Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «ПОЛЯРИС»

# Методическая разработка в дополнительном образовании

Номинация: Методическая разработка в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы

Форма проведения: Речевая разминка на начальном этапе занятия

Автор: Кривошеина Анна Геннадьевна
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ЦРТДиЮ «Полярис»

г. Мончегорск

2022г.

## Аннотация

Данная методическая разработка посвящена проблеме развития навыков устной речи, а также мотивации к использованию английского языка как средства общения на занятиях английского языка. Дидактическая игра “Quiz” представляет собой набор карточек с вопросами и буквами английского алфавита, на которые должны начинаться ответы обучающихся.

Игра направлена на актуализацию и пополнение словарного запаса, мотивацию обучающихся использовать устную речь, искать синонимы.

“Quiz” проводится в качестве речевой разминки на начальном этапе урока для подростков 12-17 лет.

## Введение

Данная тема для конкурсной работы была выбрана по нескольким причинам. Во-первых, запоминание и, как следствие, дальнейшее использование новой лексики порой представляет определенные трудности для обучающихся. Кроме того, отмечу, что обучающимся иногда сложно самостоятельно настроиться на коммуникацию на иностранном языке ввиду психологических или возрастных особенностей, а также языкового барьера.

Дидактическая игра “Quiz” позволяет обучающимся быстро и без напряжения настроиться на речевую деятельность на занятии, задает позитивный настрой. Более того, поскольку в игре задействованы все обучающиеся, такой способ речевой разминки помогает всем членам группы легче и охотнее взаимодействовать друг с другом в ходе занятия.

Игра не посвящена конкретной теме, но направлена на актуализацию ранее изученного лексического материала и позволяет использовать не только лексику, изучаемую на занятии, но и задействовать различные способы словообразования для поиска подходящего ответа. Таким образом, игра развивает не только лексические, но и грамматические навыки.

Известно, что игровые приемы гарантируют положительный результат обучения как для обучающихся, так и для педагога, так как все обучающиеся включаются в игровой процесс, и каждый участник может проявить свои личные качества и легче социализироваться в группе.

Целью данной дидактической игры является развитие речевой активности и мотивация самостоятельной деятельности обучающихся. Игра в качестве речевой разминки также формирует интерес к изучаемому предмету.

Использование дидактической игры в качестве речевой разминки позволяет решить ряд задач:

- привлечь обучающихся к работе, настроить их на активное участие в ходе занятия;
- снять скованность;
- подготовиться к речевой деятельности;
- повысить внимание.

“Quiz” включает в себя множество вариантов использования лексики по разнообразным темам (история, профессии, география, искусство и т.д.).

Основным результатом использования лексической игры в качестве речевой разминки является включение обучающихся в языковую деятельность для дальнейшего взаимодействия в ходе занятия.

Обучающиеся приводят варианты ответов на вопросы игры, выбирают наиболее подходящий, взаимодействуя друг с другом, что приводит к созданию благоприятной психологической атмосферы сотрудничества. В результате быстрой и интенсивной речевой разминки задается необходимый темп дальнейшего занятия.

Обучающиеся актуализируют накопленный лексический материал и используют его в ходе занятия в устной и письменной речи.

Проведение дидактической игры “Quiz” на занятиях по английскому языку не предполагает использования какого-либо специального оборудования и оформления.

## Основная часть

Игры на уроке английского языка могут быть очень продуктивны. Это обуславливается рядом требований, которым, на мой взгляд, данная методическая разработка соответствует:

- имеет чёткую инструкцию;
- экономная по времени и направленная на решение определенных учебных задач;
- снимает напряжение занятия, нивелирует часть психологического стресса при общении;
- не оставляет ни одного обучающегося пассивным или равнодушным, стимулирует активность всех обучающихся.

Согласно теории М. Ф. Стронина “Quiz” относится к категории лексических игр и имеет своей целью активизацию речемыслительной деятельности обучающихся.

Дидактическая игра “Quiz” проводится на одном из начальных этапов занятия по английскому языку в качестве речевой разминки. Игра представляет собой нахождение ответов на вопросы различных категорий (история, география, повседневная жизнь и т.д.).

Быстрая игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт, на основании которого язык усваивается более осмысленно. Кроме того, игра является своего рода диагностическим инструментом для педагога, позволяющим выявить пробелы в усвоении лексического материала. Эффективность использования игры в качестве речевой разминки обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Обучающиеся активно, увлеченно работают, иногда помогая друг другу, внимательно слушают своих одногруппников. При этом педагог лишь управляет учебной деятельностью.

Подобная речевая разминка занимает 10-15 минут и позволяет быстро и эффективно настроиться на дальнейшее общение на английском языке.

Игра проводится в виде диалога ведущего и участников, в ходе которого ведущий задает вопрос и вытягивает букву, с которой должен начинаться ответ участников. Роль ведущего может выполнять не только педагог, но и любой обучающийся.

Для успешного проведения данной игры как речевой разминки в качестве наглядного материала необходимы только два набора карточек: вопросы и буквы английского алфавита (Приложение 1).

В Приложении 1 приведен макет карточек с вопросами и буквами для ответов на них. Масштаб уменьшен для удобства оформления.

Каждый лист разрезается на отдельные карточки для игры. Каждая страница имеет обратную, лицевую, сторону.

На стол карточки выкладываются именно обратной стороной вверх, так чтобы ни ведущий, ни участники не знали вопроса и букв, на которые должен начинаться ответ, заранее. Более никаких материалов или специальных навыков и знаний не требуется.

Игра проводится в один этап и не предусматривает перерыв или наличия нескольких раундов, но при желании педагога и обучающихся может проводиться несколько раз в течение одного занятия. Ведущий вытягивает вопрос из одной стопки карточек и букву английского алфавита из другой. Участник, который быстрее остальных дал наиболее подходящий ответ на вопрос, забирает себе карточку и получает один балл. В конце игры подсчитываются все полученные игроками карточки. Победителем считается тот участник, который набрал наибольшее количество баллов.

Таким образом, проведение данной речевой разминки не требует серьезной подготовки ни педагога, ни обучающихся. Также, не требуются и специальные материалы или оборудование.

Карточки примешиваются, что позволяет иметь достаточное количество вариантов ответа.

В ходе игры ответы участников фиксируются на доске для дальнейшего использования в качестве основы, например, для отработки грамматических и лексических навыков (составление предложений с данной лексикой и изучаемыми грамматическими конструкциями). Этот прием позволяет не только актуализировать накопленную лексику, но и успешно использовать ее в ходе занятия. Таким образом, каждый обучающийся обеспечен лексическим материалом, позволяющим ему успешно справляться с поставленными на занятии задачами.

Отмечу, что такая быстрая игра в качестве речевой разминки для обучающихся повышает их внимание и улучшает восприятие информации на занятии. Кроме того, игры помогают детям становиться творческими личностями, учат относиться к любому делу с творчеством и с интересом.

## Заключение

Г.А. Китайгородская считает, что игра полезна и популярна, поскольку обучающиеся освобождаются от боязни ошибок, группа объединяется единой деятельностью, создаётся благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса, каждый поочерёдно становится центром общения, поэтому удовлетворяются его потребности в престиже, статусе, внимании и уважении. Это подтвердилось в ходе наблюдения за проведением занятий с использованием лексической игры “Quiz”.

Анализируя результаты проведения данной игры в качестве речевой разминки в течение месяца, можно с уверенностью сделать вывод, что ее использование привело к повышению уровня сформированности лексических навыков в различных возрастных группах.

Сами обучающиеся отмечают, что проведение данной дидактической игры в начале занятия по английскому языку вызывает у них больший интерес к обучению. Как педагог, могу отметить следующие наблюдаемые результаты:

- Повысилась эмоциональная привлекательность урока. Обучающиеся чувствуют себя более раскрепощенными и охотнее используют язык как инструмент общения.
- Обучающиеся активнее участвуют в работе на занятии. После такой интенсивной и быстрой речевой разминки легко поддерживать заданный темп занятия.
- Быстрая игра повышает внимание и улучшает восприятие. Высокий уровень внимания сохраняется довольно продолжительное время, и обучающиеся легче и быстрее усваивают материал занятия.
- Обучающиеся психологически готовы к дальнейшей речевой деятельности.

Хочу отметить, что в планах на ближайшее будущее планирую дополнять данную игру вопросами по мере изучения различных лексических тем и чтения текстов различных тематик. Игра может пополняться периодически. Также считаю возможным компоновать вопросы игры по различным тематикам по мере их накопления.

## Список использованных источников

1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа “Grammar club”
2. Жукова, И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык, 2006
3. Китайгородская, Г.А. «Методика интенсивного обучения иностранным языкам». – М.: Высшая школа, 1986
4. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984

**Приложение 1**

| | |
|---|---|
| Is connected with sports (you can use a proper name) | It could have been done 1000 years ago |
| A thing your family owns | Could be red colour |
| A profession | A famous person |
| A country | A thing your family doesn’t own |
| Is heavier than 1000 kg | Can be seen in a hospital |
| You can find it in the street | A female’s name |

| | |
|---|---|
| Is sold in a supermarket | Can cost less than 100 rubles |
| Can be found in a village | Food |
| Can be used in a crime | A male’s name |
| Connected with music | A city |
| A six-letter word | A piece of clothes |
| A word that doesn’t start with this letter but finishes with it | Costs more than a million |

| | |
|---|---|
| A brand | An abstract noun |
| Can be seen right now | Can be put into a pocket |
| Shouldn’t be given to children | Can be used in a kitchen |
| Is not allowed to take on a board of a plane | A plant |
| An animal | Can be broken or damaged with hands |
| A mountain, a river, a lake or a sea | A kind of drink |

| | |
|---|---|
| Is made of wood | A part of a human or an animal’s body |
| A composition (a film, a song or a book) | Can be found at school or in university |
| Can be collected | Couldn’t have existed 100 years ago |
| A fictional character | An adverb |

| | |
|---|---|
| Ii | Ff |
| Cc | Pp |
| Mm | Ji |
| Hh | Ee |
| Bb | Ss |

| | |
|---|---|
| Oo | Dd |
| Ll | Aa |
| Gg | Qq |
| Nn | Kk |
| Cc | Xx |

| | |
|---|---|
| Uu | Zz |
| Ww | Tt |
| Yy | Vv |
| Ss | Rr |
| Ii | Ff |

| | |
|---|---|
| Bb | Aa |
| Kk | Ll |
| Nn | Mm |
| Pp | Ee |
| Cc | Dd |

| | |
|---|---|
| Ii | Aa |
| Oo | Rr |