



V Фестиваль « Использование информационных технологий в образовательной деятельности»

Номинация
«Использование прикладных программных средств (ППС) во внеурочной
деятельности»

3 место

Успенская Екатерина Григорьевна,
учитель английского языка, Вторая Санкт-Петербургская
гимназия

2009 г.

pptcloud.r

«WonderLANG»

Интеллектуальные игры на английском языке

Е.Г. Успенская
Вторая СТБ Гимназия



Цели и задачи



- развитие лингвистических способностей;
- развитие интеллектуального потенциала в целом (памяти, внимания, логики);
- активизация актуального словарного запаса;
- приобретение навыка работы в команде (распределение ролей, ведение дискуссии и принятие совместного решения);
- применение знаний «на практике», повышение мотивации к изучению языка
- педагогически целесообразное использование программно-педагогических средств
- широкое внедрение средств информатизации в образовательную деятельность



Подготовка игр:

- **Этап I.** Формирование команд на основе отборочного тура: объявить тему игры, провести мини-викторину с использованием ППС:
 - Цифровая база изображений: Начальная школа (иностраннй язык). Сост. Ю.Федорова, Ю.Сургучева, Институт новых технологий.
 - Виртуальная школа Кирилла и Мефодия. Медиатека по английскому языку. М.: «Кирилл и Мефодий», 2007).
- **Этап II.** Выбор названия команды, девиза, символа (например: название "Dolphins", девиз "One for all and all for one", символ - изображение дельфина). Подготовка значков (badges) для участников, плакатов для болельщиков.
- **Этап III.** «Сборы» - занятия для знакомства с типами заданий и тренировки команд перед игрой с использованием ППС:
 - Цифровая база изображений: Начальная школа (иностраннй язык). Сост. Ю.Федорова, Ю.Сургучева, Институт новых технологий.
 - Виртуальная школа Кирилла и Мефодия. Медиатека по английскому языку. М.: «Кирилл и Мефодий», 2007).
- **Этап IV.** Подготовка кабинета (оборудование, столы для команд, таблица для записи результатов)

Материалы и оборудование для игры:

- раздаточный материал (карточки с заданиями);
- презентация (Microsoft Power Point) с заданиями;
- ручки, бумага для участников и болельщиков;
- компьютер, мультимедийный проигрыватель, экран;
- доска и мел (маркеры)/электронная доска для записи результатов;
- Программы Microsoft Power Point и Macromedia Flash; колонки

Обоснование использования ИКТ

1. Педагогический аспект

- активное участие ВСЕЙ аудитории: возможность обеспечить наглядность и включить в игру всю аудиторию: не только участников команды (они могут пользоваться раздаточным материалом), но и болельщиков;

2. Технический аспект

- единый «интерфейс» : возможность свести воедино все ресурсы, задействованные в проведении игры (звук, изображение, часы для хронометража);

3. Психологический аспект

- единый узнаваемый формат: возможность обеспечить узнаваемость стиля и формата игры на протяжении всей серии





Болельщики увлечены не меньше, чем игроки



Единый «интерфейс»

Name the animal

8

Start



2 4 5


~~3~~


Check




Единый формат

Round I **Riddles**

HARD (5 POINTS) 

MEDIUM (3 POINTS) 

EASY (1 POINT) 

Round II

ROUND I: Help Alice remember!

EASY (1 POINT) **MEDIUM (3 POINTS)** **HARD (5 POINTS)**

Next

ROUND I: Strange messages

EASY (1 POINT) **MEDIUM (3 POINTS)** **HARD (5 POINTS)**





Структура игр:

Разминка

(определяет команду, которая первой выбирает задание)

Раунды 1, 2, 3


(задания внутри раунда однотипные, разного уровня сложности)



Разминка

WARM UP 59 Start



How many short words can you make out of the word **HIPPOPOTAMUS?**



Check


Warm up 53 Start

How many short words can you make out of the word **INVESTIGATION** ???




WARM UP 50 Start

You will have 1 minute to make as many short words as you can out of the word



"Wonderland"



Самопроверка

Check yourself!



on dad near
 no one dear
 do end lord
 an and read
 we law land
 alone low word
 wonder row wand

Wonderland



Пока жюри подсчитывает баллы, участники проверяют свои варианты.



Раунды

Round I

Riddles

I will tell you about myself. Guess who I am!



Choose the task

ROUND II: Logical problems



Sherlock Holmes was a great specialist in solving logical problems.

What about you?

Start

ROUND III: Name the character



Dear children! Do you like my book about Alice? Do you know it well?



Вопрос на 1 балл

Humpty Dumpty riddle

58

Start

Once Alice met Humpty Dumpty from the poem



*Humpty Dumpty sat on a wall,
Humpty Dumpty had a great fall.
All the king's horses and all the king's men
Couldn't put Humpty together again!*

Who is Humpty Dumpty?

- A) Робин-Бобин C) Ухти-Тухти
B) Шалтай-Болтай D) Эники-Беники



Как же мы не догадались?!



Answer



monkey



crocodile



parrot



otter

Choose the task



Игры первой серии (начальный этап)

I тур (внутри классов)	«Animals: How well do you know them? »	ноябрь
II тур (между классами)	«Elementary, my dear Watson!»	февраль
III тур (район)	«Wonderland of the English language»	апрель



Вопрос на 3 балла

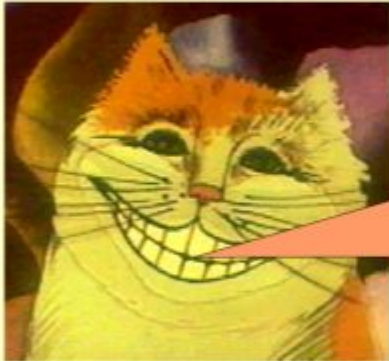


Вопрос на 5 баллов

Cheshire Cat's Riddle

25

Start

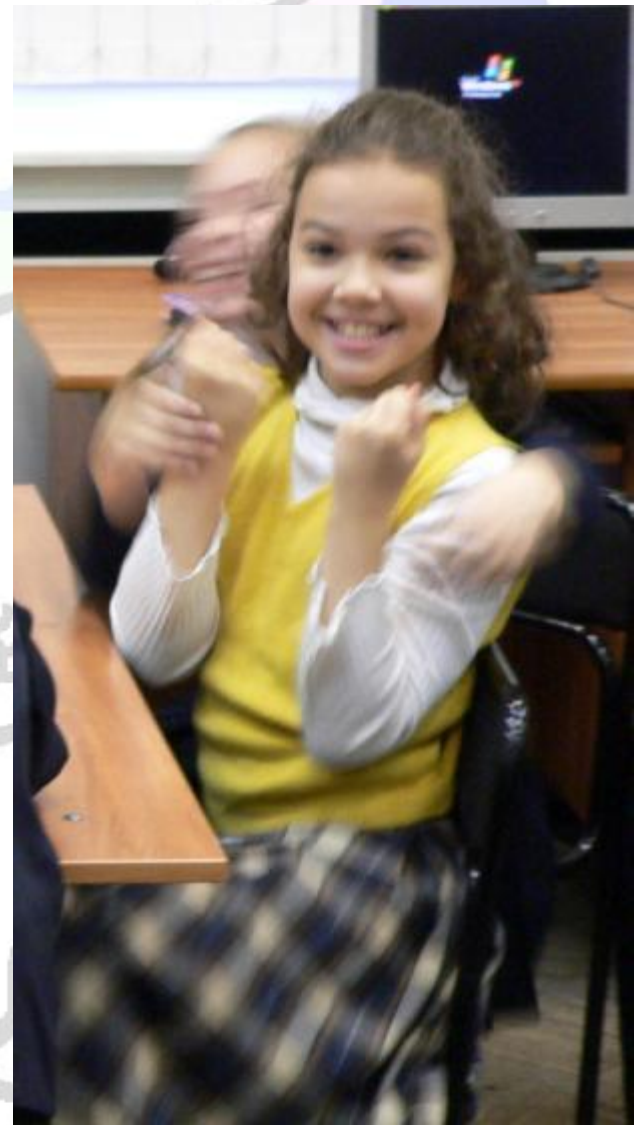


How do you say the word 'ghoti' if 'gh' is like in 'cough', 'o' is like in 'women' and 'ti' is like in 'station'?



Результаты игры:

- знакомство с новым видом деятельности на английском языке
- приобретение опыта решения «реальных» задач при помощи знаний
- повышение интереса к изучению английского языка



Ура! Победа!



Визитная карточка Шерлока Холмса. Мы официально признаны его помощниками!



Используемые материалы:

1. Sue Finnie, Daniele Bourdais. English practice and progress. Vocabulary activities (Elementary). 2003.
2. Speak Out. Crazy English. 2005. (журнал)
3. Диск «Алиса в Стране Чудес и Зазеркалье». Москва: «1С», 2003
4. Цифровая база изображений: Начальная школа (иностраннй язык). Сост. Ю.Федорова, Ю. Сургучева, Институт новых технологий.
5. Виртуальная школа Кирилла и Мефодия. Медиатека по английскому языку. М.: «Кирилл и Мефодий», 2007.