

Предисловие для учителей

Уважаемые коллеги! В условиях все возрастающих требований к уровню усвоения иностранного языка в рамках школьной программы, зафиксированных Федеральными государственными стандартами, педагогическое сообщество, все мы, ищем формы и методы работы, позволяющие добиваться хороших результатов на уроке. Учителю иностранного языка как никогда важно совершенствовать свою профессиональную компетентность, расширять методический потенциал, находить новые эффективные формы, методы и средства обучения. В идеале материал, преподаваемый учителем, должен оказаться в позиции посредника между прошлым опытом обучающихся и их будущими достижениями¹.

Особый интерес в этом отношении представляет игровая деятельность. Важно, что в процессе игры происходит целенаправленная коммуникация участников, которая ориентирована на совместный поиск решения задач и наполнена для детей личностным смыслом. Расширение методического инструментария учителя в области игровой деятельности позволит ему более гибко реагировать на индивидуальные запросы учеников, особенности их восприятия, полнее использовать потенциал своего предмета для личностного развития обучающихся.

Федеральные государственные стандарты в числе прочего направлены на расширение возможностей для реализации права выбора педагогическими работниками методик обучения и воспитания, методов оценки знаний обучающихся, воспитанников, использования различных форм образовательной деятельности обучающихся, развития культуры образовательной среды в современной школе. Такая постановка вопроса поощряет учителя к поиску эффективных средств достижения результата на уроке, среди которых, безусловно, важное место занимает игровая деятельность.

Игровые технологии, предложенные в пособии, призваны помочь интересно организовать процесс обучения, повысить

¹ *Matusov E. Journey into dialogic pedagogy. Hauppauge, NY: Nova Science Publishers, 2009.*

его эффективность, по-новому взглянуть на преподаваемый материал. Использование этих технологий на уроке английского языка способствует преодолению языкового барьера и снижает тревожность школьника: ведь ученик отвечает на уроке, играя со сверстниками. Нетрадиционный подход к подаче материала школьной программы, лежащий в основе описанных в пособии педагогических технологий, будет способствовать повышению мотивации обучающихся и поможет сформировать устойчивый интерес к изучению иностранного языка.

Хорошо известно, что прочно запоминается и успешно используется в жизни лишь тот материал, который вызывает эмоциональную реакцию. Неслучайно исследователи отмечают, что эмоциональное отношение к предмету выступает признаком интереса к нему¹.

Для того чтобы вызвать это эмоциональное отношение, нужно удивить учеников. Игры с карточками, традиционно воспринимаемые как забава, вдруг оказываются способом выучить новые слова или грамматические формы. Таким образом, сначала учитель «удивляет» учеников методом преподавания, а затем они «удивляются» собственным силам, потому что после нескольких игр с одноклассниками оказывается, что слова на карточках все уже выучили и предложения составляют теперь гораздо быстрее, чем раньше. Удивляйте учеников нетрадиционными игровыми методами и вы будете приятно удивлены результатами своей работы!

¹ Ханцева Г.Г. Формирование профессиональной направленности студентов в процессе изучения иностранного языка (на примере технического вуза): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. Новосибирск, 2000.

Предисловие для родителей

Уважаемые родители! Идея серьезного изучения английского языка вряд ли нуждается в особых аргументах. Мы все хотим, чтобы наши дети в будущем уверенно чувствовали себя, оказавшись за границей, были конкурентоспособными в жизни, умели общаться, слушать и понимать собеседников из любой страны, были способны отстаивать свою точку зрения на иностранном языке. Интенсивное изучение английского языка в начальной школе – это возможность избежать трудностей в средней и старшей школе, а также залог успешного обучения в будущем. Вопрос лишь в том, как сделать процесс обучения легче для детей, чтобы правила этого незнакомого языка были им интуитивно понятны, чтобы занятия воспринимались ими не как повинность, а как долгожданная встреча с чем-то новым и интересным.

Сценарии игр с карточками, предложенные в пособии, могут быть использованы для проведения с ребенком увлекательных занятий в семейном кругу, так как игры рассчитаны не только на большую группу детей, но и на компанию из двух-трех человек. Эффективность игровых технологий, описанных в пособии, объясняется тем, что обучающие карточки нравятся детям. Сам процесс совместной игры увлекателен и для ребенка, и для взрослого, которые, играя друг с другом, вместе познают мир английского языка. В дальнейшем дети сами предлагают сыграть в слова или буквы, начинают играть между собой. Таким образом, на практике реализуется постулат Анатоля Франса: «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом».

Очень важно и то, что вместо неизвестной скачанной игры в телефоне, качество содержания и исполнения которой мы не можем гарантировать, дети младшего школьного возраста получают игры, разработанные и адаптированные специально для них. Все представленные игры были многократно и успешно апробированы автором на занятиях с детьми, имеющими различный уровень подготовки. Наши обучающие игры дополняют и расширяют школьную программу, позволяют создать базу, на которую хорошо ложатся новые знания, получаемые ребенком в дальнейшем.

Раздел I

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ

Организационные вопросы и методический потенциал

Настольные игры с карточками как форма эффективной групповой работы давно привлекают к себе внимание учителей-практиков, ищущих способы интересно ввести новый материал или закрепить пройденное. Для проведения таких игр необходимо иметь набор наших обучающих карточек.

Желательно также иметь:

- общий стол, за которым игроки могли бы разместиться лицом друг к другу;
- тетрадки и ручки для записи новых слов (это особенно необходимо, если игра проводится первый раз).

Количество участников игр может быть совершенно разным: в игры можно играть как вдвоем (парами ученик – учитель, родитель – ребенок), так и всей учебной группой, занимающейся английским языком на уроке в школе. Стоит учитывать, впрочем, что для игр с комплектами из 54 карточек рекомендуемая группа – от 2 до 10 человек, а для игр с комплектами из 108 карточек максимальное количество участников – 18. Организуя игру в группе, необходимо также учитывать, что при увеличении числа игроков растет время ожидания своего хода. Соответственно, чем меньше игроков, тем динамичнее игра, тем больше самостоятельных решений принимает каждый играющий. Поэтому большой класс рекомендуется делить на несколько небольших подгрупп.

Продолжительность любой из игр, описанных в пособии, в среднем составляет 10–15 минут, причем игра тем дольше, чем

меньше количество участников. Можно контролировать продолжительность игры – играть на время, и тогда победителем будет тот, у кого останется наименьшее количество карточек по истечении отведенного времени. Можно играть до первого победителя или до нескольких победителей.

Важное условие эффективности предлагаемых игр – произнесение и перевод слов на карточках, которые выкладывает на стол участник игры. Желательно поэтому, чтобы в каждой группе присутствовал игрок, знающий слова и следящий за тем, чтобы участники игры правильно произносили и переводили слова на карточках во время своего хода. Участие в игре учителя рекомендуется еще и потому, что возможность выиграть у взрослого повышает мотивацию учеников.

Благодаря многократному попаданию в руки учеников карточек со словами обучающие игры обеспечивают процесс повторения языкового материала, а также являются средством создания естественной ситуации общения на иностранном языке. Во время игры можно комментировать свои действия и действия других участников игры (“*Draw a card.*”, “*It’s fair.*”, “*It’s not fair.*”, “*I’m (un)lucky today.*”), задавать вопросы (“*Whose turn is it?*”). Можно попросить участников использовать различные этикетные формулы общения или призывы к совместным действиям. Во время игры актуализируются лексика, связанная с соревновательным моментом (*a victory, a defeat, a draw, a winner, to win, to lose, a turn, the goal of a game, a player*), идиомы и пословицы, связанные с игрой и удачей.

Набор обучающих карточек можно использовать не только по описываемым в пособии правилам. Учитель английского языка может изменять правила игры или придумывать свои упражнения, основываясь на нашем наборе. Например, можно предложить обучающимся составить с карточками словосочетания или предложения, из которых, в свою очередь, получается рассказ. Наконец, карточки можно просто вытягивать и переводить. Каждый учитель может придумать много способов применения набора обучающих карточек.

Результативность обучающих игр зависит от их систематического и целенаправленного использования в сочетании с традиционными дидактическими упражнениями. Учитель может на свой выбор сочетать элементы традиционного урока и занятия в игровой форме в зависимости от стоящих целей и задач.

ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ

Обучающие игры на запоминание букв английского алфавита

Набор включает 54 карточки: 52 карточки со строчными и прописными буквами английского алфавита и 2 карточки со знаком звездочки (*), заменяющей любую букву. Каждый учитель может легко дополнить список игр и заданий, так как набор является универсальным.

ПРАВИЛА ИГР

1. Игра «Строчная – прописная». *Цель игры:* запомнить соответствие строчных и прописных букв. *Количество игроков:* от 2 до 12 человек. Это могут быть как пары учитель – ученик или родитель – ребенок, так и вся учебная группа, занимающаяся английским языком в классе.

Перед началом игры карточки перемешиваются и раскладываются на столе обратной стороной (рубашкой) вверх. Каждый участник игры по очереди переворачивает любые две карточки. Если на них оказываются строчной и прописной варианты одной буквы, то игрок забирает их в свой банк. Если же буквы разные, то игрок переворачивает карточки обратно и уступает ход следующему игроку, но старается запомнить расположение букв, чтобы в свой следующий ход найти правильную пару. Выигрывает тот, кто набрал большее количество пар букв.

2. Игра «Алфавитная цепочка». *Цель игры:* выучить буквы и порядок их следования в алфавите. *Количество игроков:* от 2 до 12 человек.

В начале игры на середину стола кладется карточка с буквой *M* (*m*) лицевой стороной вверх, остальные карточки перемешиваются. Первый игрок берет одну карточку из набора. Если буква на ней – предыдущая или последующая к *Mm* (т. е. *Ll* или *Nn*), то эта карточка кладется слева или справа соответственно. Если нужной карточки у игрока нет, он пропускает ход. Таким образом, после первого раунда у большинства игроков карточки остаются на руках. В следующем раунде игроки по очереди имеют право выложить карточки, если они являются предыдущими или последующими к цепочке (например, к *LMNO* можно добавить *K* или *P*), либо взять карточку из набора. Продолжить цепочку

можно как строчной, так и прописной буквой. Повторяющиеся буквы (например, прописная *N* уже выложена, а у игрока есть строчная *n*) кладутся сверху выложенных. Игра проходит на время. Побеждает тот, у кого остается меньше всего карточек через 5 минут после начала игры. Можно добиваться полного собирания алфавита, но тогда в игре не получится выделить победителя. Карточки со знаком звездочки считаются универсальными: звездочка заменяет любую букву по выбору игрока.

3. Игра «Алфавитный следопыт». *Цель игры:* выучить буквы и порядок их следования в алфавите. *Количество игроков:* от 2 до 10 человек.

Перед началом игры карточки перемешиваются и весь набор раскладывается на столе лицевой стороной вверх. Каждый игрок берет по одной карточке и смотрит на ее рубашку. Там изображен алфавит, но без двух каких-либо букв. Нужно быстрее других определить, каких именно букв не хватает, и найти их на лицевой стороне карточек, разложенных на столе. Поняв, что это за буквы, игрок должен назвать их учителю или записать, а затем положить свою карточку в общий набор лицевой стороной вверх — чтобы она была доступна для других игроков. Победителей в игре может быть несколько: тот, кто правильно назвал любую из двух пропущенных букв быстрее всех (номинация “*The Quickest*”), либо игрок, определивший обе буквы быстрее всех (номинация “*The Best*”).

4. Игра «Собери буквы». *Цель игры:* выучить буквы и порядок их следования в алфавите. *Количество игроков:* от 2 до 12 человек.

Игроки берут по одной карточке из набора. Затем они одновременно раскрывают свои карточки, и тот, чья буква ближе всего к концу алфавита, забирает карточки остальных игроков. Если у игроков оказываются карточки с одинаковыми буквами (например, строчная и прописная *Z*), то победа присуждается прописной букве, ее обладатель забирает себе все карточки, имеющиеся на руках у других игроков в этом раунде. При этом карточку со знаком звездочки можно выдать за любую букву алфавита — на выбор играющего. По итогам нескольких раундов, когда карточки в общей стопке заканчиваются, определяется победитель игры — по сумме баллов, набранных победителями в каждом раунде. При этом строчной букве присуждается 1 балл, а прописной — 2 балла.

5. Игра «Собери слово». *Цель игры:* расширить словарный запас, закрепить знание лексики. *Количество игроков:* от 2 до 10 человек.

Перед началом игры каждый участник получает карточку с гласной на свой выбор. Остальные карточки раскладываются перед всеми игроками лицевой стороной вниз. Игроки по очереди берут по 3 карточки из набора. Из имеющихся 4 букв нужно составить слово. У кого это получится, тот выиграет. Если слово не получается составить никому, то все игроки берут еще по 2 карточки, и делается новая попытка. При этом прописные буквы используются наравне со строчными, либо можно играть половиной набора (только строчные буквы и карточки со знаком звездочки), если количество игроков невелико. Выигрывает тот, кто из своих букв сумеет составить самое длинное слово.

6. Игра «Обмен букв». *Цель игры:* расширить словарный запас, закрепить знание лексики. *Количество игроков:* от 2 до 8 человек.

Перед началом игры карточки перемешиваются и весь набор кладется перед игроками картинкой вверх. Игроки по очереди берут из набора по 4 карточки. Затем совершается серия обменов, при этом обменивающиеся не должны показывать, какие карточки дают друг другу. Обмены могут происходить строго по очереди или в хаотичном порядке. Целесообразность того или иного способа обмена учитель определяет, исходя из особенностей группы. Обмен по очереди – более строгий, он вызывает меньше споров и шума. Хаотичный обмен («все со всеми») – более веселый. Можно предложить еще несколько вариантов обмена карточек:

- по количеству обмененных букв (например, не более двух обменов);
- по времени (например, все обмены надо завершить за 1 минуту);
- до первого собранного кем-либо из игроков слова.

Победителем считается тот, кто первым собрал слово из букв после серии обменов. Если таких человек несколько, то победителем считается тот, у кого получилось самое длинное слово. При этом разрешается использовать прописные буквы наравне со строчными либо играть половиной набора (только строчные буквы и карточки со знаком звездочки).

СОСТАВ ОБУЧАЮЩЕГО НАБОРА КАРТОЧЕК

№	Лицевая сторона	Обратная сторона: без букв	№	Лицевая сторона	Обратная сторона: без букв
1	A	Zz, Kk	28	b	Mm, Dd
2	B	Zz, Ll	29	c	Ll, Ee
3	C	Yy, Mm	30	d	Ll, Ff
4	D	Yy, Nn	31	e	Kk, Gg
5	E	Xx, Oo	32	f	Kk, Aa
6	F	Xx, Pp	33	g	Jj, Bb
7	G	Ww, Qq	34	h	Jj, Hh
8	H	Ww, Rr	35	i	Ii, Zz
9	I	Vv, Ss	36	j	Ii, Yy
10	J	Vv, Tt	37	k	Hh, Xx
11	K	Uu, Aa	38	l	Hh, Ww
12	L	Uu, Bb	39	m	Gg, Vv
13	M	Tt, Cc	40	n	Gg, Uu
14	N	Tt, Dd	41	o	Ff, Tt
15	O	Ss, Ee	42	p	Ff, Ss
16	P	Ss, Ff	43	q	Ee, Rr
17	Q	Rr, Gg	44	r	Ee, Qq
18	R	Rr, Hh	45	s	Dd, Ii
19	S	Qq, Ii	46	t	Dd, Jj
20	T	Qq, Jj	47	u	Cc, Kk
21	U	Pp, Uu	48	v	Cc, Ll
22	V	Pp, Vv	49	w	Bb, Mm
23	W	Oo, Ww	50	x	Bb, Nn
24	X	Oo, Yy	51	y	Aa, Oo
25	Y	Nn, Xx	52	z	Aa, Pp
26	Z	Nn, Zz	53	*	Uu, Ss
27	a	Mm, Cc	54	*	Yy, Tt

ЗАДАНИЯ К НАБОРУ «ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ»

I. Алфавитные задания

1. Расположите буквы в прямом алфавитном порядке.
2. Расположите буквы в обратном алфавитном порядке.
3. Выберите из набора только гласные.
4. Выберите из набора только согласные.

II. Фонетические задания

Составьте слова со звуками [eɪ], [aɪ], [ʃ], [ɔ:], [e], [tʃ], [θ], [æ].

Учитель может выбрать любой звук в зависимости от темы урока.

III. Грамматические задания

1. Составьте из букв любое существительное / глагол / прилагательное / числительное / наречие (любая часть речи по выбору учителя в зависимости от цели занятия).
2. Составьте из букв существительные, неправильно образующие форму множественного числа.
3. Составьте из букв неисчисляемые существительные.

IV. Лексические задания

1. Переведите слова на английский язык и составьте слово из их первых букв.

Юбка, курица, апельсин, ручка.

2. Переведите числительные на английский язык и составьте слово из их первых букв.

9, 1, 7, 8.

3. Переведите на английский язык слова по теме «Еда» и составьте слово из их первых букв.

Слива, яйцо, яблоко, редиска.

V. Загадки и шарады

1. Отгадайте слова и составьте из букв ответ быстрее всех.

а) *Ее открывают, чтобы войти в комнату.*

б) *Она живет в море, океане или аквариуме.*

в) *Ее ставит учитель на уроке.*

г) *Его учат на уроке в школе.*

д) *Он везет пассажиров по рельсам, но это не поезд и не метро.*

ОТВЕТЫ: *door, fish, mark, rule, tram.*