

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей №120 г. Челябинска»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ПЕДАГОГОВ ПРИ ПОДГОТОВКЕ К ОЛИМПИАДЕ ПО
АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

Челябинск, 2021

Библиографическое описание методической продукции

Автор – составитель: Пашнина Любовь Алексеевна, учитель английского языка, руководитель школьного методического объединения учителей иностранного языка МБОУ «Лицей№ 120 г. Челябинска»

Название: Методические рекомендации для начинающих педагогов при подготовке к олимпиаде по английскому языку. – Челябинск, МБОУ «Лицей № 120 г. Челябинска», 2021. – 33 с.

Аннотация методической продукции

Методические рекомендации предназначены для начинающих учителей английского языка по подготовке обучающихся к предметной олимпиаде по английскому языку. В рекомендациях обозначен подход к подбору заданий к программе 5-9 классов по английскому языку, которые направлены на формирование УУД, развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся. Представленный материал позволит организовать работу по созданию условий для развития самостоятельности, творческой самореализации и саморазвития обучающихся.

Составитель: Пашнина Любовь Алексеевна, учитель английского языка, руководитель школьного методического объединения учителей иностранного языка МБОУ «Лицей№ 120 г. Челябинска»

Рецензенты работы: Айчувакова Е.Р., заместитель директора по НМР МБОУ «Лицей№ 120 г. Челябинска», старший преподаватель Государственного бюджетного учреждения дополнительного профессионального образования «Челябинский институт переподготовки и повышения квалификации работников образования»

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Методические рекомендации по работе с детьми с признаками одаренности на уроках английского языка в основной школе	5
Приложения	11

ВВЕДЕНИЕ

Детская одаренность является одним из самых загадочных и интересных явлений природы. Интерес к ней в настоящее время очень высок, что объясняется потребностями общества в неординарной творческой личности. Способность принимать нестандартные решения высоко ценится в нашем быстроразвивающемся мире.

Работа представляет собой сборник упражнений с рекомендациями, основанными на собственном опыте учителя и направленными на формирование творческих, интеллектуальных способностей обучающихся. Выполнен подбор заданий, позволяющих обучающимся работать с информацией, активизировать их познавательную деятельность, решать проблемные ситуации, выполнять творческие задания.

Методическая цель рекомендаций – помочь каждому ребенку разглядеть и максимально развить свои способности, научить учиться.

Методические материалы позволят педагогам решать следующие **задачи**:

- способствовать формированию у школьников способностей к самостоятельному получению и применению, полученных знаний на практике;
- развивать познавательную, исследовательскую и творческую деятельность обучающихся;
- стимулировать повышение интереса школьников к участию в творческой деятельности;
- способствовать поиску нестандартных решений при решении проблемных заданий.
- создавать условия для развития самостоятельности, творческой самореализации и саморазвития обучающихся.

Ожидаемый результат: Данная работа может оказать помощь учителям иностранного языка при подборе заданий к программе 5-9 классов по английскому языку, которые направлены на формирование УУД, развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся.

Данные методические рекомендации углубляют и расширяют знания обучающихся по предмету «Английский язык».

Методические материалы позволят педагогу познакомить обучающихся с дополнительной информацией относительно культуры стран изучаемого языка.

Содержание занятий носит межпредметный характер и опирается на основные (базовые) знания по истории, географии, литературе, искусству, информатике, обществознанию.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.

Методические рекомендации по работе с детьми с признаками одаренности на уроках английского языка в основной школе

Признаки одаренного ребенка

При организации работы по подготовке обучающихся к олимпиаде по предметам важно видеть детей с признаками одаренности. В психологии принято выделять общую и специфическую одаренность. Общая одаренность характеризуется широким диапазоном способностей, которые лежат в основе успехов во многих видах деятельности. Специфическая одаренность определяется как одаренность к какому-либо конкретному виду деятельности.

Одаренным и талантливым детям свойственны следующие черты:

- быстрое освоение деятельности и высокое качество ее выполнения;
- хорошо развитое чувство юмора;
- упорство и трудолюбие;
- высокоразвитый интеллект;
- определение новых способов деятельности в проблемных ситуациях;
- индивидуальный стиль деятельности, выражающегося в склонности «все делать по-своему»;
- высокая структурированность знаний одаренного ребенка;
- преувеличение страхов в связи с развитым воображением;

- высокая требовательность к себе, к результатам своего труда;
- повышенная познавательная потребность.

Направления работы с одаренными детьми

Одаренные дети постоянно испытывают потребность в усвоении новых знаний. За счет того, что одаренный ребенок быстрее усваивает материал школьной программы по сравнению со среднестатистическим школьником, *первое*, что необходимо сделать учителю, это увеличить объем учебного материала. то есть *создать банк дополнительных заданий* для одаренных детей.

Второе направление деятельности учителя английского языка - это *развитие креативности* одаренного ребенка. По данным психологических исследований, высокий уровень интеллектуальных способностей у одаренных детей не всегда соответствует их творческим способностям. Это происходит потому, что акцент школьных программ делается именно на развитие интеллекта, а развитию творческих способностей уделяется минимальное внимание. Повзрослев, такие дети сталкиваются с трудностями в профессиональной ориентации.

И *третье* направление деятельности - *личностное развитие* одаренного ребенка. Одаренные школьники зачастую испытывают трудности в общении со сверстниками, сталкиваются с неприятием и непониманием со стороны последних. Это может быть следствием недостаточной сформированности принципов саморегуляции, рефлексии и связи с реальным социумом.

При организации деятельности с одаренными детьми учитель должен руководствоваться следующими *принципами*:

- гуманизма;
- добровольности;
- лично-ориентированной направленности;
- коммуникативной направленности;
- наглядности;
- автономности;

- системности;
- творческого характера обучения;
- дифференциального и интегрированного обучения.

Методы и приемы работы с одаренными детьми

Творческие работы дают возможность многократно увеличить эффективность урока, а также создают условия для раскрытия личности обучающегося, его интеллектуальных способностей. Кроме того, творчество является сильнейшим мотиватором к изучению иностранного языка.

Работая с текстами, важно использовать следующие виды заданий:

- придумать другое окончание истории;
- создать комикс к прочитанной истории;
- нарисовать главных героев;
- придумать диалог между главными героями (если таковой отсутствует в тексте);
- придумать рассказ, опираясь на картинку (серию картинок);
- расположить события в хронологическом порядке;
- составить рассказов по вопросам;
- дописать предложения, восстановить текст.

При работе с лексикой:

- найди лишнее слово;
- найти рифмы (написать стихотворение, синквейн, лимерик);
- сделать литературный перевод стихотворения;
- составить кроссворд, ребус, шараду, загадку;
- создание коллажей, плакатов;
- словодел (из одного длинного слова (или выражения) обучающимся предлагается составить много маленьких);
- ролевые игры;

- оформление скетчбука - словаря (ребенок рисует свои ассоциации со словом на иностранном языке, что способствует лучшему запоминанию).

Этот прием отлично работает с идиоматическими и другими устойчивыми выражениями.

При работе с грамматикой:

- составление схем и графиков;
- приведение собственных примеров на данное грамматическое правило;
- написание рассказа, с опорой на картинку (серию картинок);
- составление тестов (открыток, писем).

Проектно-исследовательская деятельность отражает специфику дифференциации обучения. Процесс работы над проектом побуждает школьников на активность, развивает у них интерес к английскому языку, воображение, творческое мышление, самостоятельность и другие качества личности. Наличие элементов поисковой деятельности, творчества создает условия для взаимообогащающего общения как на родном, так и на иностранном языке.

Эта методика позволяет реализовывать не только образовательные задачи, стоящие перед учителем иностранного языка, но и воспитательные. Учащиеся могут по-новому взглянуть на себя и на реалии своей повседневной жизни, на историю и культуру своей страны и, конечно, узнать «из первых рук» то, что их интересует о жизни в стране изучаемого языка. Все это, в конечном счете, призвано способствовать более глубокому пониманию роли России во все более взаимозависимом мире, формированию активной гражданской позиции учащихся и максимального развития индивидуальных способностей и талантов каждого.

Через проектную исследовательскую деятельность у детей формируются следующие умения:

- рефлексивные умения.
- умение самостоятельно найти недостающую информацию;
- умение находить несколько вариантов решения проблемы;

- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умения и навыки работы в сотрудничестве;
- коммуникативные умения;
- презентационные умения и навыки.

Первые проектные работы дети начинают выполнять еще в начальной школе. В 5-6 классах выполняются краткосрочные практико-ориентированные проекты, что объясняется конкретностью мышления детей; творческие презентации о себе по пройденным темам, используя свои фотографии, картинки, ключевые слова, фразы, которые помогают им рассказывать. Такие выступления вызывают большой интерес одноклассников и задается много вопросов, что является хорошим стимулом для разговора на языке.

В 7-8 классах в связи с повышением уровня креативности возрастает интерес к литературно-творческим проектам. Появляется новый, более сложный тип проекта — информационно-познавательный, что позволяет сделать вывод о повышении уровня языковой компетенции учащихся. Повышается уровень языковой компетенции, развивается аналитическое, ассоциативное и системное мышление, комбинаторные умения. Усиливаются межпредметные связи, расширяется общий кругозор. Информационный проект приобретает межпредметный характер. Выбирая тему реферата или исследовательской работы, учащиеся руководствуются своими желаниями и интересами. В конце работы учащиеся представляют творческие отчеты. Формы могут быть различными: выпуск газеты, школьного журнала, оформление выставки, творческий отчет по эксперименту, защита реферата или исследовательской работы. На этом этапе обучающиеся участвуют в научно-практических конференциях.

В 9 классе доминирует поисковая, исследовательская и прикладная деятельность, у учащихся усиливается интерес к познанию и анализу. Информационно - исследовательский проект становится межпредметным. Учащиеся начинают уделять больше внимания стилю своих работ, логике построения, аргументированности выводов и иллюстрации фактическим

материалом. На этапе планирования особенно популярным становится применение «мозговой атаки», проявляется отчетливый интерес к коллективной дискуссии.

Геймификация на уроках английского языка занимает особое место, так как обладает широким образовательным потенциалом.

Геймификация — это применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах. Цель геймификации - мотивировать обучающихся, побуждая интерес и вдохновляя их на продолжение обучения. В геймификации обычно используются элементы игрового оформления для улучшения взаимодействия с ребенком, организационной производительности, повышения эффективности обучения.

Геймификация в образовании предполагает получение множества возможных преимуществ, таких как:

- непринужденная атмосфера в отношении неудачи, т.к. ученики могут просто попробовать снова;
- удовольствие в процессе учебного занятия;
- обучение становится видимым и фиксируемым с помощью индикаторов прогресса;
- учащиеся могут проявить внутреннюю мотивацию для обучения;
- учащиеся могут использовать различные учебные стратегии с помощью разных аватаров / персонажей;
- учащиеся часто чувствуют себя более комфортно в игровой среде.

Игровая цель должна быть сформулирована иначе, чем учебная, хотя, несомненно, она базируется на конкретной теме, соответствующей учебному плану.

Игры принято разделять на:

- лексические
- грамматические
- фонетические
- орфографические

-творческие.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и кроме того служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Представленные методические рекомендации могут быть полезны при организации кружковой работы, внеурочной деятельности, подготовке к олимпиадам. В рекомендациях содержатся темы занятий, раскрываются задачи, краткое содержание учебного материала, методика для изучения, проверки и закрепления знаний, а также дополнительная информация. Педагоги могут использовать в своей работе данные методические материалы частично.

РАБОТА С ТЕКСТАМИ

Задание 1. Обучающимся предлагается прочитать текст и выполнить ряд заданий к нему:

An Unusual gallery

It was a beautiful afternoon in the woods near the village of Montignac. The sky was blue and autumn leaves covered the ground. Four friends strolled happily among the tall trees, telling stories about treasures that people had hidden in the forest.

As they were walking, one of the boys fell over. When the others ran to help him, they saw that there was a hole in the ground. Could this be tunnel with hidden treasures in it? The boys started to dig, trying to make the hole bigger so that they could climb i and have a look. By this time though, it was getting dark and they didn't have a torch, so they decided to come back early the next day.

They returned to the woods before school. One by one, the boys lit their torches and crawled into the small dark tunnel. After about ten minutes, the boy who was at the front let out and loud gasp. When he pointed his torch at the wall, everyone was amazed to see the walls covered with colourful pictures of horses, deer and oxen. The friends ran quickly to school and told their teacher all about their fantastic discovery. She called an expert who went immediately to examine the paintings.

Later the day, their teacher asked the boys to stay behind after school. They thought that they had done something wrong, but they were relieved when they saw their teacher's smiling face. The expert had confirmed that the boys were the fiest modern people to lay eyes upon the famous Lascaux paintings, which were at least 17, 000 years old. They felt really proud.¹

¹ Английский язык.8 класс: учеб.для общеобразоват.учреждений. Ваулина Е.Ю., Подоляко О.Е. "Английский в фокусе", стр.50

Task 1: Come up with another end of the story. (Придумайте другое окончание истории)

Task 2: Make a dialogue between a) the boys in the cave; b) the boys and the teacher (Придумайте диалог между а) мальчиками в пещере; б) между мальчиками и учителем)

Task 3. Draw a comics according to the story. (Нарисуй комикс по прочитанной истории)

Задание 2. Обучающимся предлагается придумать рассказ, опираясь на заданные вопросы.

Учителем подбираются вопросы на определенную тему. Например:

Тема: "Travelling"

1. Where did you go?
2. Who did you go with?
3. How did you get there?
4. Where did you live?
5. Had you got any problems with transport? accommodation? food?
6. What did you do there?
7. How did you feel?

Задание 3. Прочитать начало истории и придумать окончание.

Можно определить жанр истории, которую должны придумать дети: история ужасов, история любви, детектив, приключение.

Например: One Saturday evening I saw a bright ray of light behind my window.

Задание 4. Опиши любимую книгу (фильм, сказку и т.д.)

Обучающимся предлагается сделать описание любимого произведения, в зависимости от изучаемой темы. Это могут быть фильмы, книги и др. Учащийся, не называя имен главных героев, описывает события в книге таким

образом, чтобы одноклассники могли догадаться о каком произведении идет речь. Описание может быть не только книги (фильма), но и просто персонажа.

Задание 5. Заполнение таблиц на основе прочитанных текстов.

Во время чтения обучающиеся выписывают и структурируют требуемую информацию.

Sledding in Russia

This winter why not escape to Yakutia in Russia, where you can have the experience of a lifetime driving a reindeer sled through the heart of Siberia? Wrap up in warm furs and travel through the valleys of the Lena River and over the frozen landscape, just like native Yakutian people, who have travelled this way for centuries. You can spend your evenings in traditional Russian family homes, enjoy home-cooked meals, and learn about the rich culture of these people. During your trip, you will have the chance to see all sorts of amazing wildlife including wolves, foxes and elk, and you will even be able to ride the famous Yakut horses. ²

Task 1. Complete the table:

Destination	Transport	Activities	Geographical features

Задание 6. Расположить события в хронологическом порядке в соответствии с прочитанным текстом/диалогом.

Например:

Andrew: Welcome back, Bella! How was your holiday?

Isabelle: Hi, Andrew. It was fantastic. It's a shame you didn't come.

Andrew: OK, don't make me jealous. Just tell me about it.

Isabelle: Well, Greece was amazing. I took lots of pictures, but I got sunstroke.

Andrew: How awful!

² Английский язык. 8 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. Ваулина Е.Ю., Подоляко О.Е. "Английский в фокусе", стр.90

Isabelle: Well, I should have been more careful. Anyway, after Greece, I went to Italy, but I got seasick on the ferry.

Andrew: Oh, poor thing! Hope it didn't spoil your holiday.

Isabelle: No, not at all. Italy was fantastic! The people are very friendly and I loved Italian cuisine. You have to go to Rome one day. It's beautiful.

Andrew: Yes, maybe next year. Did you manage to go to Spain?

Isabelle: Yes, but I have a bit of trouble in Barcelona.

Andrew: Really? What happened?

Isabelle: My purse was stolen while I was waiting for a bus. Luckily, there wasn't much money in it.

Andrew: That's bad luck.³

Task 1. Put the events into the right order:

1. Isabelle got seasick on a ferry.
2. Isabelle's purse was stolen.
3. Isabelle got sunstroke.
4. Isabelle tried local cuisine.

РАБОТА С ЛЕКСИКОЙ

Задание 1. Найди рифму и дай литературный перевод стихотворения:

History, cool, Maths, PE, school, Art

That's great and

We study at

English, Music,

Russian, Science,

Nature study and

Handicraft and

³ Английский язык. 8 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. Ваулина Е.Ю., Подоляко О.Е. "Английский в фокусе", стр.92

Задание 2. Найди лишнее слово и объясни свой выбор:

1. geography, history, dictionary, maths
2. ruler, eraser, notepad, subject
3. CD, IT, PE, Art
4. blackboard, timetable, break, desk

Задание 3. Составь список предметов, которые тебе нужно взять на следующие уроки:

- a) maths class
- b) art class
- c) PE class
- d) English class

Примерный ответ: I need a ruler, a pen, a pencil, a rubber, a book and a notebook for my maths class. I need a brush, paints, paper, crayons, pencils for my art class. I need shorts, trainers and a T-shirt for my PE class.

Задание 4. Прочитай предложения и напиши расписание Ани:

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2

1. I work on computer on Thursday.
2. Today is Tuesday. I speak English.
3. Today is Wednesday. I read Pushkin's fairy tales.
4. I sing songs on Mondays.
5. I use maps on Fridays.
6. I run, jump and skip on Tuesdays.
7. I speak French on Thursday's.
8. Today is Monday. I use a microscope.
9. Today is Wednesday. I read about Napoleon.
10. I sing songs on Friday's.

Задание 5. Нарисуй своего любимого героя мультфильма и расскажи про него по плану:

1. *What's his/her name?*
2. *Describe his/her facial features.*
3. *Describe his/her hair.*
4. *Describe his/her height.*
5. *Describe his/her build.*

Задание 6. Сочини стихотворение, используя рифмы:

Например: night-bright, sky-fly.

It was the warmest night.
I saw the Moon shining bright.
My strong wish was to fly
Through the dark starry sky.

Задание 7. Составь синквейн.

Каждый ученик имеет от 5 до 7 минут, чтобы написать пятистишие. Эффективный способ организации работы - это работа в парах. На первой строчке записывается одно слово – существительное. Это и есть тема синквейна. На второй строчке пишутся два прилагательных, раскрывающих тему синквейна. На третьей строчке записываются три глагола, описывающих действия, относящиеся к теме синквейна. На **четвертой** строчке размещается целая **фраза**, предложение, состоящее из нескольких слов, с помощью которого учащийся характеризует тему в целом, высказывает свое отношение к теме. **Пятая** строчка – это **слово-резюме**, которое дает новую интерпретацию темы, выражает личное отношение учащегося к теме.

Задание 8. Составить/разгадать чайнворд.

Например, чайнворд на тему "Еда":

cakeegggrapecherryeasturniplumelonourishoneyoughurtinoodlemonadeatomato

Задание 9. Составить рассказ по заданной теме с использованием данных

слов.

Учитель пишет на доске тему и просит назвать слова, начинающиеся на каждую букву данного слова. Слова должны соответствовать заданной теме. Затем, обучающиеся составляют рассказ, используя записанные слова. Слова местами менять нельзя. Например:

Drought	Droughts often happens in Africa. Animals become inactive. It's impossible to go sightseeing in the scorching sun. I don't like to go to the mountains because I'm afraid of avalanches. But I've got a big chance to get sunstroke being in Africa. I'm glad that there aren't tornados and earthquakes there. But when there is a rain everybody is dancing.
Inactive	
Scorching	
Avalanche	
Sunstroke	
Tornado	
Earthquake	
Rain	

РАБОТА С ГРАММАТИКОЙ

Задание 1. Изучи правило и дополни схемы недостающей информацией.

Например:

Правило: Настоящее длительное время образуется с помощью вспомогательного глагола to be (am, is, are) и смыслового глагола с окончанием -ing:

E.g.: I am doing my homework now. Я делаю свою домашнюю работу сейчас.

He (she) is doing his (her) homework now. Он (она) делает свою домашнюю работу сейчас

You (we, they) are doing your (our, their) homework now. Ты/вы (мы, они) делаешь/делаете свою домашнюю работу сейчас

I + am + V_{ing}

He + ? + V_{ing}

We + ? + ?

She + ? + V_{ing}

You + ? + ?

It + ? + V_{ing}

They + ? + ?

Задание 2. Изучи правило и составь упражнение для одноклассника.

Задание выполняется на основе образца или выполненного ранее упражнения по теме. Обучающийся составляет упражнение, сам неоднократно обращаясь к правилу, тем самым прорабатывая его.

Задание 3. Расскажи что ты обычно делаешь в свое свободное время.

Используй Present Simple Tense.

Например: In my free time I like to play video games. Sometimes I read books and play football with my friends. We go to the stadium together. Also, my mum asks to help her and I go shopping, do the dusting and so on.

Задание 4. Посмотри на схему и приведи собственные примеры к правилу:

Учитель дает схему грамматического явления, а обучающийся, на основе изученного правила, выполняет задание.

V-ed/3ф

Задание 5. Ребятам предлагается придумать сказку на какое-либо грамматическое явление.

Например, я рассказываю сказку про глагол to Be.

Жил да был глагол To Be и было у него три сына: Am, Is и Are. И основал он компанию: "Be & Sons". Компания эта росла и развивалась и стали сыновьям нужны помощники. Старший сын был самым умным и все успевал делать сам. Попросил нанять только одного помощника. Отец нанял ему помощника I. И стали работать в офисе I и Am.

Средний сын жаловался, что работы много, и отец To Be нанял ему трех помощников. И стали работать во втором офисе He, She, It да Is. Все знали, что если пришел посыльный He, значит он от Is; если пришел посыльный She, значит он от Is; а если пришел посыльный It значит и он от Is. Так и документы стали подписывать He - Is, She - Is, It - Is.

И младший сын тоже трёх помощников попросил: We, You, They. Так и повелось, что в третьем офисе подписывали документы We-Are, You - Are, They - Are.

А старый отец То Ве почти совсем от дел отошел. Только изредка наведывался в компанию да дела проверял.

ПРОЕКТНО – ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Темы проектов

Примерная тематика творческих проектов в 5-6 классах:

1. Мой дом (My House).
2. Моя комната (My Room).
3. Мой питомец (My Pet).
4. Мой любимый персонаж (My favourite cartoon character).
5. Моя любимая одежда (My clothes).
6. Моя семья (My family)
7. Место, где я живу (My area).
8. Мой идеальный выходной (My ideal weekend)
9. Мое свободное время (My free time).
10. Мое хобби (My hobby)

Примерная тематика информационно-познавательных проектов в 7- 8 классах:

1. Достопримечательности Лондона (London's attractions).
2. Символы Великобритании (British symbols).
3. Символы США.(Symbols of the USA)
4. Защита окружающей среды (Environmental protection).
5. Путешествия (Travelling).
6. Писатели Великобритании (British writers).
7. Писатели России (Russian writers).
8. Новый год и Рождество в Великобритании. (Christmas and New Year in Great Britain)

9. Дома в Британии. (Houses in Great Britain).

Примерная тематика исследовательских проектов в 9 классах:

1. Мой стиль в одежде (My style)
2. Здоровая еда (Healthy Food)
3. Мой любимый фильм (My favourite film).
4. Волонтерское движение в моей стране (Volunteer Movement in my Country)
5. Моя любимая книга (My favourite book)
6. Здоровый образ жизни. (Healthy lifestyle)
7. Безопасность в интернете (Stay Safe Using the Internet)
8. Проблемы подростков (Teenagers' Problems)

Как сформулировать гипотезу, цели, подобрать литературу для работы

Несомненно, руководствуясь личностно-ориентированным подходом к обучению, необходимо изучить индивидуальные способности, интересы и жизненный опыт учащегося. Тема проекта должна быть подобрана с учетом интересов самого учащегося. Основная задача преподавателя — повлиять на выбор учащихся таким образом, чтобы тематика исследования соответствовала возможностям и наклонностям учеников.

Следующий этап - постановка цели. Цель исследования — какой результат предполагается получить. Цель исследовательской работы - это желаемый конечный результат, который планируется достичь в итоге работы. Основная цель исследования — изучить, описать, объяснить то или иное явление, предложить новый метод решения актуальной задачи и т.п., то есть то, ради чего и начиналось данное научное исследование.

Гипотеза является обязательным элементом введения для любой проектно-исследовательской работы. Она располагается после предмета исследования в проектной работе, который также является обязательным элементом введения.

Выдвинутая гипотеза должна отвечать следующим требованиям:

- обязательно должна быть проверяемой - должна существовать возможность её проверить и доказать или опровергнуть;
- не должна содержать категории и понятия, не понятые самим автором проектной работы;
- должна быть логически простой для понимания и не вводить в заблуждение;
- может содержать новую мысль или идею;
- не может включать ценностных суждений.

Обозначим некоторые особенности, которые существуют при подготовке гипотезы:

1. Гипотеза в проектной работе напрямую зависит от темы исследования, не может затрагивать не рассматриваемую в проекте информацию.

3. Гипотеза является научным предположением, которое выдвигается для предварительного, условного объяснения каких-либо фактов.

4. Гипотеза может быть предложением, имеющим обоснование о том, как, каким путём, за счёт чего можно получить искомый результат.

5. Предварительно выдвинутая гипотеза предопределяет логику всего процесса выполнения проектной работы, влияет на теоретическую и практическую часть работы.

И, наконец, работа с информацией. В современном мире с его возможностями и доступностью совершенно разного рода информации не составит никакого труда найти любой вид литературы. Для работы над проектом лучше пользоваться литературой последних пяти лет издания, так как в ней отражено современное видение проблемы, содержится новейшая информация.

Нельзя раскрыть тему проекта, опираясь только на одну статью или монографию. Необходимо подобрать не менее пяти источников информации. Если тема носит проблемный характер, необходимо подобрать литературу, содержащую различные точки зрения на изучаемый вопрос.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Лексические игры

1. Игра "Секретный агент"

Описание игры: В начале игры обучающиеся знакомятся с "картотекой" секретных агентов. Затем, один обучающийся вытягивает карточку с изображением агента. Теперь он - этот секретный агент. Остальные дети пытаются отгадать кто он, задавая общие вопросы:

Questions	1. Are you a girl/boy?	1. Have you got big/small/blue/green/dark eyes/hair?
	2. Are you old/young?	2. Have you got glasses?
	3. Are you from?	3. Have you got moustache/beard?
	4. Is your name.....?	4. Have you got a mole?
Answers	Yes, I am.	Yes, I have.
	No, I am not.	No, I haven't

2. Игра "Найди пару"

Описание игры: Класс делится на 2 группы. У одной группы - карточки с названиями профессий, у другой группы - карточки с действиями. Учащиеся должны соотнести (найти пару) профессии и работы, которую выполняет конкретный человек.

Task 1: Match the profession and the work he/she does:

Cook	cooks food in a restaurant	Architect	designs buildings
Fireman	puts out fires	Mechanic	repairs vehicles
Builder	builds houses	Cashier	works at a till in supermarket
Farmer	works on a farm	Doctor	cures people

Pilot	Drives planes	Police officer	prevents crime
Painter	paints buildings	Scientist	works in a laboratory
Postman	delivers letters	Teacher	teaches others
Journalist	works with the press	Musician	plays a musical instrument

3. Игра "Багаж"

Описание игры: Вам необходимо подготовить листы бумаги, которые нужно сложить пополам и с помощью ножниц придать форму чемоданчика. Детям необходимо вписать внутрь каждого чемодана вещи, которые они бы взяли с собой в поездку. Затем они сдают свои чемоданы в багаж, а позже выясняется, что в аэропорту чемоданы были перепутаны. Ребятам снова раздают чемоданы, но уже в хаотичном порядке. Их задача в том, чтобы перечислить содержимое полученного чемодана. Игра помогает ученикам закрепить знания слов на тему «Одежда», а также множественную форму имен существительных.

4. Игра «Одно из двух»

Игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

pineapple	pine - apple
butterfly	butter - fly
housewife	house-wife

etc.

5. Игра "По кругу"

По кругу ставятся стулья; по количеству на один меньше, чем будет участников. Учитель называет слова по теме, например, *Fruits*. Как только дети слышат слово из другой темы (также ранее изученной), они садятся на стулья. Тот, кто не успел сесть, выбывает из игры и забирает с собой один стул.

6. Игра "Время"

Эти задания направлены на отработку и усвоение лексики по заданной теме. Существует несколько её вариаций:

1. Учитель двигает стрелки на часах (это может быть просто макет часов), а ученики отвечают, что они делают в данное время. Например, стрелка стоит на «8». Варианты ответов: *I get up at 8 o'clock in the morning every day.* Или *At 8p.m. I always walk with my dog, etc..* Игру можно продолжить. Тогда каждый следующий участник повторяет последнее предложение говорящего и добавляет своё. В такой вариации задания хорошо тренируется внимание и память.

7. Игра "Пересеки реку"

Участники делятся на 2 команды. Каждой команде выдается одинаковое количество карточек. Участники по очереди открывают карточки, называя предмет по-английски или читают его название, а затем дают перевод. Если игрок произносит и переводит верно, он бросает карточку на пол и делает шаг вперёд, ступая на так называемый «островок». Побеждает та команда, которая первая доберётся до «берега».

Грамматические игры

1. Игра "Что ты делаешь?"

Task 2. Ask questions and guess the profession:

Описание игры: Обучающийся вытягивает карточку с названием профессии, остальные дети задают вопросы и пытаются угадать.

Do you	cooks food in a restaurant?
	put out fires?
	build houses?
	work on a farm?
	drive planes?
	repair vehicles?
	work at a till in supermarket?
	cure people?

2. Игра "Арм реслинг"

Описание игры: упражнение на повторение неправильных глаголов. Дети делятся на две команды. Из них выбирают по одному игроку, которые начнут игру. Они садятся на стулья, поставленные друг напротив друга, ставят на стол свои правые локти, а ладони сжимают в замок. Первый называет один неправильный глагол и прижимает руку соперника к столу, а второй должен в ответ назвать вторую форму этого глагола и прижать руку соперника к другой части стола. Затем они меняются: второй называет первую форму, а первый – вторую. Если оба ответили верно, то они приносят команде счет 2:2 и садятся на свои места. Выходит следующая пара игроков и проделывают ту же манипуляцию. Если кто-то из них ошибется, то он выбывает из этого раунда, а на его место садится другой представитель команды.

3. Игра "Экскурсовод"

Описание игры: Учитель объявляет, что сегодня дети отправятся в зоопарк. Из числа детей выбирается гид, остальные дети становятся посетителями. Гид вытягивает одну карточку с изображением животного и не показывает ее классу. Учащиеся должны задать вопросы типа: "Has it got....?", "Where is it from?", "Is it" Если обучающийся отгадывает, то он становится гидом.

4. Игра "Прятки"

Необходима картинка с изображением дома (комнаты). Учащийся "прячется", пишет на листочке место где он спрятался, а остальные учащиеся пробуют угадать его местонахождение.

5. Игра "Перепутанные слова"

У каждого ученика своя карточка с местоимением, глаголом, спутником времени, вспомогательным глаголом и др., в зависимости от того какое время или грамматическая структура отрабатывается. У одного участника может быть несколько карточек. По команде учителя учащиеся должны построиться в предложение, не перепутав порядок слов и смысл.

Второй вариант игры: Одному из учеников даётся русское предложение на карточке, которое он должен перевести и построить других учащихся в нужном порядке.

5. Игра "Составь пять предложений!"

Учитель раздает всем учащимся карточки с напечатанными глаголами. К доске выходит ученик с местоимением «He». Это местоимение будет подлежащим к составленным учащимися предложениям. Каждый ученик составляет 5 предложений (утвердительное, отрицательное, общий вопрос, 2 специальных вопроса), но только со своим глаголом. Например:

- (+) He drinks.
- (–) He doesn't drink.
- (?) Does he drink?
- (Wh-q) What does he drink?
Who drinks?

Это упражнение можно выполнять устно и письменно. Задача ученика, у которого есть местоимение, оказать помощь учителю в проверке правильности выполнения задания.

6. Игра "Настоящее – прошедшее"

Ученики делятся на группы и им предлагаются тексты, построенные из предложений в Present Simple и Present Continuous. Дети должны переделать

эти тексты и презентовать остальным ученикам, используя формы Past Simple и Past Continuous.

7. Игра "Забавные каникулы".

Перед ребятами лежат четыре группы карточек. В первой группе – карточки с личными местоимениями, во второй – с существительными, обозначающими членов семьи, друзей, домашних животных, в третьей – с глаголами, обозначающими движение, в четвертой – с существительными, указывающими на некое место.

Дети вытягивают по одной карточке из каждой группы и получают основу предложения. Осталось составить его в Past Continuous (или Past Simple) по схеме: кто, с кем, что делал, где. Например: I + sister + run + circus = «I and my sister were running around the circus».

Фонетические игры

1. Игра «Найди звук»

Учитель раздает карточки с картинками или просто с написанными словами. Каждый учащийся должен найти те, которые начинаются на один звук, и соединить их вместе.

2. Игра «Придумай рифму»

Преподаватель называет слово, дети называют рифму по цепочке. Кто не справляется, тот выбывает. Также можно предложить придумать стихотворение из предложенных педагогом слов.

3. Игра «Право-лево»

Может быть на определение «долгого или короткого», «широкого или узкого» гласного звуков. Преподаватель произносит различные слова. Если произносится один звук из заданных, они поднимают правую руку, если слышат другой – левую.

4. Игра «Соедини подходящее»

Это упражнение не только на знание транскрипций, но и на владение

лексики (можно по определенной теме). Детям раздаются карточки, где перепутана слова, транскрипция и перевод. Выигрывает тот, кто быстрее всех справится. Далее проводится проверка.

5. Игра «Определи звук»

На карточках написаны слова. Преподаватель говорит, какой звук искать. Задача детей, найти слова с этим звуком как можно быстрее и зачитать. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильнее всех справится. Повторять, пока карточки не закончатся.

6. Игра «Подбери рифму»

Участникам раздаются картинки. Им нужно найти слова, которые могут рифмоваться. Например: *dog-frog, doll-ball, mouse-house, song-strong, etc.* Кто быстрее, тот и победил.

Орфографические игры

1. Игра «Буквы рассыпались»

Учитель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы. Затем он говорит: «У меня было слово, но оно рассыпалось на буквы». Учитель показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее соберет слово?». Выигрывает тот, кто первым правильно запишет слово на доске. Выигравший придумывает свое слово, и действие повторяется.

Вариант игры: Класс делится на команды. Детям предлагаются слова, в которых буквы написаны в произвольном порядке. Та команда, которая первая восстановит слова, побеждает.

2. Игра «Слова с определенной буквы»

Учащимся предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

3. Игра «Словодел»

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики (за определенный промежуток времени) должны составить слова из его букв. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов.

4.Игра «Кто быстрее?»

Класс делится на 2 команды, построить их в колонку и по команде «На старт» начать диктовать слова по пройденной теме. Каждый ученик подбегает к доске и пишет названное слово, передает мел следующему игроку команды, а сам встает сзади. Учитель диктует слова в достаточно быстром темпе, чтобы у учеников не было возможности подсматривать за другими командами.

5. Игра «Анаграммы».

В этой игре нужно, меняя порядок букв, составить новые слова. Слова, от которых нужно образовать новые, ведущий пишет на карточках и раздает игрокам. Новые слова учащиеся записывают на доске.

Ten – net; Take – Kate; Tea – eat; Race – care; Mile – lime; Lain – nail; Deal – lead; Act – cat; State – taste; Saw – was; Knee – keen.

За каждое правильно образованное слово игрок получает 1 балл. При этом он должен знать значение новообразованного слова.

6. Игра «Вставь букву»

Преподаватель записывает на доске слова с пропущенными буквами, а ученики в свою очередь должны заполнить эти пропуски недостающими буквами. Задачу можно усложнить тем, что ведущий будет предлагать целые предложения из слов с пропущенными буквами. Ученики должны заполнить пробелы и перевести получившееся предложение.

Пример:

- s*n - son,
- b*ke - bike,
- t*ddy - teddy,
- b*ll - ball,
- bl*ck - black,
- tr*in - train.

7. Игра «Шифровка»

Учитель раздает распечатки с текстом, в котором есть пропущенные слова. Вместо них изображены картинки. Ученикам нужно заменить картинки на слова и записать их на доске. В это время остальная часть класса проверяет орфографию.

8. Игра «Четыре слова»

Игра проводится как индивидуальное соревнование. Учитель пишет на доске слово из четырех букв. А ученики в свою очередь должны за определенный промежуток времени написать по четыре слова на каждую букву. Сначала ученики пишут слова у себя в тетради. Первый, кто справился с заданием, выписывает полученные слова на доске. За каждую правильно написанную колонку он получает четыре очка. За допущенную ошибку снимается одно очко и присваивается тому ученику, который исправит эту ошибку.

Например:

Слово LAMP

L → liter, lake, life, lunch.

A → action, pple, afternoon, ant.

M → mouse, monkey, Moon, mitten.

P → parrot, pig, phone, pen.

Творческие игры

1. Игра "Шляпа"

Учитель заранее готовит карточки со словами или же картинками по пройденной теме урока. Эти карточки опускаются в шляпу или шапку. Головной убор пускается по кругу между учениками, которые достают себе карточки до тех пор, пока они не закончатся. Получив все игровые карточки со словами, дети составляют рассказ. В рассказе должны быть использованы все слова. Когда все будут готовы, участники по очереди выходят к доске,

выписывают на ней слова и начинают свой рассказ. Побеждает тот, чей рассказ окажется лучшим.

2. Игра «Озвучка».

Играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

3.Игра "Угадай кто?".

Обучающиеся делают описание любимого героя книги, комикса, мультфильма и т.д. не называя его имени, но таким образом, чтобы остальные учащиеся смогли угадать кто это.

4. Игра "Несуществующие животные"

Обучающимся предлагается нарисовать несуществующее животное и описать его. Таким образом, ученики повторяют такие темы как части тела, цвета, животные.

5. Игра "Новый имидж"

Учащиеся делятся на пары. Один ученик выполняет роль звезды, другой - его стилиста. Стилист должен подобрать имидж капризной звезде. Здесь могут быть использованы различные картинки, вырезки из журналов.

6. Игра "Туристический маршрут"

Обучающиеся делятся на группы, выбирают город, составляют список достопримечательностей и составляют маршрут. Затем они выступают в роли гидов и рассказывают про достопримечательности выбранного города. Как вариант игры: можно взять город, район, в котором живут дети и рассказать про него.

7. Игра "Друг семьи"

Ролевая игра, в которой разыгрывается сцена знакомства одного из учеников класса с членами семьи его друга. Учитель подбирает артистов, которые исполняют роли отца, матери, брата и остальных действующих лиц.

8. Игра "Ток-шоу"

Группа телеведущих приглашает каких-нибудь знаменитостей, блогеров, музыкантов или актеров, и обсуждает с ними их жизнь, деятельность, планы в карьере. Телеведущим необходимо придумать список вопросов и заданий. Преимущество такой ролевой игры в том, что вы можете полностью написать ее сценарий самостоятельно. Отработка навыков английского языка будет происходить не только во время самой игры, но и задолго до нее. Например, сначала ребята вместе определяют формат шоу. Они выбирают главных ведущих, их ассистентов, гостей и их роли. Затем собирают команду аниматоров, которые придумают игры, задания и конкурсы для гостей и ведущих. Каждый должен знать только тематику, свою роль и задание. Всем дается равное время на подготовку.

1. Ведущие готовят свои списки вопросов, не зная, кто у них будет в гостях, и какую роль будут играть гости.
2. Каждый гость выбирает себе сферу деятельности и пишет свою легенду: чем занимается, какие имеет мечты, где, с кем и как живет.
3. Аниматоры придумывают игры: все — от заданий до баллов.

9. Игра "Пойми меня"

Учащиеся делятся на команды (не менее 3) и рисуют картинку в соответствии с темой урока. Затем команды меняются картинками и записывают слова - названия предметов, действий, изображенных на картинке, которую они получили от соседней группы. После этого, команды снова меняются листами и пишут связный рассказ, придумывают историю, опираясь на картинку и написанные слова, которые написали и нарисовали участники других групп. Важно, чтобы листы у команд каждый раз были разные, переходили бы от одной команде к другой. В итоге каждая команда презентует свою историю, созданную, по сути, всем классом.