

Матрица игрового моделирования по отдельным темам учебной программы

Раздел/ тема	Игровая модель	Тип игровой модели	Развиваемые умения говорения	Пример игровой задачи	Методический комментарий
UNIT 2. School holidays: things to do	«Summer Camp Planner»	Ситуаци онная игра	Диалог-расспрос: запрос и сообщение информации о планах; диалог-побуждение к действию: предложение и обсуждение идей; монологическое высказывание: аргументация предложений.	Класс организует летний лагерь для британских школьников. Нужно предложить программу на 3 дня (виды деятельности: sports, art, music, nature, games). Роли: учащиеся сами определяют свои роли: организатор спортивных мероприятий, художник-оформитель, музыкальный руководитель, эколог. Ход игры: Каждая группа получает «список желаний» британских школьников. Задача – предложить программу, которая удовлетворит всех. Ограничения: «The weather is rainy. You can't play outside», «Some children don't like sports». Речевые средства: I am going to... We can do... Let's... What about...? I think... I don't think... because...	На этапе закрепления материала используется модель, где акцент смещается с точности высказывания на его содержательность и взаимодействие с партнёром. Учащиеся уже владеют базовыми средствами и могут сосредоточиться на решении коммуникативной задачи.
UNIT 3. Do you like TV?	«TV Channel Competition » («Конкурс телеканало в»)	Деловая игра	Монологическое высказывание: описание и презентация продукта; диалог-расспрос: ответы на вопросы «спонсоров»; диалог-побуждение к действию: убеждение, аргументация.	Команды презентуют свои телеканалы. «Спонсоры» задают вопросы и голосуют. Ограничения: «You have only 5 hours of broadcasting per day», «The sponsor wants more educational programmes». Речевые средства: We have a channel called... We show... Our programme is about... I think it is interesting because... People like... You should watch...	На завершающем этапе работы над темой используется деловая игра, которая требует от учащихся самостоятельного планирования высказывания, поиска нестандартных решений и коллективного

					взаимодействия
UNIT 4. Special Days	«Holiday Fair» («Празднич ная ярмарка»)	Ситуаци онно- ролевая игра	Монологическое высказывание: описание традиций и символов; диалог-расспрос: ответы на вопросы посетителей; диалог этикетного характера: приветствие, благодарность.	Группа готовит мини-презентацию праздника (традиции, символы, еда, игры). «Посетители» задают вопросы и оценивают. Ограничения: «You have only 3 minutes to present your holiday», «The visitors want to know about food». Речевые средства: We celebrate... People usually... The symbol of... is... They eat... I like this holiday because...	Данная модель формирует умение описывать события и явления, передавать основную мысль, что соответствует требованиям программы. Учащиеся знакомятся с традициями разных стран, что развивает межкультурную компетенцию.
UNIT 5. Be healthy!	«Hospital Emergency» («Приёмны й покой»)	Имитаци онная игра	Диалог-расспрос: запрос и сообщение информации о состоянии; диалог-побуждение к действию: совет, рекомендация; монологическое высказывание: описывать состояние и симптомы (I feel bad. I have a cough and a temperature.)	Пациенты получают карточки с описанием симптомов. Врач задаёт вопросы, пациент отвечает. Врач назначает лечение. При необходимости – врачебное собрание. Ограничения: «The pharmacy has no pills. Only syrup», «The patient has an allergy to aspirin». Речевые средства: What's the matter? I have a headache / stomachache / cough / temperature. You should take... You shouldn't... I feel bad / sick / tired. Can I open the window? (для «босс-паунда»)	Данная модель максимально приближена к реальной коммуникативной ситуации.
UNIT 6. In the city	«Lost in Minsk» («Заблудил ись в Минске»)	Ситуаци онно- ролевая игра	Диалог-расспрос: запрос и сообщение информации о маршруте; диалог-побуждение к действию: объяснение	Группа туристов (учащиеся) потерялась в Минске. У них есть карта, но они не говорят по-русски. Местные жители должны помочь им найти дорогу к достопримечательностям: вокзалу, музею, парку, Национальной библиотеке.	Учащиеся используют предлоги места не как грамматическое упражнение, а как средство решения практической задачи.

			пути; диалог этикетного характера: вежливый запрос (Excuse me), благодарность.	Роли: «Туристы» (2–3 человека), «местные жители» (остальные учащиеся). Ход игры: 1. «Туристы» получают карточку с местом, куда нужно попасть (например, «You want to go to the National Library»). 2. «Местные жители» объясняют дорогу, используя карту города на доске. 3. «Туристы» переспрашивают, если что-то непонятно. Конкретный диалог (из моей практики): Турист (Ваня): «Excuse me, where is the railway station?» Местный житель (Катя): «Go straight. Turn left at the cinema. The railway station is next to the hotel». Турист: «Is it far?» Местный житель: «No, it's near. You can walk». Турист: «Thank you!» Местный житель: «You're welcome». Ограничения («босс-раунд»): 1. «Attention! The underground is closed today» - нужно предложить другой маршрут. 2. «You have only 20 minutes to get there» - выбрать самый быстрый способ передвижения. Речевые средства: Excuse me, where is...? Go straight. Turn left/right. It's next to/opposite/between/near. How can I get to...? Is it far? You can walk/take a bus/take the metro.	Карта города на доске служит зрительной опорой, что особенно важно для учащихся, которые занимаются на удовлетворительном уровне.
--	--	--	---	---	--

UNIT 7. On the farm	«Farm Rescue» («Спасаем ферму»)	Импрови зационна я игра	Монологическое высказывание: описание животного; диалог-расспрос: уточнение информации о животном; использование конструкций There is / There are для описания фермы.	На ферме случилась беда. Животные разбежались, и их нужно вернуть в загоны. Фермер (учитель) даёт задания, а учащиеся должны описать животное и определить, где его место. Роли: «Фермер» (учитель или сильный ученик), «зоотехник» (знает, где какие животные должны быть), «ветеринар» (проверяет состояние животных), «помощники» (остальные учащиеся). Ход игры: 1. Учащиеся получают карточки с изображением животных (cow, sheep, pig, horse, hen, duck, dog, cat). 2. Каждая команда описывает животное: внешность, что ест, что умеет делать. 3. Нужно «поселить» животное в правильный загон (на доске – схема фермы с загонами). Конкретный диалог (из моей практики): Учитель (фермер): «I lost my cow! Can you help me find it?» Ученик: «What does it look like?» Учитель: «It is big. It is black and white». Ученик: «It has four legs. It gives milk. It eats grass». Учитель: «Great! Where does it live?» Ученик: «It lives in the big barn.» Ограничения («босс-раунд»): 1. «One animal is sick. Find it and describe its symptoms» – добавить элемент диагностики. 2. «A new animal has arrived from Africa. Describe it to the farmer» - описание	Развивает умение строить логические цепочки. Учащиеся не просто называют животных, а описывают их и принимают решения о размещении.
---------------------------	--	-------------------------------	--	--	---

				неизвестного животного. Речевые средства: This is a cow / sheep / pig / horse / hen / duck. It lives on the farm / in the house / in the forest. It has... (big, small, black, white). It eats... It can... (run, swim, fly). I think this animal is...	
UNIT 8. Our wonderful world	«Around the World in 40 Minutes» («Вокруг света за 40 минут»)	Ситуационно-ролевая игра	Монологическое высказывание: связное описание животного; диалог-расспрос: вопросы и ответы о животных; выражение отношения: аргументация необходимости защиты природы.	Класс – группа учёных-биологов. Они получили задание создать «Красную книгу» (Red Book) животных мира. Каждая группа отвечает за один континент и должна выбрать животных, нуждающихся в защите. Роли: «исследователь» (собирает информацию), «художник» (создаёт иллюстрации), «докладчик» (презентует результаты), «защитник природы» (объясняет, почему животных нужно охранять). Ход игры: 1. Каждая группа получает континент (Africa, Australia, Arctic, South America). 2. Учащиеся выбирают 2-3 животных, готовят описание: где живёт, что ест, что умеет, почему его нужно охранять. 3. Каждая группа презентует свой раздел «Красной книги» перед другими группами. Конкретный диалог (из моей практики): Докладчик: «We present animals from Africa.» Учитель: «What animals did you choose?» Ученик: «We chose a lion, a giraffe and an elephant.» Учитель: «Tell us about a giraffe.»	Модель сочетает языковые и экологические задачи. Учащиеся используют язык для решения реальной проблемы, что повышает мотивацию и осмысленность высказывания

				Ученик: «A giraffe lives in Africa. It is very tall. It has a long neck and long legs. It eats leaves. It can run fast. We must protect giraffes because people kill them for their skin». Учитель: «Good! Why is the giraffe in danger?» Ученик: «Because people cut down forests. Giraffes have no food». Ограничения («босс-раунд»): 1. «One animal from your continent is endangered. Describe it and explain why it needs protection» – добавить элемент экологической проблемы. 2. «You have only 1 minute to present each animal» – краткость и выделение главного. Речевые средства: This animal lives in... It eats... It is... (big / fast / dangerous / beautiful). It can... It can't... We must protect it because... People kill...	
UNIT 9. Travelling	«Travel Agency: Round the World» («Турагентство. Кругосветное путешествие»)	Деловая игра	Монологическое высказывание: планирование и описание маршрута; диалог-расспрос: уточнение информации о путешествии; диалог-побуждение к действию: совет, рекомендация, убеждение.	Класс – туристическое агентство. К ним пришёл клиент с необычным запросом: он хочет совершить кругосветное путешествие за 7 дней. У него есть бюджет 1000 руб. Учащиеся должны предложить маршрут и убедить клиента выбрать его. Роли: «менеджер по маршрутам», «финансовый консультант», «специалист по транспорту», «гид», «клиент» (учитель или другая группа). Ход игры: 1. Учащиеся получают карточки с	Наиболее сложная модель, требующая синтеза лексики по нескольким темам. Принятие решений в условиях ограничений является ключевым признаком игрового моделирования.

				информацией о странах, видах транспорта, ценах и времени в пути. 2. Группы разрабатывают маршрут (не менее 3 стран). 3. Презентуют свой маршрут «клиенту». Конкретный диалог (из моей практики): Клиент: «I want to travel around the world. I have 7 days and 1000 BYN. What can you offer?» Менеджер: «We have a great trip for you. You can start in Minsk. Then go to Brest by plane. It takes 1 hours. The ticket costs 60 BYN». Клиент: «What can I see in Brest?» Гид: «You can visit the Brest Fortress. You should also see Belovezhskaya Pushcha National Park» Клиент: «Where do I go next?» Менеджер: «Then you can go to Vitebsk by train. It takes 2.5 hours. The ticket costs 80 BYN. You can see the Holy Assumption Cathedral» Ограничения («босс-раунд»): 1. «The flight to Brest is cancelled. Offer an alternative» – перестроить маршрут. 2. «The client wants to visit only cities with castles» – изменить план. 3. «You have 2 hours left. Can you visit one more place?» – добавить новый объект. Речевые средства: We would like to go to... We can travel by plane / train / ship / bus / car. It takes... hours / days. The ticket costs... You should visit... because... In this city you can see...	
--	--	--	--	---	--

