назвав это слово, закрывает это слово в своей карточке.

Образец: «Бинго карточка» ведущего (геометрические фигуры и термины):

<b>pentahedron</b>	<b>polyhedron</b>	<b>right angle</b>	<b>diameter</b>	<b>oval</b>
<b>oval</b>	<b>circumference</b>	<b>acute angle</b>	<b>line</b>	<b>cylinder</b>
<b>Radius, center</b>	<b>parallelogram</b>	<b>obtuse angle</b>	<b>cube</b>	<b>Line segment</b>
<b>sphere</b>	<b>parallel lines</b>	<b>point</b>	<b>pentagon</b>	<b>Truncated cone</b>
<b>triangle</b>	<b>square</b>	<b>divider</b>	<b>hexagon</b>	<b>cone</b>




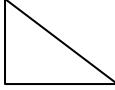



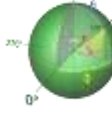

















3. Игроки зачеркивают это слово в своих "Бинго карточках". И так слово за словом, пока не наступит конец раунда.
4. Конец первого раунда игры наступает, когда один из игроков вычеркнул в горизонтальном или вертикальном ряду все слова. Он выкрикивает "Бинго". Однако результат требует проверки, и ведущий легко проверяет его по своей карте, где эти же слова должны быть закрыты.
5. Игру можно продолжить, пока и другие слова не будут зачеркнуты в других карточках игроков.

Варианты «Бинго карточек» для студентов:

«Бинго карточка» № 2

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>

«Бинго карточка» № 3

B	I	N	G	O
				
				
				
				
				

**Заключение:**

Игра «Бинго» легко готовится и применяется при изучении и закреплении учебного материала, возможна при проведении зачета на знания слов и терминов. Игра вызывает чувство конкуренции, она довольно быстро протекает и показывает реальные знания студентов. Возможные разные вариации игры.