

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Иркутского районного муниципального образования
«Хомутовская средняя общеобразовательная школа № 2»

«Использование сюжетно-ролевых игр в профориентационной работе с
учащимися начальной школы на занятиях английского языка»

(разработка учебно-методического пособия)

Разработчик:

Саян Ирина Анатольевна
Учитель английского языка
МОУ ИРМО

«Хомутовская СОШ № 2»

Содержание:

1. Пояснительная записка
2. Практическая часть
3. Список источников

Развитие личности ученика, ориентирующегося в мире профессий, понимающего значение профессиональной деятельности для человека в интересах устойчивого развития общества и природы является одной из приоритетных задач Нового федерального государственного образовательного стандарта.

Целью функциональной грамотности на уроках английского языка является умение применить полученные знания иностранного языка на практике.

Иностранный язык, призванный научить иноязычному общению, помогает ориентировать школьников в огромном мире современных профессий.

Иностранный язык, как и любой другой общеобразовательный предмет, может и должен служить средством профориентационной работы с учащимися, в процессе которой решаются задачи, влияющие на профессиональное становление личности школьника.

Цель профориентационной работы на уроках английского языка – формирование профессиональной мотивации на основе изучения тем.

Задачи по профориентации на уроках английского:

- познакомить с профессиями и их представителями;
- развивать у школьников стремление к приобретению познавательного опыта и интереса к профессиональной деятельности;
- формировать представления о собственных интересах и возможностях.

Значимую роль играют знания, которые даются на начальном этапе обучения иностранному языку. (2-4 класс). Именно в этом возрасте у ребёнка возникает интерес к познанию нового. Чтобы не потерять интерес к изучению иностранного языка, необходимо в учебной деятельности применять образовательные технологии. Одной из перспективных технологий на уроке иностранного языка является сюжетно-ролевая игра, в процессе которой учащиеся имеют возможность практического применения умений и навыков, полученных на уроках, применимо и к профориентационному процессу. При использовании игровых моментов урока обучающиеся имеют возможность закрепить полученные знания на практике и применить их в жизненных ситуациях.

На начальном этапе обучения иностранному языку ведется определенная работа по профориентации учащихся. Знакомство с миром профессий начинается на первом году обучения – учитель, врач, инженер, строитель, шофер, летчик, медсестра, ветеринар, певец, актер и др. Что делают люди этих профессий, какими качествами должны обладать? В дальнейшем круг затрагиваемых специальностей расширяется, изучение функциональных обязанностей и особенностей той или иной профессии углубляется.

Сюжетно-ролевая игра представляет собой деятельность, в которой школьники берут на себя роли взрослых и в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность

взрослых и отношения между ними. Содержанием сюжетно-ролевой игры являются отношения между людьми, осуществляемые через взаимное манипулирование с предметами. Сюжеты очень разнообразны и изменяются в зависимости от конкретных условий жизни ребенка и расширения его кругозора. Особенностью игровой ситуации является игровое использование предметов, при котором значение одного предмета переносится на другой и его используют в соответствии с новым значением.

Актуальность методической разработки заключается в малой систематизированности игровой технологии в традиционной школе при обучении английскому языку младших школьников, направленных на профориентацию.

Практическая значимость: материалы методической разработки могут быть использованы учителями в процессе подготовки, проведения уроков.

Целью данной методической разработки является создание условий в начальной школе, направленных на раннюю профориентацию младших школьников в мире профессий средствами сюжетно-ролевых игр. А также способствует повышению познавательного интереса детей к теме: «Профессии моих родителей», через использование сюжетно-ролевых игр, путем создания проблемных ситуаций с помощью вопросов и их обсуждения, расширение представлений детей о мире профессий родного края, формирование у детей позитивных установок и уважительного отношения к разным видам профессий.

Задачи методического пособия

- разработать комплекс сюжетно-ролевых игр
- оказать методическую помощь учителям иностранного языка организации и проведения сюжетно-ролевых игр.

Сюжетно-ролевые игры данной методической разработки представлены в соответствии с модулями учебно-методического комплекса «Spotlight», который разработан российскими и британскими авторами издательства «Просвещение» (Россия) и «Express Publishing» (Великобритания) и полностью соответствует требованиям, как российского Государственного стандарта общего образования, так и требованиям Совета Европы в области обучения иностранным языкам.

Пособие состоит из 8 сюжетно-ролевых игр разных видов, которые направлены на профориентацию школьников в процессе изучения иностранного языка в начальной школе.

2 класс.

Модуль 2«My Birthday!»

Задачи игры:

1. обеспечить в ходе игры усвоение лексики по теме «Еда»;
2. проконтролировать употребление структур: What is this? My favorite food is...: I like/don't like (burgers), I've got..;
3. способствовать развитию культуры взаимоотношений, знакомство с профессией официанта.

Активная лексика: burgers – бутерброд, chips – чипсы, apples – яблоки, bananas – бананы, sandwiches – сэндвичи, chocolate – шоколад, oranges – апельсины, cheese – сыр, cake – торт, biscuits – печенье, sausages – сосиски, eggs – яйца, icecream – мороженое, pizza – пицца, milk – молоко, orangejuice – апельсиновый сок, chocolatecake – шоколадный торт, fish – рыба, pie – пирог, chicken – курица. What's your favourite food? Chocolate, yummy!, My favourite food is...

Игра «Bonappetite!»

Подготовительный этап: повторение лексики по теме, визуализация на карточки с изображением продуктов.

Детям предлагается представить, что они находятся в кафе, где два ученика играют роль официантов (Waiter – W.), а остальные – посетители (Café visitors – C.V). Парты – это импровизированные столики в кафе. Отрабатывая фразу «I would like...», дети называют ту еду, которую они хотели бы заказать. (.)

Примерный диалог:

W : - Hello, !

C.V: - Hello!

W : -How are you?

C.V: -Fine, thanks.

W : -What's your favorite food?

C.V: - My favorite food is... I would like...

W : -Please...

C.V: -Mmm, yummy! I like ..., (I don't like....)

Модуль 3 My Animals

В третьем модуле, при изучении лексики на тему «My Animals» проводится сюжетно-ролевая игра «At the zoo!»

Задачи игры:

1. закрепить лексику по теме «Животные»; повторить лексику по теме «Цвета»;
2. сформировать навык употребления структур: I/he/she can, Can you...? Yes, I can.

No, I can't. I can... too, I can (jump) like a (frog);

3. содействовать воспитанию следующих нравственных качеств учащихся: доброе отношение к животным, знакомство с профессией экскурсовода.

Активная лексика/структуры: animal, cat, dog, horse, kangaroo, mouse, rabbit, snake, sheep, fish, chick, dolphin, elephant, fish, frog, bird, chimp, horse, swim, jump, sing, run, dance.

Подготовительный этап: повторение лексики по теме путём заполнения кроссворда с картинками животных.

Учитель читает стихотворение, указывая на картинки и на детей.

— I want to see if you can run, jump, swim and dance.

— Jump like a frog!

— Run like a horse!

— Dance like a chimp!

— Swim like a fish!

Дети выполняют задание

Can you swim like a fish?

Can you run like a rabbit?

Can you jump like a kangaroo?

He can, she can,

You can, they can,

And I can too.

Детям предлагается представить, что они находятся в зоопарке, где один ученик играет роль экскурсовода (Guide – G.), а остальные – посетители (Visitors – V). В кабинете расставлены парты зонами, в каждой зоне определённая игрушка.

Примерный диалог:

G. - Look! There're some more animals in our Zoo. This is a bird. (cat, dog, horse, kangaroo, mouse, rabbit, snake, sheep, fish, chick, dolphin, elephant, fish, frog, bird, chimp, horse)

V. -What's its name?

G. - It's Name is Bella. What color is it?

V. - It's white. (blue, green, black, yellow, brown, orange, pink)What can the bird do?

G. - The bird can fly. (jump, swim, dance, sing, run.) Can the bird run ?

V. - Yes, It can. No, It can't.

G. - Can you fly?

V. - Yes, I can. I can fly like a bird .No, I can't. It can't fly like a bird.

3 класс

Модуль 1. «Schooldays!»

Задачи игры:

1. обеспечить в ходе урока повторение употребления чисел от 11 до 20;
2. закрепить употребление структур повелительного наклонения: Go to the blackboard!
Take the chalk! Write down an example! Open the notebook!;
3. содействовать развитию культуры речи, знакомство с профессией учителя.

Активная лексика: числительные 11—20.

Подготовительный этап:

Игра «Математическое лото». Учитель раздаёт учащимся таблицы с цифрами, затем называет цифры (в пределах от 1 до 20) в произвольном порядке. Учащиеся вычеркивают соответствующие числа в своих таблицах. Тот, кто первым вычеркнул все цифры, кричит «Bingo!» и становится победителем.

Учитель предлагает детям поиграть в игру «В школе, на уроке математики»

Предлагаемые роли: Учитель (Math teacher – M.T.), Ученик (Student –S.)

M.T.-Students, Open the notebook! Max,!

Ученик выходит к доске и выполняет следующие задания

M.T.- Take the chalk! Write down an example! $2+8 =$

Ученик на доске записывает пример

M.T.- Please read it.

Ученик читает пример.

M.T. - Thank you, sit down. Tanja, go to the blackboard! Solve the example!

Второй ученик выходит к доске и решает пример.

M.T.- Please read it.

S. –two plus eight is ten.

Модуль 3. «All the things I like!»

Задачи игры:

1. проконтролировать овладение лексикой на тему «Еда»
2. отработать глагол “like” в Present Simple, употребление some, any;

3. научить элементарным фразам этикетного диалога по теме «Еда», знакомство с профессией продавца.

Активная лексика/лексические структуры: jelly, vegetables, water, lemonade, cheese, eggs, chicken, ice cream, chocolate, pizza, sandwiches, burgers, chips potatoes, pasta, carrots, sausages, rice, popcorn, Coke, shopping list, need, cheese, meat, biscuits, milk, cake, orange juice, fruit, drink.

What's your favorite food?

Подготовительный этап:

Учитель повторяет с учащимися, лексику по теме «Еда». Работа с карточками, ответы на вопрос «What is it?».

Учитель предлагает представить себя в магазине продуктов, обсуждает с детьми, какими качествами должен обладать продавец. Предлагаемые роли: продавец- Seller (S.), покупатель - Buyer (B.)

Ролевая игра «В магазине»

Примерный диалог:

S. – Hello!

B.-Good afternoon!

S. - What do you need?

B.- Can I have some meat and potatoes?

S. - Here you are.

B.- Thank you.

S. - Have you got any cheese?

B.- Yes, I've got some cheese too!

S. - Here you are.

B.- Thank you.

S. - Do you like pie? Have you got any biscuits?

B.- No, I haven't got any biscuits. My favourite food is pizza.

Модуль 6. «Home, sweet home!»

Игра «Дизайнер»

Задачи проекта:

1. обеспечить в ходе игры усвоение лексики по теме «My house», повторить название цветов.
2. отработать “there is/are”; сформировать навыки употребления предлогов места;
3. способствовать развитию умения отстаивать свою точку зрения, содействовать развитию эстетического вкуса, знакомство с профессией дизайнера.

Активная лексика/лексические структуры: house, bedroom, bathroom, kitchen, living room, garden, cupboard, mirror, fridge, sofa, cooker, glass, dish, shelf, in, under, next to, in front of, behind.

Подготовительный этап:

Учащимся предлагается принять участие в проекте «Мой дом». Необходимо нарисовать или свой дом, или дом своей мечты, выступив в качестве дизайнера. А на уроке презентовать свой проект.

Примерный текст презентации проекта:

This is my home. It is very large, cozy and beautiful. There are two floors in my house. This is the living room. It's big. There is a sofa, a sofa, two armchairs. There are two chairs in front of the table. The sofa and armchairs are blue. The table and chairs are brown.

This is the bathroom. There is a bath. It's white. There is a mirror above the bathroom

This is my room. There are a bed, a computer desk, a chair and a my room. There are shelves above the sofa. The bed is blue, the sofa is yellow. The table, chairs and shelves are brown.

This is the kitchen. She's blue. There is a table, chairs, a refrigerator, cupboard, cooker . There is a TV above the table.

There is a garden behind the house. There are many flowers in front of the house and a dog house.

4 класс

Модуль 1. Family&friends! Игра «В спортивном клубе»

Задачи игры:

1. обеспечить в ходе урока усвоение глаголов, обозначающих действия, повторить дни недели;
2. создать условия для отработки навыков рассказа о действиях, происходящих в данный момент;
3. содействовать воспитанию культуры общения, знакомство с профессией спортивного тренера.

Активная лексика/лексические структуры: do sport, want to play sports, skiing, sailing, skating, , surfing, diving, plump, best friend, sports centre, volleyball, badminton, (table) tennis, baseball, hockey .What's William doing? He'sskiing

Подготовительный этап:

Повторение лексики по теме с опорой на картинки.

Детям предлагается представить, что они решили выбрать вид спорта и пришли в спортивный клуб. Предлагаемые роли: тренер – Sports Coach (S.C.), посетители –Visitors (V.) , спортсмен –Sportsman (S.)

Примерный диалог:

S.C.- Hi. Welcome to our sports club

V. - Hello. My best friend does sports here. I want to play sports too.

S.C.- what kind of sport would you like?

V. -I don't know. Help me, please.

S.C.- Good. Come on. I'll show you our sports center.

V. – (показывает на спортсмена) What's he doing?

S.C.-He's skiing. He can ski really well. Max, do you like skiing?

S. -I like skiing. I'm still playing volleyball.

V. - How often do they play volleyball at the sports center?

S.C.-Twice a week, on Thursdays and Sundays.

V. -Thank you. See you later.

Модуль 2. «A working day!»

Игра «Выставка профессий»

Задачи игры:

1. проконтролировать овладение умением называть профессии;
2. создать условия для отработки навыков и умений в говорении;
3. научить элементарным фразам этикетного диалога, содействовать воспитанию

культуры общения, знакомство с различными профессиями.

Активная лексика/лексические структуры: baker – bakery, mechanic - garage, postman - post office, waiter - café, nurse, doctor - hospital, police officer - police station, actor– theatre, teacher – school.

Подготовительный этап:

Учащиеся дома готовят рисунок представителя выбранной профессии. Учитель подбирает атрибуты.

Круговая игра «Выставка профессий»

Дети по кругу задают вопросы, отвечающий показывает рисунок и даёт ответы на заданные вопросы.

Примерный диалог:

A: What are you?

B: I'm a postman.

A: Where do you work?

B: At a post office.

A: What do you do?

B: I take letters to people's houses.

A: What are you?

B: I'm a baker.

A: Where do you work?

B: At a baker's.

A: What do you do?

B: I bake bread, cakes. Ит. д.

Модуль 3. «Tasty treats!»

Игра «В магазине»

В четвёртом классе расширяется лексический запас на тему «Еда», увеличивается количество фраз (покупка продуктов в магазине, цены продуктов).

Задачи игры:

1. обеспечить в ходе урока введение новых лексических единиц на тему «Еда», познакомить со словами, обозначающими различные емкости; познакомить с употреблением слов, обозначающих количество
2. отработать глагол “like” в Present Simple, употребление some, any;
3. научить элементарным фразам этикетного диалога по теме «Еда», знакомство с профессией продавца.

Активная лексика/лексические структуры: tasty, lemon, mango, butter, coconut, pineapple, olive oil, sugar, salt, pepper, tomato, tomatoes, salt, pepper, mangoes, milk, butter, rice, orange, Can you pass me the lemon, please? Sure. Here you are! How many ... are there? A lot! /Not many! How much ... is there? A lot! /Not much! There is a lot of....

Ролевая игра «В магазине»

Подготовительный этап:

Данная игра является итоговым этапом урока, на котором вводятся новые лексические элементы. Учитель фонетически отрабатывает с учащимися новые слова, дети записывают их в словарь. Учитель предлагает вспомнить игру во втором классе и попробовать её усложнить за счёт новых слов.

Для снятия языковых трудностей на доске таблица:

lemon	kilo
mango	kilo
coconut	kilo

milk	bottle
butter	packet
bread	loaf
oranges	kilo
apples	kilo
rice	packet
pineapple	kilo
olive oil	bottle
sugar	kilo
salt,	packet
pepper	packet
tomato	kilo
chocolate	bar

Оснащение урока: плакат Let's shop! листочки бумаги с написанными на них ценами, картинки, обозначающие продукты, либо предметы.

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Обучающиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

Предлагаемые роли: продавец- Seller (S.), покупатель - Buyer (B.)

Примерный диалог:

B. -Hello!

S. - Hello, Madam! Can I help you?

B. - Can I have a bar of chocolate, please?

S. - Yes, of course. Here you are. That's one pound fifteen pence, please.

B. -I need oranges.

S. - How many oranges do you need?

B. – Kilo, please.

S. - Please, take it.

B. - Can you give me tea bottle of olive oil, please?

S. - Here you are. That's one pound fifteen pence, please.

B. -Thanks, good bye.

S. - Good bye.

Список источников:

Статьи с сайтов

1. Выпускная работа на темуна тему: Использование игровых технологий в обучении английскому языку в начальной школе
https://archive-coursework.mmu.ru/files/upload/Diplomas/2023/publish/p_5557_590.pdf
2. Рабочая программа для начального общего образования для 2–4 классов образовательных организаций