

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ГИМНАЗИЯ г.ВЕТКИ»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ ИГР НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 5-6 КЛАССАХ В ЦЕЛЯХ РАЗВИТИЯ УМЕНИЙ
ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ УЧАЩИХСЯ»

Тришина Марина Викторовна,
учитель английского языка
8 (029) 314-26-48;
e-mail: marina-goncharova@yandex.by

1. Информационный блок

1.1. Название темы опыта

Использование коммуникативных игр на уроках английского языка в 5-6 классах в целях развития умений диалогической речи учащихся

1.2. Актуальность опыта

Генеральная цель обучения иностранному языку состоит в формировании учащихся как субъектов межкультурной коммуникации посредством овладения ими иноязычной коммуникативной компетенцией и развития у них качеств поликультурной личности [1].

Целью своей педагогической деятельности считаю формирование личности, способной относительно легко общаться на английском языке. Как показывает мой опыт работы, особую сложность для учащихся 5-6 классов представляет овладение навыками диалогической речи. Изучение иностранного языка в гимназиях в 5 классах осуществляется на повышенном уровне. Проблема заключается в том, что учащиеся, которые в 3-4 классах изучали предмет на базовом уровне, сталкиваются с гораздо большим объёмом продуктивного и рецептивного словаря, количеством грамматического материала, количеством решаемых коммуникативных задач и степенью их сложности. После встречи с рядом трудностей у учащихся уменьшается мотивация, пропадает активность и личная заинтересованность, ослабевает желание познавать и взаимодействовать на иностранном языке. Для решения вышеперечисленных проблем на своих уроках я применяю различные задания коммуникативного характера. Наиболее интересным и эффективным приёмом обучения учащихся общению на иностранном языке, на мой взгляд, выступает коммуникативная игра. Использование подобных заданий содействует поддержанию интереса и активности учащихся, закреплению языкового материала в памяти. В ходе коммуникативных игр организуется неподготовленное общение, в процессе которого формируются модели и образцы поведения. Коммуникативные игры позволяют вызвать интерес к овладению английским языком, помогают учащимся преодолеть

языковой барьер. При этом они обучают диалогическому общению, являются важным средством организации парной и групповой работы.

В данной работе представлен опыт использования коммуникативных игр на уроках английского языка в 5-6 классах как эффективного приёма развития умений диалогической речи учащихся.

1.3. Цель опыта:

развитие умений диалогической речи учащихся 5-6 классов на уроках английского языка через применение коммуникативных игр.

1.4. Задачи опыта

изучить методическую и педагогическую литературу по использованию коммуникативных игр на уроках английского языка;

отобрать, разработать и апробировать наиболее эффективные коммуникативные игры, содействующие развитию и совершенствованию диалогической речи учащихся;

провести анализ результатов работы и определить эффективность использования коммуникативных игр на уроках английского языка в 5-6 классах.

1.5. Длительность работы над опытом

По теме опыта работаю с 2017/2018 учебного года. За это время применение коммуникативных игр на уроках английского языка стало моей практической деятельностью, которая дает хорошие результаты, помогает учащимся усваивать лексические единицы и грамматические структуры, а также содействует развитию умений диалогической речи учащихся.

Работа над опытом проходила в три этапа. В рамках подготовительного этапа была изучена литература и передовой педагогический опыт по рассматриваемой теме, намечен план работы, проведено анкетирование учащихся.

Следующий этап – операционно-деятельностный – этап, на котором применялись различные виды коммуникативных игр на уроках, анализировалась целесообразность их применения.

Заключительным этапом стал этап рефлексии, в ходе которого оформлялись и систематизировались материалы, определялись критерии их эффективности, подводились итоги работы.

2. Описание технологии опыта

2.1. Ведущая идея опыта

Ведущая идея моего опыта заключается в том, что использование коммуникативных игр является важным средством развития умений диалогической речи учащихся 5-6 классов. Также игры позволяют поддерживать познавательную активность, повышать учебную мотивацию учащихся, стимулировать развитие мыслительной и творческой деятельности, способствуют развитию основных видов речевой деятельности, что оказывает непосредственное влияние на качество и эффективность процесса образования [2, с.27].

2.2. Описание сути опыта

По рассматриваемой теме мною изучена и проанализирована методическая и педагогическая литература. Вопросы использования игровой деятельности на уроках иностранного языка были рассмотрены в работах таких педагогов и методистов, как Е.И. Пассов, Е.Н. Соловова, А. В. Конышева, Е. А. Маслыко, П.К. Бабинская, Д.Хадфилд.

Практическая значимость данной работы состоит в создании банка коммуникативных игр в целях развития умений диалогической речи учащихся по английскому языку в 5-6 классах.

В методической литературе понятие «коммуникативная игра» рассматривается как «игра, где учитель практически не может влиять на характер, содержание и способ речевого взаимодействия, где учащиеся сами решают, что, кому и как говорить» [3, с.219].

Коммуникативная игра включает в себя языковую, коммуникативную и деятельностьную задачи. Решение языковой задачи предусматривает формирование или совершенствование речевых навыков в процессе целенаправленного использования заданного языкового материала в речевой

деятельности. Коммуникативная задача заключается в обмене информацией между участниками игры в процессе совместной речевой деятельности, деятельность – моделирует способ совместной деятельности речевых партнёров [4, с. 429].

Д. Хадфилд предлагает классификацию коммуникативных игр, основанную на принципах действий участников: игры на информационный пробел, игры на поиск определенной информации, игры на подбор пары, ролевые игры [5].

Остановлюсь на отдельных видах коммуникативных игр, которые применяю для развития умений диалогической речи учащихся на уроках английского языка в 5-6 классах.

Игры, основанные на принципе «информационного неравенства» (information gap), являются наиболее распространенными. В подобных играх создаются несоответствия в объёме данных для каждого партнера в паре. При этом каждый учащийся имеет доступ к определенной части информации, которая отсутствует у других участников. Для успешного выполнения задания партнёры должны получить недостающую информацию при помощи взаимных расспросов. Возможны варианты, когда каждый из участников игры располагает какой-то частью информации, которую они должны объединить для решения общей проблемы.

Примером задания, основанного на обмене информацией, является коммуникативная игра «Minsk Sights», которую я использую при изучении темы «Главные достопримечательности Минска» в 5 классе. Учащиеся разбиваются на пары, и каждая пара получает по две карточки с определенной достопримечательностью города Минска. В карточке у каждого участника отсутствует определенная информация (название, расположение достопримечательности, год постройки и т.п.), которую необходимо восстановить путём взаимных расспросов. В процессе игры учащиеся не только знакомятся с информацией о достопримечательностях города Минска,

но и повторяют изученную лексику, а также тренируются задавать вопросы (приложение 1).

При изучении раздела «Будьте активными!» в 5 классе использую игру «How about going for ...?». Игра проводится в парах, каждый участник которой получает игровую карточку с картинкой ежедневника. На карточке прописано расписание на неделю. Цель игроков – договориться с партнёром о планах на ближайшие дни, учитывая расписание, указанное в карточке. В данной игре учащиеся тренируются строить фразы-приглашения «Would you like to go to...?», «Let's go to ...», «How about going for ...?», отвечать на приглашения согласием или отказом, повторяют названия дней недели, закрепляют изученную лексику (приложение 2).

Другим примером подобной коммуникативной игры является игра «Treasure hunt», в которой каждый участник пары получает свой вариант карты и инструкцию для поиска клада. В ходе такой игры партнёры описывают маршрут при помощи предлогов места и движения для поиска подсказок. После того, как игроки найдут все подсказки, они составляют ключевое слово, обозначающее местонахождение клада (приложение 3).

Для отработки грамматических конструкций «How much/ many» и лексики по теме «Еда» использую коммуникативную игру «Shopping lists» (приложение 4).

Ещё одним интересным видом коммуникативных игр являются поисковые игры (Information search activity), которые обычно разыгрываются в небольших группах. Каждый играющий обладает фрагментом информации, которую необходимо собрать в единое целое. Участники, являясь одновременно и носителями, и собирателями данных, задают друг другу вопросы и восстанавливают таким образом пробелы в анкете.

Одной из наиболее популярных игр такого типа у учащихся 5 классов является игра «Happy birthday». В процессе игры закрепляется лексика по темам «Названия месяцев», «Числительные», «Предлоги времени», тренируется вопрос «When is your birthday?». Учитель раздаёт учащимся

карточки с изображением подарка и просит ребят написать на них дату своего рождения. Затем учитель собирает карточки и, перемешав их, снова раздаёт учащимся. Задача игроков – при помощи вопроса «When is your birthday?» найти владельца карточки и вручить ему подарок (приложение 5).

Для закрепления темы «Мир увлечений» в 6 классе использую игру «Habits and hobbies», в ходе которой учащимся необходимо заполнить анкету об увлечениях своих одноклассников. Возможно использование нескольких вариантов данной игры. В первом варианте учащимся раздаются готовые карточки с указанием хобби и интересов, во втором, на более высоком уровне владения материалом, учащимся предлагается самим заполнить анкеты о своих увлечениях (приложение 6).

Другой тип коммуникативных игр – Matching games – основан на принципе подбора пары и может быть разыгран во всём классе. Участники вовлекаются в определенную речевую ситуацию, в которой каждый игрок должен найти себе партнёра по заданным признакам (например, с близкими ему интересами или с подходящей картинкой или карточкой). В ходе игры каждый участник свободно перемещается по классу и задаёт вопросы одноклассникам до тех пор, пока не найдет свою пару.

Для того, чтобы научить учащихся отвечать на вопрос «What time is it?» и правильно употреблять структуры, называющие время в английском языке, использую игру «Clock Match» (приложение 7).

Ещё одним примером игры на подбор пары может служить коммуникативная игра «Home, sweet home». В начале игры участникам раздаются две картинки с изображениями домов, один из них – новый, второй – дом, в котором они жили прежде. Задача учащихся – найти того, кто теперь живёт в их старом доме. В ходе подобной игры тренируется лексика по теме «Types of houses», закрепляются речевые структуры «What's your house like?», «Has it got a...?», «How many ... has it got?» (приложение 8).

При изучении темы «Географическое положение Великобритании» в 6 классе использую коммуникативную игру «Towns of Great Britain». Учащиеся

знакомятся с информацией о городах Великобритании, повторяют лексику, учатся задавать вопросы и отвечать на них (приложение 9).

Одними из наиболее информативных и результативных, с точки зрения восприятия, считаю ролевые игры. Ролевая игра позволяет смоделировать ситуации общения так, чтобы приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации, что так актуально для уроков иностранного языка в условиях отсутствия естественной иноязычной среды [6, с. 51].

В ходе подобных игр учащиеся представляют себя в какой-то определенной роли и ведут себя согласно правилам игры, учатся выражать мысли в их логической последовательности, творчески применять полученные речевые навыки на практике. Роли, которые исполняют учащиеся (продавец, журналист, полицейский, доктор, ветеринар, друзья, члены семьи и др.), способствуют тому, что они учатся действовать в коллективе, общаться и обсуждать вопросы, решать проблемы, находить подходы к другим людям, понимать и оценивать чувства других людей. Ролевые игры помогают учителю создавать любые ситуации, в которых общение на английском языке приобретает большую значимость, чем выполнение упражнений в учебниках. Они дают возможность пользоваться на опыте тем, что они изучили на уроках, а опыт всегда интереснее простой теории. В ролевых играх то, что изучалось в тренировочных упражнениях, повторяется и проявляется в новых, различных контекстах и ситуациях [7].

Простые виды ролевых игр могут быть построены на основе диалогов из учебника. Учитель выбирает подходящий диалог, например, «У доктора» (5 класс) или «В кафе» (6 класс), затем учащиеся обыгрывают его в парах, предварительно отработав лексические единицы и речевые структуры. Подобные игры имеют имитационный характер и являются контролируемыми. На следующем этапе я, как правило, предлагаю ребятам создать новую версию диалога на основе базового варианта, используя в нём иное накопление – другие лексические единицы, речевые структуры, иную форму вопросов и ответов. При составлении диалога учащиеся говорят именно

о том, что их интересует, добавляют собственные реплики, дают свои советы, т.е. используют свой жизненный опыт. Таким образом, учащиеся воспроизводят знакомый диалог, наполняя его новым содержанием, используя при этом жесты, мимику, интонацию. Большим успехом у учащихся 5-6 классов пользуются игры, в которых можно использовать настоящие предметы (например, школьные принадлежности, игрушки) или картинки предметов (изображения животных, еды, одежды).

Более сложным видом игр, которые применяю для тренировки неподготовленной речи учащихся, являются умеренно контролируемые ролевые игры. Особенность данного типа игр – общий сюжет, соответствующий определённой коммуникативной ситуации, а также наличие ролевых отношений между партнёрами. Незадолго до начала игры учитель раздаёт участникам карточки с общим описанием сюжета и роли игрока. В процессе игры исполнителям необходимо точно следовать линии поведения, сформулированной в инструкции. Отличие данного типа игр в том, что остальным участникам не известны особенности ролевого поведения всех игроков. Учащиеся принимают решение о своей реакции в момент игры, исходя из линии поведения партнёра. Примером подобной игры может служить ролевая игра «In the city», которую я использую при изучении темы «Прогулка по городу» в 5 классе (приложение 10).

Любимым вариантом ролевой игры у учащихся 5-6 классов являются разнообразные интервью (интервью с путешественником, со звездой фильма, писателем, человеком интересной профессии и т.д.). В процессе игры учащиеся разбиваются на пары, при этом в каждой паре один из участников выполняет роль известной личности, а другой – репортёра, который берёт у него интервью. Участники игры получают карточки с инструкциями: ключевые моменты биографии звезды для первого участника и основные вопросы интервью для второго участника (приложение 11).

При изучении темы «В продовольственном магазине» в 6 классе провожу ролевую игру «At the grocery store», в ходе которой учащимся

предстоит приобрести покупки в соответствии с указаниями, представленными на карточке (приложение 12).

Ещё одним примером может служить ролевая игра «At the doctor's», которую я использую при изучении темы «Здоровый образ жизни» в 5 классе (приложение 13).

Считаю, что применение разнообразных коммуникативных игр в образовательном процессе по английскому языку предоставляет пространство для фантазии и творчества учителя. Подобные игры можно использовать при изучении практически любой темы, оптимальнее при завершении изучения целого раздела, когда необходимые лексические единицы, грамматические структуры и речевые образцы уже изучены.

2.3. Результативность и эффективность опыта

Для диагностирования эффективности опыта были избраны следующие критерии: динамика среднего балла по учебному предмету «Английский язык», изменение уровня мотивации учащихся к изучению учебного предмета, анализ уровня развития умений диалогической речи учащихся.

Изучение результатов учебной деятельности по английскому языку за три учебных года свидетельствует о повышении качества знаний учащихся. Средний балл по предмету учащихся 5-6 классов имеет положительную динамику. Так как одной из составляющих годовой отметки является отметка за умение вести диалог, то данный факт свидетельствует и о развитии умений диалогической речи учащихся (приложение 14).

В 2017/2018 учебном году и в I полугодии 2020/2021 учебного года для изучения уровня мотивации учащихся 5-6 классов мною было проведено анкетирование «Как вы относитесь к изучению английского языка?». На начало 2017/2018 учебного года наиболее высокие показатели уровня мотивации были отмечены в блоках «Ситуативный интерес» и «Учение по необходимости». После применения на учебных занятиях коммуникативных игр в I полугодии 2020/2021 учебного года наибольшие результаты отмечаются уже в блоках «Интерес к предмету» и «Повышенный

познавательный интерес». Полученные результаты свидетельствуют о том, что использование коммуникативных игр на уроках английского языка способствовало росту мотивации учащихся (приложение 15). Также следует отметить повышение интереса к учебному предмету в целом, практически все мои учащиеся приходят на урок с удовольствием и с хорошим настроением. Большинство ребят положительно относятся к коммуникативным заданиям, активно и с интересом принимают участие в играх.

В процессе наблюдения за учащимися было выявлено, что ребята овладели основными умениями диалогической речи: запрашивают и сообщают информацию, принимают предложение либо отклоняют его, умеют строить диалоги разных видов: диалог-расспрос, диалог-обмен мнениями, диалог-побуждение к действию.

3. Заключение

Опыт использования коммуникативных игр в образовательном процессе по учебному предмету «Английский язык» позволяет сделать вывод о том, что подобные игры являются перспективной формой обучения, так как их целью является речевая практическая деятельность. Коммуникативные игры усиливают мотивацию учащихся и повышают интерес к изучению английского языка, способствуют созданию благоприятного психологического климата на учебных занятиях и являются важным средством развития коммуникативной компетенции. Применение коммуникативных игр на уроках помогает решить разнообразные задачи: игры способствуют развитию умений диалогической речи учащихся, содействуют интенсивной языковой практике, помогают развивать такие качества учащихся, как организованность, самостоятельность, умение работать в команде, планировать своё коммуникативное поведение. Уроки с использованием коммуникативных игр проходят интересно, эмоционально, с высоким уровнем активности учащихся и в благоприятной психологической обстановке.

Данный опыт был представлен на заседаниях гимназического методического объединения учителей иностранных языков (протокол № 2 от 04.11.2020), а также на заседании педагогического совета гимназии (протокол № 2 от 26.11.2020).

В перспективе планирую продолжить работу над созданием банка коммуникативных игр в целях совершенствования умений диалогической речи учащихся 7-8 классов.

Список использованных источников

1. Учебная программа по учебному предмету «Иностранный язык» V–IX классы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://adu.by/ru/homepage/obrazovatelnyj-protsess-2020-2021-uchebnyj-god/obshchee-srednee-obrazovanie-2020-2021/304-uchebnye-predmety-v-xi-klassy-2020-2021/3806-anglijskij-yazyk.html> . – Дата доступа: 10.02.2021
2. Брацун, Л.В. Игры на учебных занятиях по английскому языку (III степень общего среднего образования) / Л.В. Брацун // Замежные мовы. – 2020. – №2. – С. 27 – 31.
3. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – М.: Астрель, 2010. – 272 с.
4. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие / Е.А. Маслыко [и др.]. – Минск: Вышэйшая школа, 2004. – 522 с.
5. Hadfield Jill Intermediate Communication games / Jill Hadfield. – Harlow: Pearson ELT, 2007. – 96 p.
6. Пономаренко, Т.Н. Использование ролевых игр в целях формирования коммуникативной компетенции учащихся на первой ступени общего среднего образования / Т.Н. Пономаренко // Замежные мовы. – 2019. – №1. – С. 51 – 55.
7. Бурмакина, Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка / Л.В. Бурмакина. – СПб: Каро, 2014. – 144 с.

Cards for Information Gap Activity «Minsk Sights»

set 1

Name <u>Cathedral of Saints Simon and Alyona</u> Another name _____ Type <u>a Roman Catholic church</u> Was built _____ Is made of <u>red brick</u> Is situated _____	Name _____ Another name <u>The Red Church</u> Type _____ Was built <u>1910</u> Is made of _____ Is situated <u>Nezavisimost Square</u>
--	---

set 2

Name <u>The Troitskoye Suburb</u> Another name _____ Type <u>a suburb in the centre</u> Famous for _____ Was built <u>the 19 th century</u> Is situated _____	Name _____ Another name <u>Trinity Suburb</u> Type _____ Famous for <u>its narrow streets, small squares</u> Was built _____ Is situated <u>not far from Nemiga street</u>
--	---

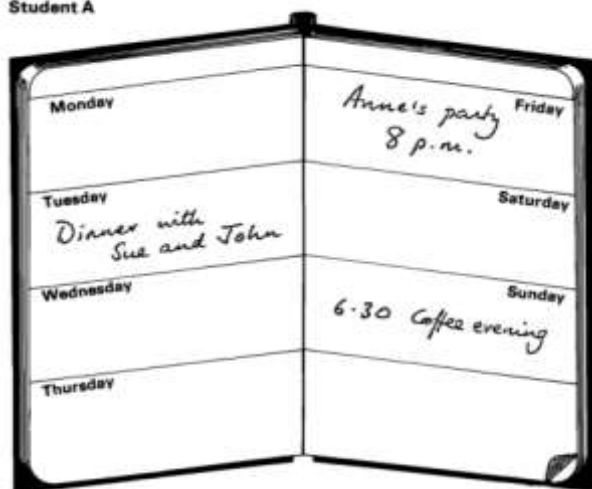
set 3

Name <u>Cathedral of Saints Peter and Paul</u> Another name _____ Type <u>an Orthodox church</u> Was built _____ Famous for <u>it's the oldest church in Minsk</u> Is situated _____	Name _____ Another name <u>The Yellow Church</u> Type _____ Was built <u>1613</u> Famous for _____ Is situated <u>Nemiga street</u>
---	--

Приложение 2

Cards for Information Gap Activity «How about going for ...?»

Student A

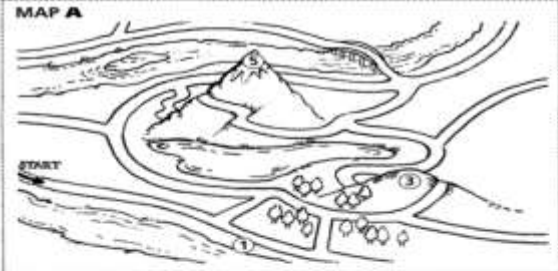


Student B

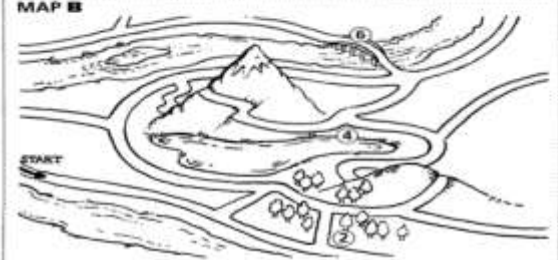


Приложение 3

Cards for Information Gap Activity «Treasure hunt»



MAP A



MAP B

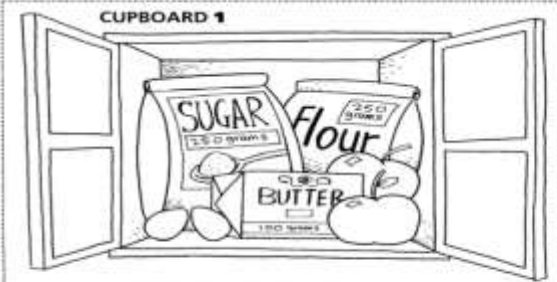
- 1 Go along the road beside the river.
The next clue is on the river bank.
- 2 Go into the woods.
The next clue is in the middle of the woods.
- 3 Go up the hill.
The next clue is on top of the hill.
- 4 Go round the lake.
The next clue is beside the lake.
- 5 Go over the mountain.
The next clue is on top of the mountain.
- 6 Go across the bridge.
The last clue is on the bridge.
- 7 You are very near the treasure.
Write the names of the six places in the gaps:
1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____

8 Now take the second letter of clue 1
 the last letter of clue 2
 the last letter of clue 3
 the second letter of clue 4
 the last letter of clue 5
 the fourth letter of clue 6

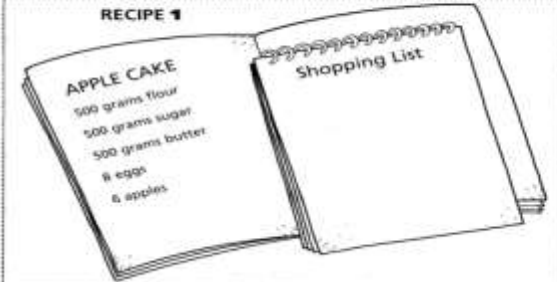
Write the letters here to find the treasure.
The treasure is on the _____

Приложение 4

Cards for Information Gap Activity «Shopping lists»



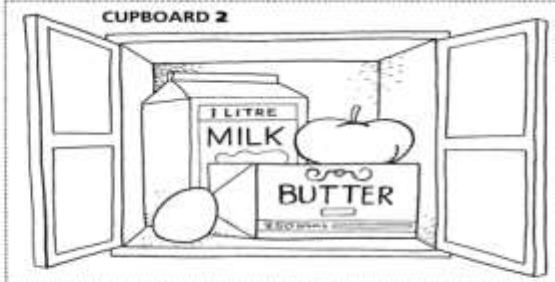
CUPBOARD 1




RECIPE 1

APPLE CAKE
500 grams flour
500 grams sugar
500 grams butter
8 eggs
6 apples

Shopping List



CUPBOARD 2



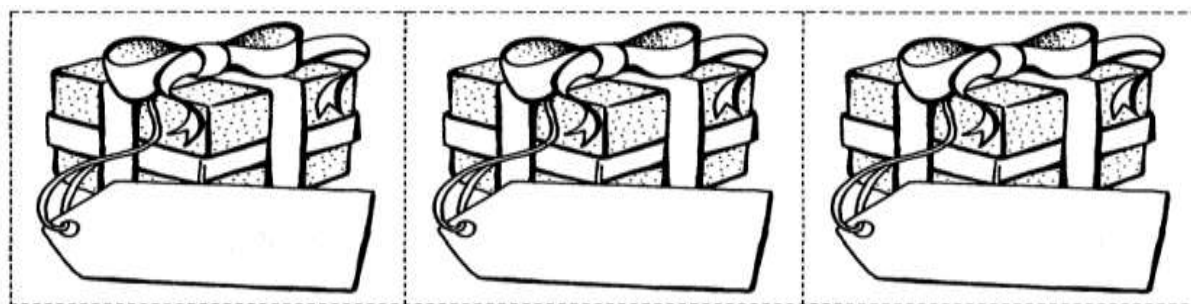
RECIPE 2

CHEESE AND TOMATO OMELETTE
4 eggs
a little milk
100 grams cheese
4 tomatoes

Shopping List









Приложение 5

Cards for Information Search Activity «Happy birthday!»



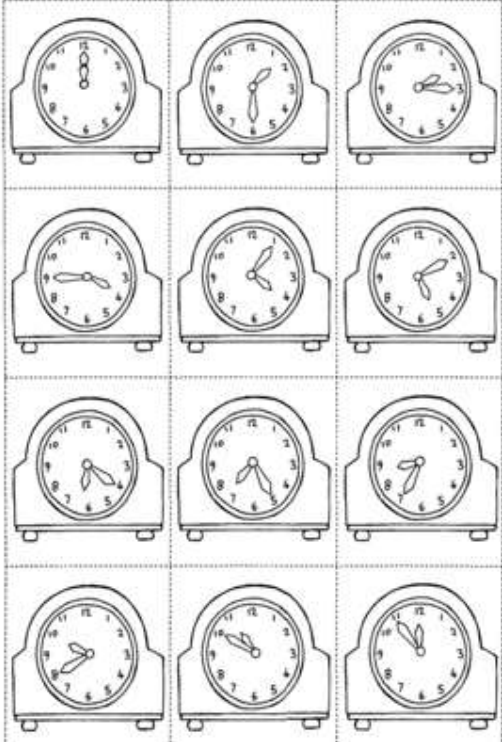

Приложение 6

Cards for Information Search Activity «Habits and hobbies»

<p>Find someone who:</p> <ul style="list-style-type: none"> - plays golf on Sunday - watches TV every evening - reads in bed every night - goes skiing once a year - does woodwork on Wednesday evenings - practises the violin twice a day 	<p>You like fresh air and exercise! You often go cycling at weekends. You play golf on Sundays and you go riding every Saturday afternoon. In the summer you also play tennis and go swimming once a week. In your holidays you go walking in the mountains.</p> 	<p>You are a very practical person. You like making things. You cook every day and you often sew or knit in the evenings. Your hobby is woodwork and you do this once a week on Wednesday evenings.</p> 
<p>You don't like sport and prefer indoor activities. You listen to the radio and read the papers in the morning. In the afternoon you read books and play records. You watch TV every evening. At weekends you write letters.</p> 	<p>You are very sociable. You go dancing every night. You have parties at weekends and you go to the pub three times a week. Once a year you go on holiday with friends. You usually go to Spain.</p> 	<p>You are an artistic type! You paint and draw very well. You always paint at weekends. You do pottery and sculpture in the evenings. You like photography and go to photography classes once a week. You go to art exhibitions as often as possible!</p> 
<p>You like adventure! You go climbing every summer and skiing every winter. You go flying and deep-sea diving at weekends. You want to try parachuting!</p> 	<p>You like a quiet life! You go fishing every afternoon and do yoga once a week - it's very relaxing. Every morning you do some gardening. You go walking in the country at weekends. You never watch TV, but you read in bed every night.</p> 	<p>You are very musical! You play the piano and the violin. You practice the piano once a day and the violin twice a day. You have piano lessons once a week on Fridays and violin lessons twice a week on Tuesdays and Thursdays. You listen to records in the evenings and go to concerts at weekends.</p> 

Приложение 7

Cards for Matching Activity «Clock Match»

	<p>Rules sheets</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1 Deal out Pack 1. 2 Look at your cards. 3 Put Pack 2 face down. 4 Player 1 takes the top card. 5 Don't show it to the others. 6 The others ask questions. 7 Player 1 answers. 8 Find the matching card. 9 Throw away both matching cards. 10 The next player takes the top card. 11 The player with no cards is the winner.
---	--

Приложение 8

Cards for Matching Activity «Home, sweet home»



Приложение 9

Cards for Matching Activity «Towns of Great Britain»



You come from York. York is a historic city in the north-west of England. It has a university, a famous cathedral, a castle and some old walls.

You come from Barton. Barton is a small village in south-west England. It has a church, a pub, a school – and one shop!

You come from Liverpool. Liverpool is a large port in the north-west of England. It has a university, two cathedrals, an art gallery, a museum and five theatres.

You come from Southampton. This is a large town on the south coast. It has a university, a theatre, a concert hall, a new shopping centre, a museum, an art gallery and an important port.

You come from Manchester. Manchester is an industrial town in the north of England. It has a university, a concert hall, a theatre, a museum, an art gallery and three stations.

You come from Glasgow. Glasgow is an industrial city in south-west Scotland. It has a university, a lot of factories and an important port.

You come from the capital of Scotland: Edinburgh. Edinburgh is in south-east Scotland. It has a castle, a palace and a busy port.

You come from Brighton. Brighton is a seaside town in the south-east of England. It has a famous palace, a theatre, a beach and a lot of narrow streets.

Приложение 10

Фрагмент урока английского языка в 5 классе

Тема: «Город и деревня»

Коммуникативная ситуация урока: прогулка по городу.

Место в системе уроков по данной теме: 5 из 19.

Цель урока (прогнозируемый результат): предполагается, что к окончанию урока учащиеся смогут вести диалог-расспрос в объеме не менее пяти реплик на каждого собеседника в рамках коммуникативной ситуации урока.

Задачи: содействовать развитию навыков диалогической речи в рамках темы;

создать условия для развития умений учащихся работать в парах, способствовать развитию умений анализировать, сравнивать, обобщать;

создавать условия для совершенствования у учащихся культуры общения в общественном месте, совершенствовать этические нормы общения.

Задачи для учащихся: применить знания, умения и навыки в незнакомой ситуации, используя опоры.

Методы: коммуникативный, игровой.

Применяемые формы деятельности: фронтальная, парная.

Оборудование: раздаточный материал – ролевые карточки, карта города, учебник английского языка для 5 класса (Демченко и др. Английский язык. 5 класс, 2017).

Ход урока

Операционно-деятельностный этап

Цель этапа: активизация лексического и грамматического материала для построения собственного высказывания на основе прочитанного диалога.

1. Работа с диалогом (упр.2а, с.25)

T.: Listen to the dialogue and follow the route on the map. (*Учащиеся прослушивают текст, следят за маршрутом по карте*)

Now listen to the phrases and find them in the dialogue: walk straight ahead, go along, cross the street, walk past, turn right, go over the bridge.

2. Отработка произношения речевых структур.

T.: Now repeat the word combinations after me. (*Учащиеся за учителем произносят словосочетания на английском языке. Работа проводится фронтально вслух в быстром темпе.*)

3. Чтение диалога по ролям.

T.: Now you have to role-play the dialogue. (*учащиеся читают диалог по ролям в парах*)

4. Составление собственных диалогов. Ролевая игра «In the town».

T.: Let's imagine that you are in a British town. Your task is to find out the way to some place. I'll give you the map and your role cards. Work in pairs and make up your own dialogues using the vocabulary of the lesson.

Ход игры: участники игры образуют пары, при этом в каждой паре один участник выполняет роль туриста, а другой – полицейского. Каждый из играющих получает картинку с изображением плана города и карточку с заданием. Задача учащегося, выполняющего роль туриста, – выяснить местоположение достопримечательности или здания, указанного в карточке. Полицейский же должен описать дорогу к этим местам от заданной исходной точки.

Карточки для проведения игры

Set 1.

Partner A. You are a tourist. You are near the café in Swan street.
Ask your partner how to get to the bank.
Ask him if the bank is far from here.
Be polite. Don't forget to say «excuse me», «sorry», «thank you». Use at least 5 phrases.

Partner B. You are a police officer.
Explain your partner how to get to the bank. Use the map for help.
Use the phrases Go straight ahead, go along, go past, turn left, turn right.
Be polite. Use at least 5 phrases.

Set 2.

Partner A. You are a tourist. You are near the book shop in High street. Ask your partner how to get to the theatre. Ask him if the theatre is far from here. Be polite. Don't forget to say «excuse me», «sorry», «thank you». Use at least 5 phrases.

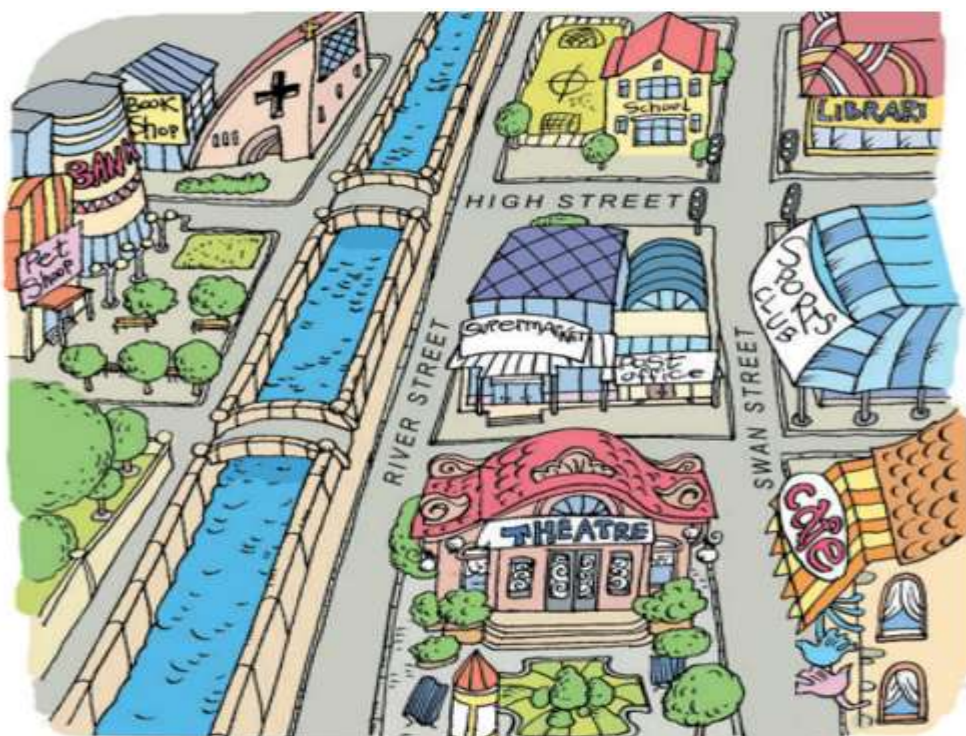
Partner B. You are a police officer. Explain your partner how to get to the theatre. Use the map for help. Use the phrases Go straight ahead, go along, go past, turn left, turn right. Be polite. Use at least 5 phrases.

Set 3.

Partner A. You are a tourist. You are near the theatre in River street. Ask your partner how to get to the library. Ask him if the library is far from here. Be polite. Don't forget to say «excuse me», «sorry», «thank you». Use at least 5 phrases.

Partner B. You are a police officer. Explain your partner how to get to the library. Use the map for help. Use the phrases Go straight ahead, go along, go past, turn left, turn right. Be polite. Use at least 5 phrases.


Карта города



Cards for Role Play «The Interview with a famous person»

You are KEIRA KNIGHTLEY

- You were born in 1985 in the south of London
- Your father was an actor
- Your first role was at the age of 9
- In 2003 you got international fame with "Pirates of the Caribbean"
- In 2006 you appeared in the cover of Vanity Fair.




You have to interview KEIRA KNIGHTLEY

Ask:
 Date and place of birth
 Her profession & career
 First success
 What she did in 2006

You are ROBERT PATTINSON

- You were born in 1986 in London, England
- You are an actor, a model, a musician and a film producer
- You began modeling at the age of 12
- In 2008 you became a movie star with the Twilight Saga.



You have to interview ROBERT PATTINSON

Ask:
 Date and place of birth
 What he did at the age of 12
 First success
 His profession and career

Cards for Role Play «At the grocery store»

Set 1

<p>Partner A. You are a customer. B is a shop-assistant. You are at the grocery store. You want to buy a kilo of potatoes, a litre of kefir and a tub of sour-cream. You only have 7 pounds. You also like chocolate. You want to pay by card.</p>	<p>Partner B. You are a shop-assistant. A is a customer. He/she wants to buy kefir. You only have buttermilk. A kilo of potatoes costs 1 pound. One litre of buttermilk is 1 pound, a tub of sour-cream is 2 pounds. Some chocolates cost 2 pounds and others cost 3 pounds. You accept all credit cards.</p>
---	--

Set 2

<p>Partner A. You are a customer. B is a shop-assistant. You are at the grocery store. You want to buy some coffee and a packet of sugar. Then you remember to buy a bottle of milk and a kilo of biscuits. You don't want any cake. You want to pay by Master Card. If you can't, then just pay cash.</p>	<p>Partner B. You are a shop-assistant. A is a customer. He/she wants to buy some food. A packet of coffee costs 7 pounds and a packet of sugar is 2 pounds. There aren't any bottles of milk left, but there are some packets of milk. A packet of milk costs 1 pound. You don't have any biscuits, but you can offer a cake. You accept cash or Visa only.</p>
---	---

Приложение 13

Cards for Role Play «At the doctor's»

Set 1

<p>Partner A. You are a patient. B is a doctor. You go to the doctor. You can't speak because you have a sore throat. You also have a headache and a runny nose. You're a busy businesswoman you can't spend any time lying in bed.</p>	<p>Partner B. You are a doctor. A is a patient. You examine your patient's throat. You ask her whether she has any other complaints. You take your patient's temperature. He/ she's got a fever. You think your patient should stay in bed, take some pills and drink warm milk.</p>
--	---

Set 2

<p>Partner A. You are a patient. B is a doctor. You go to the doctor and tell him about bad pain in your stomach. You tell that you ate a lot of sweets, chocolate, cakes and drank two bottles of cola. You don't like fruits and vegetables and you can't live without cola.</p>	<p>Partner B. You are a doctor. A is a patient. You examine your patient's stomach. You ask her whether he/she has eaten anything unusual. You think your patient shouldn't eat unhealthy food. You tell him/ her to eat more fruits and vegetables and not to drink lemonade. You think your patient should go on a diet.</p>
---	---

Таблица. Средний балл учащихся 5-6 классов по английскому языку
2017-2020 гг.

Учебный год \ Класс	2017/2018	2018/2019	2019/2020
5 «А» класс	7,1	7,3	7,5
5 «Б» класс	7,3	7,5	7,8
6 «А» класс	7,3	7,5	7,7
6 «Б» класс	7,4	7,9	8,1



Результаты анкетирования учащихся
«Как вы относитесь к изучению английского языка?»

В анкетировании приняли участие учащиеся 5-6 классов (30 человек).

Название блоков	Отношение к предмету	2017/2018 уч. г.			I полугодие 2020/2021 уч.г.		
		Всегда	Иногда	Никогда	Всегда	Иногда	Никогда
1	2	3	4	5	6	7	8
А ситуативный интерес	1. На уроке бывает интересно.	15	13	2	15	15	-
	2. Нравится учитель.	15	14	1	10	18	2
		29	1	-	5	12	13

	3.Нравится получать хорошие отметки.						
Б учение по необходимости	1.Родители заставляют учиться.	18	12	-	2	18	10
	2.Учусь, так как это мой долг.	11	16	3	9	17	4
	3.Предмет полезен для жизни.	9	13	8	12	9	9
1	2	3	4	5	6	7	8
В интерес к предмету	1. Узнаю много нового.	9	16	5	22	8	-
	2. Заставляет думать.	8	15	7	20	9	1
	3. Получаю удовольствие, работая на уроке.	10	14	6	24	6	-
Г повышенный познавательный интерес	1. Легко дается.	7	13	10	19	11	-
	2. С нетерпением жду урока.	6	15	9	26	4	-
	3. Стремлюсь узнать больше, чем требует учитель.	2	17	11	9	16	5

Результаты диагностики уровня сформированности мотивации познавательной деятельности

