Авторская разработка учащихся «Лексико-грамматическое пособие по английскому языку» по теме «Сложноподчинённое предложение с придаточным нереального условия». Приём «Лексические таблицы».

Авторы – Амелина Кристина, Егоркина Ирина, 9 класс «Б», МБОУ – Лицей № 5 г. Мценска Орловской области.

Руководитель – Зимина Татьяна Александровна, учитель английского языка МБОУ – Лицея № 5.

<http://www.tea4er.ru/forum/38/5064-----l-----r>

В рамках работы лицейского научно-исследовательского общества «Эрудит» Амелина Кристина, Егоркина Ирина выполнили работу по проектной методике.

Проект называется «Создание лексико-грамматического пособия по английскому языку» по теме «Сложноподчинённое предложение с придаточным нереального условия».

Любые правила скучны априори, но без них наступил бы хаос, как в обществе, так и в языке. Сделать процесс изучения лексико-грамматических нюансов английского языка живым и увлекательным возможно посредством игры. Цель работы – создание лексико-грамматического пособия в игровой форме. В основе игры – психологический аспект. Тема «Сложноподчинённое предложение с придаточным нереального условия» является программным материалом 8-ого класса по УМК и М.З. Биболевой, и В.П. Кузовлева. Проектная методика предполагает практическую значимость конечного

продукта. Разработанная игра – это учебное пособие, помогающее активизировать лексико-грамматический материал в речи учащихся. Игра может использоваться на уроках и факультативных занятиях по английскому языку. Она построена по аналогии с игрой «Ассоциации», которая предлагается для работы со старшеклассниками, хорошо знающими друг друга. Водящий покидает остальных учащихся, в то время, как они выбирают, о ком будут говорить. Это может быть любой человек в аудитории, включая водящего. Затем входит водящий и задаёт ассоциативные вопросы для того, чтобы догадаться, о ком идёт речь. Потом водящим становится тот учащийся, кого угадали, и игра продолжается. Суть игры состоит в том, что путём постановки ассоциативных вопросов ведущий угадывает, кого загадали члены коллектива. Игра предполагает, что её участники хорошо знают друг друга, умеют распознавать особенности характера, привычки, анализировать мотивы поведения одноклассников. Возрастная категория – учащиеся 8 – 11 классов, умеющие адекватно реагировать на опосредованное оценочное мнение своих сверстников.

Проектная деятельность должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом. В данном случае – это лексико-грамматическое пособие, записанное на диске.

Пособие состоит из трёх составных частей:

первая – это видеозапись правил игры на английском языке авторов проекта.

Egorkina Irina - Hello, friends.

Amelina Christina - Hello.

Egorkina Irina - You are welcome to Mtsensk Oryol region, lyceum № 5.

Amelina Christina - I am Amelina Christina.

Egorkina Irina - I am Egorkina Irina.

Amelina Christina - Nice to meet you!

Egorkina Irina - Nice to meet you! We invite you to enjoy the psychological game.

Amelina Christina - It's called «If I were... I would be».

Egorkina Irina - This game is for brave people.

Amelina Christina - Yes, for those who are ready to know the truth of themselves.

Egorkina Irina - Frankly speaking each of us wants to know what his or her friends think of them. I'm eager to know the opinions of my friends of me.

Amelina Christina – So am I. In a real life we don't usually ask such questions as «Could you tell me if I am kind and honest? »

Egorkina Irina - Oh, perhaps. Can you rely on me? I wonder if I am very talkative or not?

Amelina Christina – This game gives you a chance to know yourself better.

Egorkina Irina – O’K. First of all some words about the rules.

Amelina Christina – So as we have already said this game is not for little children but for grown-ups.

Egorkina Irina - Christina means that you should be polite to people who you are speaking about.

Amelina Christina – Certainly. And if your classmates give the definitions of you which you don’t agree with don’t offend. This is only the game.

Egorkina Irina - So, a leader leaves a room and waits for a moment while someone invites him or her to come in.

Amelina Christina – All the rest in the classroom agree who they will speak about.

Egorkina Irina – As a rule someone suggests himself or herself to speak about.

If he or she wants to know what the classmates feel of him or her.

Amelina Christina – Then the leader comes in and asks 5 or 6 questions.

Egorkina Irina – For example, if this person were an animal what animal he would be?

Amelina Christina – If this person were an animal he would be a wild big wolf.

Egorkina Irina – The leader should guess about the person. Then this person will be the leader for the next time.

Amelina Christina – We hope these tables will be suitable for you and will help you to identify the person.

Egorkina Irina - Also you can use the tables of adjective on your desks.

Amelina Christina – Enjoy the game, please.

Egorkina Irina - You are welcome!

Вторая составная часть работы – это лексические таблицы, разработанные для формирования лексических навыков говорения, расширения активного запаса слов учащихся. Они помогают расставить прилагательные в правильном порядке в соответствии с нормами английского языка (вначале - оценочные, а затем фактические прилагательные). Лексические таблицы находятся на рабочих столах учащихся, и их количество соответствует количеству тем для ассоциативных вопросов. □

Третья, заключительная часть учебного пособия – это иллюстративные тематические лексические таблицы, которые так же способствуют расширению активного запаса слов учащихся и возникновению ассоциаций. Тематика и количество таблиц может меняться в зависимости от пожеланий участников игры. Отбор лексики для этих таблиц производился путём анализа частотности лексических единиц в работах учащихся 8 «Б» и 8 «В» классов при проведении игры «Ассоциации» на уроках английского языка.

Диск - пособие используется учителями лицея при проведении уроков английского языка и факультативных занятий.