

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний
педагогічний університет імені Олександра Довженка

Ірина Пінчук, Андрій Шерудило

Педагогічна діяльність в дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови

*Навчально-методичний
посібник для студентів
Галузі знань 01 Освіта / Педагогіка*

СУМИ
2018

УДК **379.821-053.5:811-111(477)**
П 32

*Друкється за рішенням вченої ради Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка
(Протокол № 11 від 30 травня 2018 року)*

Автори:

Пінчук І. О., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії і методики початкової освіти ГНПУ ім. О. Довженка;

Шерудило А. В., кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки і менеджменту освіти ГНПУ ім. О. Довженка.

Рецензенти:

Ковальчук В. І. – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри методики навчання та управління навчальними закладами Національного університету біоресурсів і природокористування України

Мілюгіна О.К. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов та методики викладання Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка.

Пінчук І. О., Шерудило А. В.

П 32 Педагогічна діяльність у дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови: навчально-методичний посібник для студентів педагогічних спеціальностей вищих навчальних закладів / укладачі: Пінчук І. О., Шерудило А. В. – Суми : Вінниченко М. Д., 2018. – 128 с.

ISBN 978-966-1569-42-7

У навчально-методичному посібнику представлені навчальні, методичні й сценарні матеріали, метою яких є підготовка студентів педагогічних вищих навчальних закладів до ефективної організації виховного процесу під час проходження навчально-виховної практики в дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови.

Навчально-методичний посібник розрахований на групову та індивідуальну підготовку студентів, а також можуть бути використані для самостійної роботи студентів. Адресовано студентам, викладачам, організаторам літнього відпочинку та оздоровлення дітей.

УДК 379.821-053.5:811-111(477)

ISBN 978-966-1569-42-7

© Пінчук І.О., Шерудило А.В., 2018.

© Видавець Вінниченко М. Д., 2018.

Зміст

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. ОСОБЛИВОСТІ ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В МОВНИХ ДИТЯЧИХ ОЗДОРОВЧИХ ТАБОРАХ	7
Сутність і специфіка роботи мовних дитячих оздоровчих таборів	7
Переваги мовних таборів	10
Типи мовних дитячих оздоровчих таборів	11
Особливості програм мовних таборів	12
Зміст і форми виховної роботи з дітьми і підлітками в мовних дитячих оздоровчих таборах.....	14
РОЗДІЛ II. МЕТОДИКА ВИХОВНОЇ РОБОТИ В ДИТЯЧИХ ОЗДОРОВЧИХ ТАБОРАХ З ВИВЧЕННЯМ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	21
Методика планування виховної роботи в дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови.....	21
Методика підготовки й проведення творчих заходів.....	31
Методика колективної творчої діяльності	38
Методика підготовки і проведення ігор	46
Методичні рекомендації щодо організації виховного процесу в дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови	57
Питання для самоперевірки	64
Література.....	65
РОЗДІЛ III. ЛІНГВІСТИЧНІ АНГЛОМОВНІ ІГРИ В ЛІТНЬОМУ МОВНОМУ ТАБОРІ	66
Ігри на розвиток звукового й буквеного аналізу слів	66
Ігри на розвиток пам'яті та уваги	67

Ігри на розвиток мислення.....	68
Навчальні та розвивальні ігри	70
Орфографічні ігри	72
Ігри при вивченні теми «Тварини».....	74
Ігри на повторення англійських прийменників	79
Ігрові ситуації у вигляді конкурсу знавців із метою повторення вивченого лексико-граматичного матеріалу.....	83
Творчі ігри	88
Ігри для навчання читання	90
Ігри з теми «Фрукти та овочі»	92
Фонетичні ігри	93
Outdoor «English-speaking activities»	98
ДОДАТКИ.....	114
ЛІТЕРАТУРА	125

ВСТУП

Нині одним із пріоритетів освіти України є якісне навчання дітей іноземним мовам у контексті європейської інтеграції України та наближення до європейських стандартів. Володіння англійською мовою та іншими іноземними мовами є важливим інструментом для зростання конкурентоспроможності нашої держави та її європейської інтеграції. Без англійської мови немає ні сучасної науки, ні вищої освіти. Це також запорука успішної персональної кар'єри.

У законі України «Про освіту» йдеться про позаурочну діяльність учнів як невід'ємну частину системи освіти, яка спрямовується на розвиток здібностей і талантів учнівської молоді, задоволення її інтересів і духовних запитів. Основною формою позаурочної діяльності є організовані й цілеспрямовані заняття, які проводяться у вільний від навчального процесу час для розширення знань, умінь і навичок, розвитку самостійності, індивідуальних здібностей і нахилів учнів, а також їхніх інтересів і збагачення корисного відпочинку. Один із нестандартних підходів для забезпечення якісного навчання дітей мовам та здійснення позакласної роботи – це створення й ефективне функціонування літніх таборів з вивченням іноземних мов.

Літні мовні табори покликані спонукати школярів практично застосовувати знання з мов, отримані упродовж навчального року. У цих таборах діти мають можливість спілкуватися іноземними мовами та застосовувати свої знання у різних формах діяльності (ігрових і концертних програмах, спортивних змаганнях, театральних виставах тощо). Відпочинок у мовному таборі допомагає дітям розкрити свої таланти та отримати досвід спілкування іноземною мовою. При цьому знання дитини не оцінюються так як у школі, а дитина має сприймати навчання як гру.

Підготовка майбутніх учителів до роботи в літніх мовних таборах передбачає, насамперед, ознайомлення їх із метою, завданнями та програмою роботи літнього мовного табору, принципами, на яких ґрунтується його діяльність, а також із сучасними педагогічними технологіями навчання іноземної мови вихованців літніх оздоровчих таборів.

Навчально-методичний посібник адресовано студентам, викладачам, організаторам літнього відпочинку та оздоровлення дітей для оптимізації процесу безпосереднього використання англійської мови в практичній діяльності роботи літніх мовних таборів, зміцнення зв'язків між рідною та іноземною мовами, вміння знаходити мовні комунікативні засоби, удосконалення навичок сприйняття, розуміння та відтворення англійської мови, підвищення загально-освітнього, загальнокультурного та гуманітарного рівня, кращого засвоєння граматичного матеріалу.

РОЗДІЛ І.

ОСОБЛИВОСТІ ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В МОВНИХ ДИТЯЧИХ ОЗДОРОВЧИХ ТАБОРАХ

Сутність і специфіка роботи мовних дитячих оздоровчих таборів

Мовний дитячий оздоровчий табір – це унікальний заклад, у якому оздоровчо-виховний процес поєднує в собі захоплюючий відпочинок, цікаві заняття та спілкування з однолітками іноземною мовою.

Мета мовного табору – підвищити рівень володіння вихованців іноземною мовою, спонукати їх її вивчати та сприяти розвитку вмінь та навичок використання мовних форм для реалізації реальних комунікативних цілей через використання традиційних та інноваційних форм вивчення іноземної мови, привернути увагу суспільства до цієї теми, розширити світогляд вихованців, гармонійно поєднати наукову, пізнавальну, виховну роботу з активним дозвіллям.

Завдання мовного табору:

- показати дітям інший, відмінний від шкільного стиль викладання, де акцент ставиться на практичну частину й знання, які можна застосувати пізніше й в інших галузях;

- створити умови для здобуття дітьми необхідних мовних навичок;

- допомогти вихованцям непомітно подолати мовний бар'єр;

- надати можливість удосконалити своє розмовне мовлення;

- поєднати навчання із захоплюючим відпочинком;

- сприяти формуванню позитивної мотивації для подальшого удосконалення іноземної мови (англійської);

- виховання поваги до традицій та звичаїв інших народів;

- розвивати творчі здібності учнів.

Принципи діяльності літнього мовного табору з іноземної мови – це відповідні до цілей і завдань початкові положення, які визначають вимоги до змісту, методів та форм організації роботи учнів у процесі вивчення іноземних мов. Ці положення ілюструють суть педагогічної діяльності педагога-організатора.

Основними принципами діяльності літнього мовного табору є:

- принцип зв'язку навчання з життям;
- принцип комунікативної активності вихованців;
- принцип зв'язку позакласної роботи з уроками іноземної мови;
- принцип науковості і доступності;
- принцип наступності й систематичності;
- принцип гуманізації і демократизації;
- принцип культуровідповідності.

Серед *методів навчально-виховної діяльності* літніх мовних таборів мають домінувати продуктивні, активно-творчі, які передбачають самостійну й творчу діяльність школярів і мають на меті дати не лише певні знання, а й досвід їх самостійного здобування, використання у практичній діяльності, житті.

У мовних таборах варто використовувати методи колективної творчої діяльності, індивідуальні; методи, які забезпечують варіативність застосування знань до вирішення особистих проблем учнів; методи, які допомагають вихованцям перенести знання у нові, нетипові, ігрові ситуації.

Змістовність роботи з учнями в рамках діяльності літніх мовних таборів полягає в опрацюванні таких тем: здоровий спосіб життя; талановита молодь країн, мова яких вивчається, та України; свята та традиції країн, мова яких вивчається, та України; театральна студія; студія мистецтв; екологія рідного краю.

Щодо структуривання діяльності літніх мовних таборів основним завданням є розподіл дітей у групи залежно від віку та рівня знань іноземної мови. З урахуванням цього іншомовна діяльність вихованців здійснюється за різними напрямками. Така система дозволяє дитині відчувати себе комфортно в групі однолітків, які відповідають її рівню знань з іноземної мови.

Вивчення мови проходить в максимально комфортних умовах, у процесі навчання використовуються веселі конкурси, дитина опановує мовою при читанні цікавих оповідань, казок або коміксів, у під час колективних ігор. Граючи, вихованці забувають про втому, потрапляють у звичну атмосферу радості, мова стає доступною і зрозумілою.

У таборі діти мають можливість спілкуватися іноземною мовою (англійською) та застосовувати її у різних формах діяльності (ігрових і концертних програмах, театральних виставах, вікторинах, конкурсах, змаганнях). Через невимушену атмосферу, комфортні умови для відпочинку в таборі створюється іншомовне середовище. В учнів розвиваються мовленнєві компетентності, бажання спілкуватися іноземною мовою (англійською). Кожен день у таборі насичений новими подіями, враженнями, почуттями. Вихованці виконують проектні роботи, складають та інсценізують діалоги, складають кросворди, ребуси, беруть участь у тематичних вікторинах, вивчають вірші та пісні іноземною мовою (англійською). Робота у мовному таборі базується на розвитку дитячої ініціативи, самодіяльності, колективної творчої справи й полягає у проведенні щоденної змістовної, цікавої, активної справи. За час табірної зміни діти згуртовуються, краще пізнають один одного, вчать працювати в колективі, дізнаються багато цікавого, мають можливість розвивати свої таланти та вподобання.

У такій атмосфері вже за кілька тижнів можливий дивовижний результат у вивченні іноземної мови (англійської). Діти долають мовний бар'єр, лексика збагачується, розширюється – додаються нові поняття, звороти, форми, конструкції.

Також у мовних таборах для дітей найчастіше передбачена екскурсійна програма, заняття творчістю, спортивні та культурні заходи.

Учасниками виховного процесу в таборі є:

- *дитячий колектив*. У таборі створюються загони дітей (групи, екіпажі): кількість дітей у загоні й кількість вожатих (традиційно для мовних таборів 1-2 вожатих на 12-15 дітей);

- *педагогічний колектив*, який представляють начальник табору, старший педагог (заступник з виховної роботи, педагог-організатор, старший вихователь), інструктори зі спорту і плавання, вихователі, вожаті, а також керівники гуртків, психолог (за умови наявності штатних одиниць).

Виховний процес в дитячому таборі забезпечує адміністративний персонал дитячого табору: директор закладу (бази відпочинку, школи), медичний працівник, музичний працівник, обслуговуючий персонал, рятувальники, служба охорони та інші.

Переваги мовних таборів

До переваг мовних дитячих оздоровчих таборів варто віднести: Високий рівень психологічної та фізичної безпеки. Всі викладачі, вожаті мають значний педагогічний стаж, рівень підготовки і досвід роботи з дітьми.

- Велика конкуренція. Конкуренція серед дитячих таборів зростає з кожним роком, так як відкривається безліч приватних таборів. Відповідно, нецікаві табори швидко закриваються, а у батьків є можливість обрати найбільш доступну програму для своєї дитини.

- Програми розраховані на вихованців різного віку. Існують табори для старшокласників, молодших школярів і навіть для маленьких дошкільнят.

- Всі табори контролюються державою. Це говорить про те, що жоден заклад не розпочинає свою роботу, не пройшовши серйозну перевірку якості освіти, харчування, безпеки, умов проживання тощо.

- Перебування у мовному таборі вплине на формування правильних навичок спілкування іноземною мовою та успішне входження у нове, незнайоме середовище.

Отже, дитячі мовні табори однозначно є найкращим місцем для того, щоб провести канікули з користю, набути навичок практичного опанування іноземною мовою і знайти друзів з різних куточків Світу.

Які ж основні причини, в силу яких батьки вибирають той чи інший дитячий мовний табір? Ми виявили цілий ряд незаперечних плюсів, до яких можна віднести:

Вивчення мови з кваліфікованими педагогами в комфортній обстановці.

Розширення кругозору – дитина познайомиться з культурою іншої країни, а це, в свою чергу, нові знання, почуття і відчуття. Пізнання світу – вісь, по якій обертаються щасливі роки дитинства!

Спілкування з однолітками – найважливіший фактор. Зміна звичного кола спілкування і нові знайомства сприяють розвитку комунікабельності, а це неодмінно стане в нагоді в майбутньому.

У поїздці дитина буде без батьків, а це значить, що у неї почне розвиватися самостійність і відповідальність за свої дії. Багатьом

дітям бракує впевненості в собі, а відпочинок у мовному таборі забезпечує набуття вмінь справлятися з труднощами та вселяє впевненість у власних силах.

Перебування у мовному таборі – це вирішення відразу двох завдань: вдале поєднання відпочинку й навчання. Вихованці в таких таборах не бувають відданими самі собі, тому що кожен день повністю структурований і продуманий.

Відпочинок у дитячому оздоровчому таборі з вивченням іноземної мови – робота на перспективу, яка відкриє багато дверей у майбутнє успішне життя. Основна мета подібних таборів – формування правильних цінностей, любові до навчання, виховання гармонійної і розвиненої особистості, отримання знань і застосування їх в житті.

Типи мовних дитячих оздоровчих таборів

Діапазон дитячих мовних таборів дуже широкий, можна запросто заблукати в цьому морі різноманітності. Однак, більшу частину подібних закладів все-таки можна розділити на окремі категорії.

Дитячі табори з вивченням мови бувають наступних видів:

1. Табори, що відрізняються сезоном роботи:

- цілорічні;
- сезонні;
- літні;
- зимові.

2. Табори, що відрізняються за мовою спілкування. Найбільш популярними є такі мови, як:

- англійська;
- німецька;
- французька;
- іспанська;
- табори, що поєднують дві мови (білінгвальні).

3. Табори, основна відмінність між якими полягає в організації програми перебування. Відомі такі:

- з академічними уроками мови;
- з можливістю здачі офіційних іспитів;

- без іспитів;
- без академічних занять мовою, із загальною програмою активують;
- без академічних занять мовою і зі спеціалізованою програмою активують (лідерство, живопис, теніс і т. п.).

Також літні мовні табори можна організувати за одним із трьох запропонованих типів:

- I тип – літній мовний табір із повною зайнятістю учнів. Створюється мовний табір окремо від пришкільного оздоровчого, який повинен мати свою програму та розпорядок дня. Орієнтовний час роботи мовного табору – з 9.00 до 16.00. У програмі проведення мовного табору необхідно враховувати вільний особистий час для учасників табору, сніданок та обідню перерву, які забезпечує навчальний заклад, де організовано табір.

- II тип – літній мовний табір із частковою зайнятістю учнів. Створюється мовний табір окремо від пришкільного оздоровчого, який повинен мати свою програму та розпорядок дня. Орієнтовний час роботи мовного табору – з 9.00 до 13.00. Для такого типу мовних таборів сніданок та обід не передбачаються.

- III тип – на базі пришкільного оздоровчого табору створюється декілька або одна група школярів (залежно від кількості бажаних), які хочуть підвищити свій рівень знань з іноземної мови. У такому випадку мовна школа розглядається як форма роботи пришкільного літнього оздоровчого табору. Діти проводять час у таборі за окремо складеною волонтерами та вчителями програмою щодо опанування іноземної мови, але розпорядок дня таких груп підпорядковується розпорядку пришкільного табору. Інші діти, як і раніше, відвідуватимуть звичайні пришкільні табори.

Особливості програм мовних таборів

Мовні програми, що пропонують дитячі табори у дні шкільних канікул, надзвичайно різноманітні. Багато таких таборів запрошують носіїв мови, які не лише займаються з дітьми, а і спілкуються з ними на розмовно-побутовому рівні. В Україні працюють також табори,

куди на літо приїжджають закордонні волонтери. Вони постійно перебувають поруч з дітьми, допомагаючи їм в ігровій формі опанувати навиками спілкування з носіями мови. Це частково знімає проблему відсутності «повного мовного занурення» в українських мовних таборах.

Деякі програми також мають певну спрямованість, наприклад, поглиблене вивчення математики, інформатики, фізики англійською мовою. У окремих таборах практикуються так звані школи лідерства, гуртки журналістики, мандрівників, фотографів. Усі заняття проходять англійською, причому дітей об'єднують у загони не лише за віком, а і за рівнем знань з іноземної мови.

Програма роботи літніх мовних таборів передбачає відпрацювання усіх видів мовленнєвої діяльності в цікавій ігровій формі відповідно до рівня мовної компетентності вихованців (від A1 до B1). Діти спілкуються іноземними мовами та практично застосовують теоретичні знання, отримані під час навчання в школі, здобувають необхідні іншомовні навички й удосконалюють свою розмовну мову, поєднуючи навчання з цікавим відпочинком і долають мовний бар'єр. Також педагоги організатори мотивують дітей до подальшого вдосконалення рівня володіння іноземною мовою.

Під час відпочинку додатково організуються різноманітні розважальні або спортивні заходи мовою, що вивчається. Діти з різних загонів беруть участь у змаганнях, вивчають пісні, зарубіжні поетичні твори. Таким чином, у літніх мовних таборах України вихованці:

- здобувають необхідні мовні навички;
- непомітно долають мовний бар'єр;
- удосконалюють розмовну мову;
- поєднують навчання із захоплюючим відпочинком.

Крім того, вони живуть за розпорядком, що сприяє формуванню дисциплінованості, правильному харчуванню, оздоровленню, знаходяться під постійною пильною увагою досвідчених педагогів і служби безпеки.

Зміст і форми виховної роботи з дітьми і підлітками в мовних дитячих оздоровчих таборах

Під організацією виховної роботи в мовному дитячому оздоровчому таборі розуміється обґрунтована система дій педагогів, спрямована на впорядкування ціннісних виборів спільної діяльності його суб'єктів [2].

На специфіку формування виховної системи табору впливають такі фактори, як час (канікули) і місце (місце розташування табору – заміський, виїзний). Виділяються наступні сутнісні характеристики виховного процесу, найбільш значущі при його організації в дитячому оздоровчому таборі.

По-перше, виховний процес в дитячому оздоровчому таборі є не прямим впливом на дитину, а відображає рівні соціальної взаємодії різних суб'єктів: індивідуальних (конкретних людей), групових (мікрогруп і мікроколективів) і соціальних інститутів виховання (школа, сім'я, друзі і т.д.). Одні зв'язки існують і підтримуються безпосередньо, інші – опосередковано.

По-друге, зміст і характер взаємодії груп і особистостей в виховному процесі зумовлені соціальними цінностями, уявленнями про норми спільної життєдіяльності. Ідеї, закладені в зміст виховного процесу в дитячому таборі, визначають також ставлення дітей та дорослих до навколишнього світу, а в кінцевому рахунку, до самих себе.

По-третє, при організації виховного процесу враховуються особливості тимчасового дитячого об'єднання (короткочасність функціонування, різноманітність складу, відносна автономність існування, колективний характер життєдіяльності, завершений цикл розвитку).

У змістовній стороні життєдіяльності дітей в дитячому оздоровчому таборі виділяють наступні аспекти:

1. Оздоровчий – це оптимальний руховий режим, загартовування, збалансоване харчування, раціональний розпорядок дня, відповідність навколишнього середовища гігієнічним вимогам, гігієнічні навички, здоровий спосіб життя.

2. Компенсаторний. У системі річного організованого відпочинку дітей і підлітків діє принцип спадкоємності і безперервності спілку-

вання, виховання, що сприяє всебічному розвитку особистості дітей і підлітків, що виконує компенсаторну функцію по відношенню до школи і дозволяє дітям відпочити, зняти фізичне і психічне перевантаження, створює нові умови для збагачення досвідом, застосування нових знань і вмінь, опанування навиками спілкування іноземною мовою, сприяє дитячій самореалізації, розвиває ініціативу і самодіяльність.

Наприклад, для порівняння, за навчальний рік дитина витрачає 936 годин на читання книжок улюблених письменників і поетів, спорт і відпочинок, а за час літніх канікул дитина витратить на відпочинок і дозвілля 975 годин.

3. Взаємодія педагогічних, медичних, соціальних, індивідуальних зв'язків.

Напрями виховної роботи з дітьми і підлітками в мовних дитячих оздоровчих таборах:

Розумове виховання як опанування базовою лексикою з іноземної мови, яка вивчається в таборі та основними моделями словотворення, формування мовленнєвих (діалогічних і монологічних) навичок побутової, соціально-культурної сфер спілкування, розвиток вмінь і навичок читання спеціальної літератури іноземною мовою, розвиток інтелектуальної культури дітей і їх творчого потенціалу.

Моральне виховання як формування моральної свідомості, почуттів, оцінок і правильної поведінки, любові до рідного краю, до країни, шанобливого ставлення до культури і традицій країни, мова якої вивчається в таборі, дбайливого ставлення до природи, гуманного ставлення до оточуючих, культури спілкування; проведення роботи по вихованню свідомої дисципліни, прищеплення прагнення до особистого самовдосконалення.

Розвиток політичної культури передбачає формування у дітей уміння розбиратися в політичних подіях, давати їм правильну оцінку, мати і відстоювати свою точку зору з обговорюваних проблем, цікавитися подіями в країні і за кордоном, пробуджувати інтерес до дитячої та інших видів педагогічної преси, радіопередач і телепередач (іноземною мовою).

Естетичне виховання передбачає розвиток естетичного кругозору, формування естетичної культури особистості, естетичних смаків, почуттів, потреб, ідеалів і т.д., пробудження у дітей інтересу до занять творчого характеру, різних видів мистецтва.

Трудове виховання передбачає формування знань про виробничі, технічні, економіко-соціальні проблеми; вироблення трудових умінь і навичок, розвиток сумлінного ставлення до праці й потреби в ній; формування моральних якостей особистості; підготовку до свідомого вибору професії.

Економічне виховання передбачає формування спеціальних знань в умовах ринкової економіки.

Правове виховання як виховання правосвідомості і поведження, що відповідає нормам цивільного права.

Екологічне виховання передбачає формування у кожної дитини екологічної свідомості і світовідчуття: глибоке розуміння значення природи для власного життя, здоров'я, фізичного й духовного самовдосконалення; розвиток екологічної культури, духовно-естетичного і гуманно-морального ставлення до природи, виховання любові до неї; формування умінь бачити, розуміти й зберігати красу навколишнього середовища.

Фізичне виховання як багатогранний процес організації активної пізнавальної та фізкультурно-оздоровчої діяльності дітей, спрямованої на зміцнення потреб у заняттях фізичною культурою і спортом, осмислення їх психофізіологічних основ, розвиток фізичних сил і здоров'я, вироблення санітарно-гігієнічних навичок і звичок, здорового способу життя, необхідності дотримання режиму розумової і фізичної роботи.

Форма роботи – це цілісна педагогічна акція, що репрезентує собою сукупність організаторських прийомів і педагогічних засобів, що забезпечують зовнішнє вираження конкретного педагогічного процесу.

Форми роботи в дитячому таборі можна умовно розділити на кілька груп. У науці є різні класифікаційні схеми.

По-перше, кількісний підхід, який дозволяє всі форми роботи представити як масові, групові та індивідуальні.

По-друге, підхід цільової спрямованості й позицій учасників педагогічного процесу. Виходячи з основних положень цього напрямку можна говорити про три основні типи форм роботи: заходи, справи, ігри. Ці провідні типи об'єднують в собі різні види форм, кожен з яких, у свою чергу, може мати безліч методичних модифікацій і варіацій.

Захід – це подія, ситуація, заняття, організується педагогом для дітей, підлітків із метою безпосереднього виховного впливу на них.

При проведенні заходу діти або підлітки займають в основному споглядально-виконавську позицію. Організаторська роль належить дорослим або найбільш авторитетним вихованцям.

Форми заходу обирають:

- коли потрібно вирішувати просвітницькі завдання, тобто повідомити дітям досить складну для них, але цінну інформацію (наприклад, з питань гігієни, психології, етики тощо);

- коли необхідна висока компетентність у вирішенні будь-яких питань (наприклад, для організації лінійки, диспуту);

- коли стоїть завдання безпосереднього навчання дітей чого-небудь (наприклад, вивчення особливостей застосування лексичних, граматичних, лексико-граматичних та синтаксичних трансформацій в іноземній мові).

Таким чином, об'єктивно до заходів можуть бути віднесені: лекції, бесіди, тренінги, майстер-класи, диспути, лінійки, походи, збори, екскурсії, квести тощо

У тих випадках, коли вихованці в змозі самостійно, але, зрозуміло, за підтримки дорослих організувати опанування цінною інформацією і діями, більш кращі форми іншого типу – справи.

Справа – подія (акція), здійснюється і організується членами-учасниками зміни на користь і радість кому-небудь, у тому числі й самим собі.

При проведенні справи діти займають діяльнісно-творчу позицію, а педагогічне керівництво дорослих є опосередкованим. З відомих форм умовно до справ можна віднести трудові десанти, операції, рейди, ярмарки, фестивалі, вечори, тематичні вечірки, посиденьки-вогники, а також різні варіанти КТС.

За характером реалізації можна виділити три підтипи справ:

1. Справи, в яких організаторську функцію виконує будь-який виборний орган або хтось персонально.

2. Справи, організаторську роль в яких виконує якась частина учасників зміни. Ця група, як правило, називається Радою справи, яка задумує, планує й організовує підготовку і проведення акції, а беруть участь в її реалізації всі.

3. Справи, в організації та реалізації яких беруть участь всі (або переважна більшість) учасники зміни, – колективні творчі справи (КТС).

КТС володіють найбільшими об'єктивними виховними можливостями, які можуть бути ефективно використані тільки при правильній методиці їх підготовки й проведення.

До третього типу форм роботи може бути віднесена гра. Однак поняття гри настільки багатозначне, що визначення гри лише як форми роботи дещо обмежує її психолого-педагогічний феномен.

Гра – це уявна чи умовна діяльність, цілеспрямовано організована серед дітей і підлітків для їх відпочинку, розваги і навчання. У грі, як в типі форм роботи, має місце опосередкований педагогічний вплив, прихований ігровими цілями.

Позиція дітей в грі в залежності від її виду може бути і виконавською, і діяльнісно-творчою. Роль педагога теж варіативна: від організатора й активного учасника до спостерігача й консультанта.

Гру як форму роботи на профільній зміні треба відрізнити від ігрових прийомів проведення справ і заходів (навіть якщо ці акції носять назву «гра»), а також від ігор як форм неорганізованого дозвілля (настільні, рухливі та ін.).

Зауважимо, що в практиці має місце «переродження» форм з одного типу в інший при їх реалізації. Наприклад, вечірній вогник – типовий захід, але якщо з ініціативою його проведення виступлять самі вихованці й за допомогою дорослих підготують все необхідне (реквізит і «програму»), то це вже буде творча справа.

Третім підходом до класифікації форм роботи є їх диференціація за напрямками, видами діяльності. Виходячи з цього підходу можна виділити наступні типи форм роботи:

- пізнавальні;
- трудові;
- ціннісно-орієнтовані;

- художньо-естетичні;
- спортивно-оздоровчі.

Як видно з наведених прикладів, кожен з підходів реально використовується в практиці і значущий для неї. Не потребує доведення той факт, що будь-яка форма роботи з дітьми в таборі реалізується з певною кількістю учасників, що мають різні позиції і ролі, з конкретною метою і має певну змістову спрямованість. Використання тієї чи іншої форми дозволяє досягти трьох узагальнених цілей:

1) отримати нові знання - про людину, суспільство, природу і т.д. (по суті будь-яка форма служить або для отримання нових знань, або приводом для їх опанування);

2) отримати нові вміння та навички (тобто навчитися добре щось виконувати);

3) розвинути почуття (важливо розвивати і навчати проявляти не тільки позитивні емоції – симпатію, радість, а й негативні – сором, гнів).

Розглядаючи різні підходи до визначення, вибору форми роботи, зауважимо, що рецептів, що визначають підбір конкретних форм для досягнення поставлених цілей і реалізації змісту, немає. Головна умова ефективності педагогічної роботи – відповідність форми віку, індивідуальним здібностям вихованців, заявленим цілям і змісту.

Різноманіття форм і необхідність постійного їх оновлення ставлять педагогів перед проблемою вибору форми в процесі практичної діяльності. При визначенні, що, де, коли і як проводити з дітьми та підлітками, важливо враховувати наступні положення:

1. Які спільні цілі профільної зміни і конкретні завдання того періоду, в який повинна бути реалізована певна форма роботи.

2. Визначення змісту відбувається на основі висунутих завдань. При цьому важливо чітко позначити основні види діяльності, в які доцільно включити вихованців.

3. Набір можливих варіантів форм роботи складається з урахуванням:

- бажань і можливостей дітей;
- бажань і можливостей педагогів;
- матеріальних можливостей табору.

4. Важливо знайти оптимальний спосіб залучення дітей в процес формотворчості.

У методиці виховної роботи відомі два основних способи конструювання нової форми роботи.

По-перше, вибирається відомий тип форми й наповнюється конкретним змістом і способами організації діяльності. Наприклад, якщо виникло бажання провести вікторину, конкурс або тематичний вечір, необхідно вирішити питання про те, чому вони будуть присвячені, яким буде зміст.

По-друге, за основу нової форми береться змістова ідея і після цього здійснюється пошук форми організації, побудови, реалізації обраного змісту. Наприклад, педагог і вихованці вирішили обговорити проблему взаємовідносин в загоні; щоб здійснити задумане, вони визначають форму проведення, розробляють структуру, способи організації обговорення.

РОЗДІЛ II.

МЕТОДИКА ВИХОВНОЇ РОБОТИ В ДИТЯЧИХ ОЗДОРОВЧИХ ТАБОРАХ З ВИВЧЕННЯМ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Методика планування виховної роботи в дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови

Планування виховної роботи в дитячому таборі вимагає певної послідовності та системності. Важливе значення має врахування визначних дат і свят, що припадають на період зміни, подій, що відбуватимуться в країні та за кордоном, традицій табору, місцевих умов і можливостей, вікових та індивідуальних особливостей вихованців.

Принципи планування:

- безпека всіх заходів;
- врахування особливостей кожної особистості;
- можливість прояву здібностей у всіх напрямках дозвілленої та творчої діяльності всіма учасниками табору;
- розподіл емоційного і фізичного навантаження протягом кожного дня;
- чіткий розподіл обов'язків і часу між усіма учасниками табору;
- моделювання і створення ситуації успіху при спілкуванні різних категорій дітей та дорослих;
- щоденна рефлексія з можливістю для кожного учасника табору висловити свою думку про минулий день.

Вихідними даними для планування можуть служити: календар літніх свят; традиції оздоровчого табору; інформація про дітей; очікування дітей; завдання оздоровчого періоду; модель зміни.

В основу організації життєдіяльності дитячого оздоровчого табору доцільно покласти трійчастий ритм, заснований на розвитку почуттів, мислення і волі дитини. Наповнення щоденної діяльності може бути виражене:

- активізацією розумової діяльності (проблемні майстерні, лабораторії, проектна діяльність, щоденна рефлексія);

- застосуванням практичної діяльності (екологія, спорт, туризм, праця, шефська робота, гуртки);
- організацією дозвільної діяльності (гра, захоплення, клуби, творчість, подорожі).

Засоби, методи, зміст планування залежать від спрямованості програми табору і особливості дітей. У плані обов'язково повинні знайти місце:

- режимні моменти;
- організація самоврядування;
- загальнотабірні традиції;
- загальнотабірні справи і заходи пізнавальної, трудової, спортивної, творчої, розважальної спрямованості, екскурсії;
- час для загонових справ.

Режимні моменти (режим) – основа освітнього і оздоровчого процесів в таборі, складається з урахуванням нормативно-правових актів. Обов'язкові режимні моменти: зарядка, прийоми їжі, тиха година (час мовчання, в який можна помовчати, почитати, подумати). Ухвалений режим дня повинен бути диференційованим в залежності від віку дітей. Залежно від метеорологічних умов в режим дня можуть бути внесені зміни.

Зарядка. Займайтеся зарядкою разом з дітьми. Особистим прикладом переконуйте в її необхідності. Фізичні вправи повинні відповідати віку дітей, стану їх здоров'я, рівня фізичного розвитку. Ранкова гімнастика проводиться щодня протягом 10-15 хв на відкритому повітрі, а в дощову погоду в добре провітреному приміщенні.

Організація харчування. Відвідуйте їдальню колективно, якщо немає інших правил. Намагайтеся починати і закінчувати прийом їжі одночасно. Не забудьте про дітей, яким що-небудь протипоказане; зробіть їм заміну продуктів. Звертайте увагу на якість їжі! Пам'ятайте, що від вас залежить нормальний стан дитячих шлунків. Слідкуйте, щоб діти не були голодними. Не забудьте залишити стіл чистим.

Тиха година. Дайте можливість дітям відпочити і сприяйте цьому. Час відпочинку становить півтори-дві години. Малюків укладіть спати. Підліткам дайте можливість почитати, поміркувати про себе.

Заведіть правило: в тиху годину – ніяких розмов, ходінь, одного разу дозволене ходіння стає згодом найчастіше правилом.

Вільний час. Він має бути організованим. Кожна дитина повинна мати час для заняття улюбленою справою, для роздумів в тиші. Якщо дитина не може організувати свій вільний час, вихователь (вожатий) повинен подбати про це, допомогти йому.

Самообслуговування. Будьте прикладом у самообслуговуванні. Нагадуйте дітям про те, що перед кожним прийомом їжі необхідно мити руки і завжди ходити чистим і охайним. Намагайтеся привчати дітей користуватися тільки особистими засобами гігієни, звернувши особливу увагу на гребінці.

Планування виховної роботи буде ефективним за умови дотримання педагогами-організаторами наступних *педагогічних вимог*:

- забезпечення на практиці єдності мети і завдань, змісту і форм виховної роботи;

- врахування своєрідності роботи загонів;

- підтримка ініціативи вихованців.

У практиці роботи дитячих оздоровчих таборів необхідно скласти наступні види планів:

- перспективний план на оздоровчий сезон;

- календарний план на зміну, що складається на основі перспективного але з більшою конкретизацією;

- план роботи гуртків, клубів за інтересами;

- план-сітка загонових справ;

- робочі плани вихователів, методиста, заступника начальника (директора) з виховної роботи;

- конкретні плани підготовки та проведення різноманітних справ у таборі.

На основі цих планів вихователі повинні складати календарні плани роботи загону.

План, як будь-який документ повинен бути конкретним, виконаним без зайвих навантажень. План підведе вихователя до розуміння 3 найважливіших питань виховної роботи: що робити, для чого та як.

Вимоги до плану:

- суспільно-корисна спрямованість справ, їх взаємозв'язок із сучасністю;

- необхідність чітких, конкретних, практичних справ, підпорядкованих визначеній меті;
- послідовність, конкретність і посиленість плану для виконання;
- врахування вікових особливостей вихованців.

При складанні плану, насамперед, необхідно врахувати пропозиції вихованців. З'ясувати їхні інтереси і побажання допоможуть такі форми залучення дітей до планування роботи загону:

1. Конкурс творчих груп на кращі пропозиції до плану роботи загону з метою залучення всіх вихованців до планування, врахування захоплень, інтересів і побажання дітей.

Разом з організаторами конкурсу необхідно подумати про форми заохочення творчих груп і окремих дітей. На честь переможців може бути випущена «Блискавка»-привітання, оголошена подяка, тощо. У результаті конкурсу найбільш цікаві справи увійдуть до загонового плану.

2. Анкета «Хочу, щоб це було. Хочу, щоб було так!» Орієнтовні запитання анкети: Які справи ти пропонуєш провести в загоні? Організатором якої справи ти хотів би бути сам? Відповіді на запитання анкети дадуть можливість внести до плану найбільш важливі та цікаві для дітей справи.

3. Усне опитування «Ваша думка, ваша пропозиція». Його проводять дитячі репортери серед дітей та дорослих.

4. Експертний випуск газети «А як у вас?» У якій вміщують лише запитання і вільне місце для відповідей. Наприклад, які справи у школі чи в таборі, де ти бу раніше, тобі запам'ятались?

5. «Скарбничка пропозицій». У загоні вивішується великий конверт чи ящик «Бажаю – пропоную». Для того щоб скарбничка була більш дієвою і стимулювала дітей до прояву творчості, ініціативи потрібно протягом дня випустити одну-дві «Блискавки» чи зробити повідомлення в загоні про пропозиції, що надійшли від дітей.

Перспективний план складається на всі зміни директором (начальником) табору разом з методистом, заступником директора з виховної роботи та іншими членами педагогічного колективу. Він обговорюється й затверджується педрадою до заїзду дітей у табір. **Перспективний план** включає такі розділи:

- особливості регіону, що оточує табір, матеріальної бази;
- виховні завдання, зміст виховної діяльності табору;
- національне виховання;
- організація суспільно-корисної праці й трудове виховання;
- розвиток допитливості та пізнавальної активності;
- естетичне виховання та розвиток культури спілкування;
- фізичне виховання, валеологічна, туристична й екологічна робота;
- організаційно-методична робота;
- школа дитячого самоврядування в умовах табору.

Календарний план складається на кожну зміну з урахуванням завдань, що зазначені в перспективному плані, і пропозицій загонів. Перш ніж розпочати планування, педагог-організатор повинен на організаційних зборах ознайомити його учасників з перспективним планом на сезон, традиціями табору. Після обговорення пропозицій рада табору складає календарний план й визначає відповідальних за підготовку й проведення тієї чи іншої справи. На зміну доцільно планувати не більш як 4-5 загальнотабірних заходів. Календарний план має 3 розділи: загальнотабірні заходи, проведення заходів у загонах, оздоровлення.

Педагогічний колектив табору разом з органами самоврядування має право на вибір і впровадження форм, методів виховної діяльності, поділу табору на структурні одиниці як за віковими особливостями, так і за інтересами, може прийняти свій статут, забезпечити різні форми самоврядування.

У додатках до плану подається розклад фізкультурних занять, робочих гуртків, клубів, секцій, фіксуються дні чергування загонів. На основі цього плану складається план-сітка на кожну зміну.

Календарний план роботи загону складається дітьми разом з вихователем на одну зміну. На зборах загону голова ради доводить до відома дітей проєкт плану. Вони можуть вносити доповнення, виправлення. З усіма змінами план роботи затверджується шляхом відкритого голосування. На цих зборах обирають відповідальних за виконання кожного заходу. Важливо, щоб при розподілі роботи ніхто не залишився без завдання, доручення. Кількість запланованих заходів має бути посильною для виконання.

На основі затвердженого плану складають календарний план-сітку загону, який вивішують у «загоновому куточку». Зміст плану роботи на зміну обирається в залежності від характеру табірної зміни, від табірних строків зміни (початок або кінець літа), від тривалості зміни (20 чи 30 днів). План має містити різні за характером справи: збори, вогнища, лінійки, свята, конкурси, спортивні заняття і змагання, туристичні походи, екскурсії, ігри, пляжні процедури, кінофільми. Особливе місце слід відводити справам на свіжому повітрі. План має передбачати рівень фізичного та емоційного навантаження (різка зміна фізичних навантажень, великих емоційних справ, підготовка дітей до від'їзду). Заходи, які потребують великої підготовки, не повинні слідувати один за одним; при плануванні загальнотабірних справ необхідно враховувати і час для їх підготовки та репетицій. При плануванні загонових справ вожатий має передбачити час і для активного відпочинку дітей, читання книг, газет, для заповнення дітьми особистого щоденника і написання листів. Загальнотабірні справи, спортивні заняття, конкурси в спекотну погоду необхідно планувати на другу половину дня, використовуючи першу половину дня для проведення пляжних процедур. У дощову погоду рекомендовано використовувати відкриті павільйони для ігор. У вихідні дні варто планувати туристичні походи і поїздки.

Пропонуємо орієнтовні плани-сітки дитячого оздоровчого табору з вивченням англійської мови.

Таблиця 2.1.

**Орієнтовний план-сітка дитячого оздоровчого табору
з вивченням англійської мови (Варіант 1)**

<p>1-й день</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. День знайомства, створення колективу: розподіл обов'язків у загонах; оформлення куточків. 2. Підготовка та проведення лінійки, присвяченої відкриттю табору. 3. Гра «Експрес по табору» <p>Робота в загонах: виготовлення символіки (складання та розучування девізу, виготовлення прапора та емблеми) Ice-breakers “We are all friends”</p>
--

<p>2-й день</p> <p>2 Конкурс газет</p> <p>5 "Ярмарок ідей" – колективне планування табірної зміни.</p> <p>6 Розучування пісень, репетиції виступів до відкриття табірної зміни.</p> <p>Загально табірне свято "Відкриття табірної зміни".</p> <p>Presentation of the language camp</p>
<p>3-й день</p> <p>Практичні заняття на тему: "Appearance"(«Зовнішність»)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): Hop Scotch, Livesentences, What is in the bag? 'Broken Phone'</p>
<p>4-й день</p> <p>Спортивне свято «Богатирські ігри»</p> <p>Практичні заняття на тему: "Colours"(Кольори)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): «Multicoloured Flower», "Find the Colour", "Rainbow Road"</p>
<p>5-й день</p> <p>Практичні заняття на тему: "Food" (Їжа)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): "Eatable & Uneatable", "Supermarket Trolley"</p>
<p>6-й день</p> <p>Ігри для допитливих (пізнавальні ігри)</p> <p>Практичні заняття на тему: "Animals"(Тварини)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): "Earth, Water, Air", "What disappeared?", "Name the sixth word"</p> <p>Перегляд відео та виконання комунікативних завдань</p> <p>Комп'ютерні розвиваючі ігри та додатки</p>
<p>7-й день</p> <p>Практичні заняття на тему: "Travelling" (Подорожі)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): Funny Puzzles, Crosswords, Board games</p> <p>Перегляд мультфільмів та презентацій</p>
<p>8-й день</p> <p>Міжнародний день друзів. «Пісенна карусель»</p> <p>Практичні заняття на тему: "English speaking countries" (Англомовні країни) "My Motherland – Ukraine" (Моя Батьківщина – Україна)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): Workshop "Make the Flag", "Fill the Map"</p>

<p>9-й день</p> <p>Збір природного матеріалу для виробів і музейної кімнати</p> <p>Практичні заняття на тему: “Sport and Activities” (Спорт та діяльності)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): “Make the Picture Shine”, “Be active”, “Funny Sport Games and Physical Exercises”</p>
<p>10-й день</p> <p>Конкурс юних поетів «Поважай природу — поважай себе»</p> <p>Практичні заняття на тему: “Seasons and Weather” (Пори року та погода)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): “Funny Pictures”, “Find the Word”, “Lexical Games”.</p>
<p>11-й день</p> <p>Словесна суперечка. Інтелектуальні ігри.</p> <p>Бал кольорів.</p> <p>Відвідування басейну</p> <p>Практичні заняття на тему: “Hobbies and Free Time” (Хобі та вільний час)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): “Bingo”, “Flesh Cards”, “Musical Chair”.</p>
<p>12-й день</p> <p>Конкурс на найкращий плакат «Рекордсмени в природі»</p> <p>Практичні заняття на тему: “Summer Is Fun” (Літо – це весело)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): “Match the Pairs”, Quest “In the Forest”</p>
<p>13-й день</p> <p>Виготовлення реклам про здоровий спосіб життя</p> <p>Практичні заняття на тему: “ Meet My Family” (Знайомтесь це моя родина)</p> <p>Activities and games (Діяльності та ігри): Ball Game, Role Playing, Puzles.</p>
<p>14-й день</p> <p>Складання композицій із природного матеріалу</p> <p>Підведення підсумків роботи мовного табору</p>
<p>15-й день</p> <p>Відвідування басейну.</p> <p>Підготовка та проведення урочистої лінійки, присвяченої закриттю табору</p>

Таблиця 2.2.

**Орієнтовний план-сітка дитячого оздоровчого табору
з вивченням англійської мови (Варіант 2)**

<p>1-й день (first day) День знайомств (The Day of Acquaintance) 1. Знайомство учнів між собою./Acquaintance of pupils among themselves./Гра з м'ячем. /Game with ball. 2. Об'єднання в загони. /Association in detachments.</p>
<p>2-й день (second day) День спорту (Sport Day) 1. Фізкультхвилинка. /Physical activity. 2. Ланцюжок. /Chain. 3. Спортивна гра./Sport game. 4. Закріплення лексики./Fixing of vocabulary.</p>
<p>3-й день (third day) День дружби (Friendship Day) 1. Фізкультхвилинка. /Physical activity. 2. Конкурс малюнків «Я малюю друга»./ Drawing competition “I draw a friend”. 3. Виготовлення листівок та їх підпис./ Making leaflets and their signature.</p>
<p>4-й день (fourth day) День винахідника (The Day of the Inventor) 1. Фізкультхвилинка./Physical activity. 2. Вироби з непотрібних речей./Crafts from unnecessary things. “Garbage show”. 3. Представлення робіт./Presentation of works.</p>
<p>5-й день (fifth day) Пісенний день (Song Day) 1. Фізкультхвилинка. /Physical activity. 2. Вивчення пісні англійською мовою./Lear - ning songs in English. 3. Конкурс на кращого виконавця./Competition for the best performer.</p>
<p>6-й день (sixth day) День сім'ї (Family Day) 1. Фізкультхвилинка. /Physical activity. 2. Мовний пінг-понг (запитання – відповідь)/. Language ping-pong (question — answer). 3. Пазл (складання людини за частинами тіла). /Assemble human for parts of the body.</p>

7-й день (seventh day)**День поезії (Poetry Day)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Читання віршів англійською мовою./ Reading poems in English.
3. Поетичні аплікації (зробити аплікації до вибраних поезій)/Poetic applications (make applications to selected poems).

8-й день (eighth day)**День розумника (the Day of Clever Man)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Вікторина «Найрозумніший»./Quiz “The most intelligent”.
3. Перегляд мультфільмів./Watching car - toons.

9-й день (ninth day)**День довкілля (Environment Day)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Екскурсія до лісу або річки. /Excursion to the forest or to the river.
3. Конкурс малюнків «Природа і фантазія». /Drawing competition “Nature and fantasy”.

10-й день (tenth day)**День сміху (Laughing Day)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Конкурс мініатюр (міміка)/Competition miniature (mimicry).
3. Перегляд мультфільмів./Watching cartoons.

11-й день (eleventh day)**День квітів (the Day of Flowers)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Мовна гра «Квітковий марафон»./Language game “Flower marathon”.) (Показуем картку з кольорами, а діти називають квіти такого кольору. Show card with colours and children name the flowers of such colour.
3. Виготвлення квітки та представлення її./Production of flower and presentation of it.

12-й день (twelfth day)**День краси (the Day of Beauty)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Краса і здоров'я (профілактичне заняття)/Beauty and Health (preventive lesson).
3. Конкурс на кращу зачіску. /Competition for the best hairdo.

13- й день (thirteenth day)**День ввічливості (the Day of Politeness)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Конкурс з теми «Ввічливість – обличчя виховання людини». / Competition – stem Politeness is the face education of the person”./ Сценка на 3–5 хвилин./The stage for 3–5 minutes.
3. Перегляд мультфільмів./Watching cartoons.

14- й день (fourteenth day)**День прощання з табором (the Day of Farewell)**

1. Фізкультхвилинка. /Physical activity.
2. Представлення вивченої пісні./Presentation of learned song.

Підготовка до табірних і загонних справ, режимні моменти, заходи, що проводяться повсякденно (купання, прогулянки, екскурсії) фіксуються у планах роботи на день. Такий вид планування отримав назву – «путівка дня». Складають в двох варіантах (на випадок несприятливої погоди) та містить такі частини: дата, час проведення, справи загону на день (докладно), відповідальні за виконання.

Календарний план табору і загону можуть коригуватися.

На основі щоденних планів кожного загону педагог-організатор разом зі старшим вихователем складають зведений план на наступний день.

Методика підготовки і проведення творчих заходів

З перших днів початку табірної зміни і аж до її закриття вона має бути яскравою, веселою, що запам'ятовується низкою різноманітних свят. Дитяче свято є важливою і доцільною розвагою і найважливіший засіб розвитку особистості дитини. Воно створює яскраву неповторну атмосферу емоційного підйому, сприяє творчому піднесенню і духовному збагаченню дитини.

Правильний підхід до організації таких заходів, дозвіллевих справ дозволяє створити можливості для творчого самовираження кожної дитини, а безпосередню участь дітей в їх підготовці та реалізації

ініціює і надалі сприяє формуванню в загоні згуртованого дитячого колективу.

Будь-дитяче свято повинен бути в першу чергу цікавим, видовищним і дієвим, а також відповідати віку дітей, їх інтересам і очікуванням.

Структура підготовки свята

1. Реклама свята. Реклама є зав'язкою свята, її задача – привернути увагу, викликати інтерес, надихнути вихованців на участь в ньому. Види реклами:

- афіша, оголошення, листівка, рекламний плакат, які можуть бути незвичайної форми, барвистими, об'ємними, у вигляді кулі, будинки і т.д.);

- запрошення (найрізноманітніший за формою і призначенням, наприклад, у вигляді сонця, серця, кленового листа, козирка від сонця);

- візитка, листівка, флаєр;

- жива реклама (костюмовані анонси, глашатаї, зазивали);

- місцеві засоби інформації (газета, радіо).

Важливо пам'ятати про те, що:

- Свято не буває без гостей.

- «Заборонений плід солодкий».

- Не варто розкривати сюрпризи заздалегідь.

2. Наочне оформлення. Дитяче свято має добре виглядати, бути візуальним. Створення зовнішнього антуражу, особи свята є простором для творчості дітей, тому вожатого слід в максимальній мірі залучати дітей до створення наочного оформлення свята. Наочне оформлення включає:

• декорації, які повинні бути яскравими, легкими, функціональними;

• атрибути: театральні костюми, грим, прапори, кулі, тематичні символи і т.д.

3. Музичний супровід – це підбір фонові музики свята, музичних ефектів «фанфари», «оплески», музики під художні номери та ін. Музичне рішення може бути реалізовано як за допомогою сучасних технічних засобів, так і під акомпанемент музичного інструменту

(гітари, фортепіано та ін.). Музичний супровід має відповідати темі свята, бути легким, ненав'язливим, налаштовувати глядача на потрібний лад.

4. *Кадрове забезпечення.* При підготовці святкового заходу потрібні не тільки хороші виконавці. Кожна функціональна роль може стати вирішальною в досягненні успіху свята: сценаристи, режисери, виконавці, оформлювачі, звукооператори, виробники костюмів, виробники декорацій, витівники, візажисти, рекламні агенти, робітники сцени та інші. Всі ці «фахівці» в повному обсязі, без сумніву, є в кожному загоні, і кожна дитина зможе знайти собі заняття до душі.

5. *Гості та глядачі.* Свято завжди починається з зустрічі учасників, гостей і глядачів. Зустрічі можуть бути найрізноманітнішими:

- зустріч-церемонія: англomовна пісня, танок, особливе вітання, урочисте вручення пам'ятних сувенірів;
- сюжетне дійство: фрагмент із знайомої казки англійською мовою, парад героїв відомих літературних, мультиплікаційних персонажів, кіногероїв.

Для почесних гостей свята (представники громадськості, батьки, діти з інших таборів, артисти та інші), як правило, резервують місця в залі, ведучий свята може надати слово для привітання (завершення свята), попередньо представивши гостей по імені та по-батькові з зазначенням посад. Призначивши відповідальних за роботу з почесними гостями, необхідно подбати, щоб вони не відчували себе «зайвими», забутими, і в процесі свята їм приділялася необхідна увага й турбота.

Для роботи членів журі слід передбачити необхідний реквізит (папір, ручки, таблички з оцінками), ознайомити з критеріями оцінки. При підведенні підсумків зазвичай потрібен певний час для підрахунків оцінок, тому заздалегідь треба продумати, чим заповнити паузу в сценарії. По завершенню свята члени журі можуть поділитися враженням від побаченого, висловити вітання і побажання.

Для глядачів повинні бути продумані зручні місця, бажано задіяти глядачів у святковому дійстві через ігри з залом, конкурси,

розіграші, лотереї. Проводи гостей і глядачів добре супроводжувати популярними піснями або музикою.

6. *Святкова програма.* У підготовці святкової програми відповідальними моментами є складання сценарію, організація і проведення репетицій, вибір ведучих і ін. Так, відповідальний за репетицію повинен скласти графік, інформувати про місце і час усіх учасників. Під час репетицій у кожного виконавця на руках повинен бути сценарій; спочатку репетирують окремі сцени, включаючи музичний супровід, а потім зводиться все воедино.

7. *Призи, сюрпризи, пам'ятні подарунки* як учасникам, так і гостям, глядачам. Як пам'ятних подарунків можуть виступити вироби вихованців, символи табору, загонів, запрошення з автографом.

Рекомендації по організації та проведенню творчих конкурсів: [3].

- Організатор конкурсу (вожатий або Творча рада справи) отримує всі необхідні матеріали або організовує їх підготовку для конкурсу. Не забудьте про музичному оформленні заходу. Перед початком перевірте, що все необхідне для конкурсів готове.

- Місце проведення повинно бути попередньо оформлено (назва конкурсу, показові роботи, робоче місце для учасників).

- У конкурсах беруть участь всі бажаючі діти.

- Завжди докладно розповідайте, що з себе представляє кожен конкурс і що потрібно від хлопців, дайте відповідь на всі їхні запитання.

- Чітко поясніть, як оцінюється їх діяльність в заході.

- За один раз пропонуйте хлопцям не більше 5-ти завдань.

- Дайте достатньо часу на підготовку, але не більше.

- Якщо у вихованців нічого не виходить - допоможіть їм під час підготовки.

- Підводячи підсумки, обов'язково дотримуйтеся вимоги-умови: кожен учасник повинен бути відзначений.

Складання сценарію творчого заходу

Сценарій мистецького заходу починається з режисерського задуму.

1. Визначення теми творчої справи (або сукупності тем). Тема – це та подія (факт, явище, дата), яке обігрується, це предмет театра-

лізованого викладу якогось життєвого (чи казкового) матеріалу.

Тема має відповідати:

- виховним завданням заходу;
- інтересам дітей;
- віку дітей;
- можливостям місця проведення.

2. Вибір назви заходу. Вона має відображати суть, бути привабливою, оригінальною, сучасною и етичною.

3. Вибір і розробка художньої ідеї – думки, яка на основі тими розкриває суть майбутнього дійства.

4. Вибір форми (схематичне вирішення ідеї), часу й місця проведення:

Таблиця 2.3.

**Схема сценарію творчого заходу дитячого оздоровчого табору
з вивченням англійської мови**

Позиція	Умови реалізації
Форма проведення	сучасність, актуальність; доступність для учасників; оригінальність; відповідність складу і віку учасників, а саме: <ul style="list-style-type: none">• рівень комунікативного, інтелектуального розвитку учасників і глядачів;• ціннісні орієнтації глядацької аудиторії;• ступінь згуртованості глядацького залу;• емоційний настрій глядачів, в залежності від чого слід «розігрівати» глядачів або вміло і етично їх стримувати;• знання індивідуальних особистісних особливостей окремих учасників свята;• знання характерних особливостей різних загонів як колективів;• можливість технічного і організаційного забезпечення;• облік місцевості, її природних особливостей.

<p>Час проведення</p>	<p>конкретний час дії (ранок, день, вечір); облік погодних умов, особливо місяця (наприклад, наступ темряви); облік емоційно-психологічного та фізичного навантаження тижні і дні проведення; співвідношення (поєднання з іншими емоційно насиченими справами); відповідність планованих занять дітей їх інтересам (наприклад, диспут замість Дня Нептуна).</p>
<p>Місце проведення</p>	<p>відповідність місця (зал, стадіон, відкритий майданчик, берег озера, галявина) формі проведення; можливості місця проведення для розкриття теми; облік відволікаючих чинників; технічна і видовишно-художня оснащеність; естетичність; зручність оформлення; безпеку; зручність для учасників і виконавців; облік навколишнього ландшафту і / або інтер'єру приміщення</p>

5. *Шляхи втілення ідеї (режисерський хід)*. «Сцена», крім звичайного сенсу цього слова, означає «явище» і «подія в особах». Сценарій – це літературно-драматичний твір з докладним описом дії. Сценарій є своєрідним спектаклем, де необхідно вивчити свої ролі, вимовити їх по канві задуманих сценарних дій і всіх авторських ремарок. Сценарний план – це заздалегідь підготовлений детальний план, короткий виклад сюжетної схеми, по якій проводиться якесь масове святкове дійство. Сюжет свята – предмет святкового творчості, сукупність і різноманітність послідовних подій в сценарії, що лежать в основі свята. Сюжет є як би наскрізною темою свята (день іменинника можна оформити як казковий сюжет). Сюжет передбачає зав'язку (занурення глядачів в атмосферу свята, введення в сюжетне дійство, створення необхідного емоційного настрою,

установки на сприйняття), розвиток дії, кульмінацію (вища точка напруги дії) і фінал.

Ролі сценарію. Роль – це образ, який втілюється учасником свята за сценарієм. Сценарій тоді успішний, коли він багаторольовий – для учасників свята придумано багато різних ролей. Причому це можуть бути ролі для конкретних людей, де враховуються рівень їх майстерності. Присутність історичних, літературних, казкових персонажів на святі підсилює видовищність і театралізованість свята, але має бути виправдане його ідеєю, наприклад, на водному святі повинно бути виправдана присутність Нептуна, Водоля, Водяного, Русалки та ін.

Ведучі.

- вибір ведучих (пара хлопчик-дівчинка, вожатий-дитина і т.п.).

Вимоги до ведучих:

- стиль ведучих повинен відповідати тематиці й стилю заходу (одяг, взуття, макіяж);
- рівень розуміння, взаємодії провідних, гармонія і сполучуваність пари;
- реквізит для роботи (папка, листівка);
- грамотна і правильна мова (правильна вимова, відрепетируваною текст);
- рівень майстерності, почуття гумору.

Підводячи підсумки, нагадаємо, що будь-яке свято, захід має відповідати наступним вимогам:

Орієнтир на всіх вихованців і на кожного окремо;

Зміст справи має бути цікавим всім;

Великий вибір ігрових форм;

Ставка на різноманітність складу учасників;

Точний регламент;

Широке поле для творчого спілкування та самовираження;

Відповідність форми і змісту віку учасників.

Необхідно, щоб свята були добрими, зворушливими, урочистими, веселими й радісними, по-дитячому безпосередніми й спрямованими на різнобічний розвиток особистості дитини.

Методика колективної творчої діяльності

Однією з основних форм дозвілєвої діяльності дітей і підлітків є колективні творчі справи (КТС). Її сутність визначається як реалізація трьох закономірностей: цілеспрямованість виховання, товариство вихователів і вихованців, гуманізм виховання. Методику КТС відрізняє висока інтенсивність і концентрація різнобічної діяльності, колективне співробітництво і співдружність дорослих і дітей, спільне планування діяльності, спільна дія в соціальному середовищі, в соціальному творчості, спільний аналіз зробленого і оцінка участі кожного. Ключовим поняттям в ній є «турбота». Всі види діяльності і взаємин пронизані творчої турботою учасників процесу взаємодії один про одного, про свій колектив, про навколишній світ. Педагоги виступають як старші товариші дітей, які діють разом з ними і попереду них. Справа ця – колективна, тому що організовується разом – вихованцями і старшими товаришами як їх спільна турбота. Справа ця – творча, тому що являє собою спільний пошук кращих рішень життєво важливого завдання, оскільки твориться спільно – не тільки виконується, але і організовується: задумується, планується, оцінюється. Воно творче ще й тому, що не може перетворитися в догму, а виступає завжди в різних варіаціях, завжди виявляє нові можливості, адже воно частка життя! У КТС вирішується ряд педагогічних завдань: відбувається розвиток самостійності, ініціативи хлопців, самоврядування, активного, громадянського ставлення до людей і навколишнього світу. КТС збагачує колектив і особистість соціально цінним досвідом, дозволяє кожному проявити і вдосконалювати свої задатки і здібності, потреби і відносини, рости морально і духовно.

Одним з принципів методики КТС є принцип «чотирьох самі»:

- самі плануємо,
- самі готуємо,
- самі проводимо,
- самі аналізуємо.

Тобто за все, що відбувається в житті колективу, хлопці відповідальні нарівні з дорослими. Плануючи разом з педагогом дозвільні, пізнавальні, спортивні та інші справи, хлопці зовсім інакше став-

ляться до них. Це їх план, їх ідеї, в здійсненні яких в першу чергу будуть зацікавлені вони самі.

Алгоритм організації творчої діяльності полягає в послідовній реалізації шести стадій (етапів). Під алгоритмом в даному випадку розуміється обов'язкова послідовність, єдність, системність дій, які виступають в якості організаційних опор, де важлива кожна дрібниця, але і залишається простір для творчої інтерпретації кожного кроку.

1-я стадія – попередня робота дитячого колективу і педагога.

Діяльність педагога:

- визначає роль даного ТС в життя дитячого об'єднання;
- висуває конкретні виховні завдання, які будуть вирішуватися;
- розробляє варіанти ТС як приклади для вибору дітьми;
- починає будувати перспективу можливої ТС в настановчій (стартовій) бесіді з дітьми.

Завдання педагога: пропаганда, ідеї, цілі КТС, спонукання до участі в ньому. При цьому можна спиратися на:

- ідею безкорисливого служіння людям;
- почуття задоволення від спільної діяльності;
- чарівність героїчним;
- спонукання красивим;
- захоплення творчими здібностями;
- радість від прилучення до непізаного, новому, творчому;
- відкриття піднесеного в повсякденному житті;
- підтримку позитивної самооцінки («Я можу!»).

Діяльність колективу:

- формуються мікроколективи за інтересами з представників гуртків, дітей, вільно відвідують клуб;
- вибираються командири мікроколективів, розподіляються до-ручення між членами мікроколективів;
- проводиться підготовка до збору планування спільних справ клубу під час розвідки справ і друзів, яку проводять мікрогрупи за різними, спільно обраними маршрутами. Форми виявлення найбільш цікавих і корисних справ і проєктів можуть бути різними:
- обговорення основних напрямків, цілей і завдань діяльності;
- конкурс на кращі пропозиції щодо плану, на кращий проєкт

справи; - анкети пропозицій (що ти хотів би зробити? Для кого? і т.п.);

- «розвідка справ і друзів» – попередня і масова (по таким, наприклад, маршрутами, як «клуб», «мікрорайон», «рідна природа», «малюки», «далекі друзі»);

- «блискавки» з пропозиціями до плану (для обговорення).

2-я стадія – колективне планування. Воно відбувається на загальному зборі макрогрупи або на зборі, який становить загальний план життя цього об'єднання на черговий період, або на спеціальному зборі-старті, на якому планується тільки дане ТС. На загальному зборі планування приймається колективне рішення: затверджуються плани роботи мікроколективів, формується план спільних справ, затверджується структура органів співуправління, встановлюється графік роботи Ради самоврядування тощо

На даному етапі вже спільно вирішуються основні питання, які ставилися перед мікроколективом:

Що робимо, якими засобами?

Де діємо, в якому просторі?

Як краще його провести, за яким графіком, плану роботи, сценарієм?

Коли починаємо КТС? (Терміни, час);

Хто організовує і за що відповідає? (Розподіл відповідальності);

Хто оцінює КТС?

Спільно з ким діємо?

Чия підтримка необхідна?

Для кого діємо, на радість і користь кому? (Кому адресовано справа); Навіщо діємо? (Сенс);

Кому брати участь – усьому об'єднанню, або окремим (за бажанням) мікрогрупам, або зведеної групи добровольців?

Хто керуватиме – Рада об'єднання, або спеціальна Рада справи з представників усіх мікрогруп, або командир зведеної групи?

Провідні загальний збір (ними можуть бути і дорослі, і самі вихованці) ставлять допоміжні питання, зіставляють різні думки, просять їх обґрунтувати, підхоплюють і розвивають найбільш цікаві, корисні пропозиції, а в кінці збору зводять їх воедино і, в разі необхідності, організують вибір ради справи або командира зведеної бригади.

На загальному зборі заслуховуються і обговорюються всі варіанти, один з них відбирається для здійснення або створюється зведений проект.

Функції ініціатора, організатора і контролера справи може виконувати тимчасова ініціативна група. Як правило, в неї входять один-два самостійно мислячих, творчих дитини і два-три нічим не видатних дитини. Сенс такого об'єднання в тому, що випадає із загального поля активності дитина (діти) в умовах обмеженого контакту значно легше розкриває свої «малі таланти», ніж перебуваючи в загальній масі собі подібних. Цей психологічний ефект допомагає розкритися самим загальмованим аутсайдерам, надаючи їм можливість побувати в якості керівника з дуже великим рівнем відповідальності. Інша особливість тимчасової ініціативної групи – тимчасове об'єднання, в зв'язку з чим кожна дитина отримує кілька можливостей проявити свої організаторські здібності, а поняття «актив» втрачає свою елітарну привабливість.

Вибори тимчасової ініціативної групи можуть відбуватися за трьома сценаріями:

1) пропонуються власні кандидатури дітьми – педагог стежить за врівноваженою компонуванням тимчасової ініціативної групи;

2) діти пропонують до складу тимчасової ініціативної групи своїх товаришів;

3) педагог сам призначає членів тимчасової ініціативної групи.

Найбільш ефективні перші два сценарії. Вони визначають рівні самостійності мікрогрупи, але на початкових стадіях може бути використаний і третій варіант.

Тимчасова ініціативна група отримує інструктаж про те, що вона стає тимчасовим генератором ідей, розробником програми ТС, організатором мікрогрупи, контролером і аналітиком ТС.

3-тя стадія – спільна підготовка справи.

На цій стадії

- керівний орган цієї ТС уточнює, конкретизує план його підготовки і проведення, потім безпосередньо організовує виконання цього плану, заохочуючи ініціативу кожного учасника;

- кожна мікрогрупа (або зведена бригада) готує свій сюрприз;

- педагоги спрямовують роботу і допомагають вихованцям «по секрету»;

- Рада справи (або тимчасова ініціативна група) розробляє обраний варіант, враховуючи місцеві умови, складає програму і план дій, розподіляє доручення;

- завдання розподіляються в мікрогрупах. Члени тимчасової ініціативної групи пояснюють сенс майбутніх дій відповідальним за кожну ділянку задуманої ТС;

- Тимчасова ініціативна група здійснює контроль і надає посильну допомогу відповідальним.

Завдання педагога: утримання піднесеного пафосу, ентузіазму, інтересу до справи при поширенні проектною ідеєю від ядра (ініціаторів) на периферію (до всіх інших членів колективу).

4-я стадія – проведення ТС.

Мета педагога як керівника і учасника творчої справи – створювати і зміцнювати мажорний тон, дух бадьорості, впевненості в своїх силах, у своїй здатності нести людям радість, прагнення подолати будь-які труднощі.

Здійснюється план з усіма спонтанними корективами і відхиленнями від початкового задуму, які були внесені його учасниками при підготовці творчої справи. Виявляються корисними також і відхилення від задуму, що виникають під час проведення ТС через різні непередбачені обставини, і помилки, допущені учасниками. Все це теж необхідна школа життя.

Можна виділити шість основних «традиційних» елементів справи.

Елемент перший – зустріч. Можливі варіанти:

- Зустрічі-церемонії («хліб-сіль», «здравниці», квіти, привітання і т.д.);

- Сюжетна зустріч (залежить від теми справи, наприклад, «ско-морохи» пропускають на ярмарок гостей тільки після «пред'явлення» посмішки);

- Зустріч - міні-конкурс (загадки, виконання пісень та ін.).

Елемент другий – організаційний момент. Невеликий часовий відрізок, необхідний учасникам і гостям для адаптації, настройки на утримання справи.

Елемент третій – початок-зачин. Яскравий початок викликає інтерес і увагу до подальшої дії. Можливі варіанти:

- Представлення гостей і учасників;
- «живий епіграф»;
- звукові, світлові, технічні ефекти;
- кіно- або відеопролог;
- ритуал (підйом прапора, запалення вогню та ін.).

Елемент четвертий – основна частина. Справа може проходити за чітким планом, а може – в більш вільній, імпровізованій манері, але при цьому завжди в основній частині розгортається головна дія, найважливіші події. Основна частина - ядро всієї справи.

Елемент п'ятий – фінал. Завершальна частина повинна бути чіткою, яскравою, короткою. Тут доречні:

- нагородження;
- розкриття секретів і сюрпризи;
- колективна оцінка і прийняття рішення;
- загальна пісня;
- ритуал та ін.

Варіантів безліч, головне не забути: «Кінець - всій справі вінець!»

Елемент шостий - післядія. Пролунав фінальний «акорд» справи, але воно не завершено. Дуже важливо попрощатися з гостями, прибрати приміщення і територію і т.д.

5-я стадія – спільне підведення підсумків ТС.

На цій стадії важливу роль відіграє загальний збір учасників проведеного справи: це може бути або збір, на якому обговорюється життя об'єднання за минулий період, чи спеціальний збір-вогник, присвячений результатам даної справи.

Послідовність аналізу КТС:

- Першим дає зворотний зв'язок учасник КТС.
- Потім зворотний зв'язок дають учасники групи.
- Завершують аналіз педагоги.

Зразкові питання аналізу:

1. Що добре вдалося?
2. Як це на мене вплинуло?
3. Що отримала творча група?

4. Які основні результати?
5. Що мені слід змінити?
6. Що можна побажати іншим учасникам?
7. Кому висловити окрему подяку?
8. Що робити далі?

Спочатку в мікрогрупах (де кожен висловлює свою думку), а потім спільно вирішуються питання, пов'язані з позитивними сторонами підготовки і проведення ТС.

Потім – вихід на збір макрогрупи, узагальнення підсумків, спільний пошук кращих, нездійснених рішень. Провідні збір направляють спільний пошук кращих рішень цих питань, підхоплюють і розвивають цінне, систематизують і узагальнюють огляди і пропозиції.

Участь кожного вихованця в оцінці ТД забезпечується і іншими засобами – бесідами або анкетами (з такими, наприклад, питаннями: що нового ти зробив? Дізнався? Чому навчився? Чому навчив товаришів?), Стінгазети або лінійкою з творчими рапортами.

Вихователі підбивають підсумки виконання власне виховних завдань на нараді освітян, які брали участь в цій ТС, на нараді батьківського активу (старших друзів мікрогруп) або на батьківських зборах.

Завдання педагога на даній стадії: забезпечення організаторами позитивного зворотного зв'язку і підтримки від всіх членів колективу.

6-я стадія – найближчі наслідки ТС.

На цій стадії виконують ті рішення, які були прийняті загальним збором, вносять зміни в чергуються творчі доручення мікрогрупам, читають книги за матеріалами ТС, задумують нове творче справу і т.д.

Спільно визначається результативність ТС для учасників близького і далекого оточення. У кожному творчому справі виявляється сутність творчої взаємодії.

КТС – сфера педагогічного винахідництва, в якому беруть участь і діти. Часто в одній моделі зустрічаються елементи інших КТС, які її тільки збагачують.

Шмаков С. А. виділяє кілька умов успішного використання КТС. Перша – творча справа має спиратися на попередній особистий

досвід вихованців, на знання, вміння і навички, отримані в школі. Друга умова – будь-яка модель КТС не самоціль, не форма заради форми. Головне в ній – участь або співучасть дитини, його особисте самовираження і самоствердження. Необхідно, щоб кожна дитина був потрібен, знайшов себе в справі. Ось чому воно називається колективним і творчим. КТС – поле для імпровізації, вільного прояву, а не виконання ролі «з папірця». Третя умова – необхідно дотримуватися послідовності дій по добору, підготовки, планування, проведення та оцінки спільної справи. Будь-який «етап» КТД є творчість дитини, яке необхідно зауважити. Якщо один зшив костюм, інший зробив своїми руками атрибутику, а третій використовував і костюм, і атрибутику в своїй ролі, то успіх слід поділити на всіх. Це їх колективний успіх [11].

«Виховна робота з дітьми – щасливий процес, якщо народжує багатство людських відносин, якщо діти і вихователі діють спільно, якщо вони партнери та друзі».

Педагоги-дослідники виділяють різні види КТС: трудові, суспільно-політичні, пізнавальні, організаторські, спортивні, художні, екологічні, дозвільні, КТС з цілеспрямованим моральним змістом, КТС в роботі з активом.

Кожна модель варіативна і несе своє виховує і розвиваюче призначення. Форма і зміст КТС залежать від віку дітей. Слід пам'ятати, що форма – вже зміст, що практично будь-який КТС можна використовувати в роботі з малюками, молодшими і старшими підлітками, «полегшуючи» або ускладнюючи її композицію, програму і зміст.

КТС відрізняються за формою, характером практичної користі для себе, для друзів по колективу, для поліпшення навколишнього життя, для свого табору, для всіх людей. Турбота про поліпшення життя виступає завжди на перший план. Треба вести вихованців від творчості в забаві до соціальної творчості з користю для країни.

Таким чином, під колективною творчою справою може розумітися і збір лікарських трав, і різні роботи на території, і проведення змагань з ловлі риби, і організація фестивалю казкових героїв та ін., Словом, будь-яку справу, яку колектив вихованців вважає доцільною, цікавою, необхідною.

Методика підготовки і проведення ігор

Гра поєднує в собі елементи багатьох, найрізноманітніших видів діяльності, виховний вплив її всебічно. Діти беруть участь в грі добровільно, під час гри зміцнюють своє здоров'я, розвиваються фізично, у них поліпшуються координація рухів, знімається втома. Гра сприяє зростанню організаторських здібностей, придбання навичок життя в колективі, сприяє психічному розвитку, розвиває взаємовиручку і взаємодопомога, порядність і чесність. Грати в ігри цікаво, потрібно і корисно. Адже в грі – життя дитини, він спілкується, відпочиває і навчається за допомогою гри. Крім того, гра – це провідна діяльність вихованців у таборі.

Гра – це одна зі сфер людської діяльності, вона є багатою ґрунтом для спілкування і діяльності, отримання знань, формування умінь і розвитку навичок. Сутністю гри є те, що вона являє собою не звичайну, реальне життя, а умовність, вихід в сферу діяльності абсолютно специфічного характеру. Гра - це вільний прояв людської діяльності. Вона ніколи не нав'язується і не може бути нав'язана фізично або морально. Потреба в грі виникає як потреба в розвазі, задоволенні і буває тільки на дозвіллі. Навіть діти, для яких гра – основний вид діяльності, прекрасно усвідомлюють її умовність. Цілі, які переслідує гра, яким вона служить, лежать поза безпосередніх матеріальних інтересів і індивідуальних біологічних потреб. У стародавніх греків гра позначала забави дітей, у євреїв відповідала поняттям жарти і сміх, у римлян – радості, веселощів, у давніх германців означала плавний рух, що доставляє задоволення. В англійській мові існують два поняття: «play» – ігрова дія і «game» – гра за чіткими правилами. Отже, як ми бачимо, з поняттям «гра» пов'язані свобода життєвого вибору, потреба в розвазі, в отриманні задоволення, жарти і сміх. І все це позбавлене зовнішнього нав'язування і повинності. Такі сутнісні особливості гри ріднять її з дозвільної діяльністю, але не тотожні їй.

Гра – лише один з видів дозвільної діяльності, вірніше – одна з її форм. Як самостійний вид діяльності він постає в грі дитини. У його індивідуальному розвитку гра є провідним видом діяльності, діяльністю ігровою, попередньої навчальної, трудової та дозвільної.

Ігрова діяльність – це стихійний виховний інститут дитини, в якому він освоює життя, набуває знання і вміння, навички спілкування, розвиток фантазії і механізми творчої свідомості.

Для дитини гра – це засіб психологічної підготовки до майбутніх реальних життєвих ситуацій. Як тільки дитина залишає світ безтурботного дитинства, як тільки у нього з'являються соціально обумовлені обов'язки, ігрова діяльність поступово зникає і їй на зміну приходить дозвіллева. Відбувається це тоді, коли він йде в школу. Навчання стає незаперечним заняттям, обумовленим зовнішньої доцільністю. Виникає діяльність навчальна, яка для нього, як уже зазначалося, в достатній мірі складний і насичений працю, який ділив час на навчальний і вільний від нього - дозвілля.

Педагогічний ефект гри як однієї з форм дозвіллевої діяльності, яка надає на людину певний освітній і виховний вплив, полягає в наступному:

- по-перше, гра моделює життєві ситуації боротьби і змагальності;
- по-друге, створює умови для взаємодії і взаємодопомоги;
- по-третє, згуртовує, народжує, хоча і тимчасову, спільність. Спільність, яка виникає під час гри, тяжіє до збереження навіть після закінчення гри. Виниклі в її процесі спільні зусилля, взаємодітримка і взаємодопомога народжують позитивні емоції, зближують і спонукають до їх збереження та відтворення;
- по-четверте, в колі гри закони і норми повсякденному житті не беруться в розрахунок. Тут діють інші. Тут інші і ми самі, і наші вчинки. У народі кажуть: «У грі так в дорозі пізнають людей». Гра виявляє особистісні якості людини, яка грає - спритність, винахідливість, рішучість, наполегливість, комунікабельність і навіть чесність. Яким би не було сильним бажання виграти, людина не повинна грати не за правилами. Правила визначають не тільки зміст тієї ситуації, яка обмежена грою, а й формують поведінку людини. Порушення правил веде до осуду, до виключення з гри. Дорослі, як і діти, оцінюють спробу зіграти не за правилами як недотримання добрих особистісних взаємин;

- по-п'яте, гра, хоча і здійснюється в рамках правил, створює простір для фантазії, імпровізації;

- по-шосте, гра повністю відповідає принципу єдності пізнання і рекреації. Поряд із задоволенням, насолодою від самої гри людина отримує задоволення від розширення свого кругозору, від вміння користуватися своїми знаннями і збагатитися знаннями інших;

- по-сьоме, в грі можна виявити ті свої позитивні якості, які в повсякденному житті не знаходять застосування. Гра вибирається на рівні своїх можливостей і тому людина завжди може домогтися майстерності і успіху, тоді як у професійній діяльності успіх і визнання приходять не завжди. Людині приємно робити те, що викликає в ньому відчуття впевненості і майстерності. До того ж вибір ігор надзвичайно великий і різноманітний.

Незалежно від виду ігор, умов проведення, правила повинні відповідати ряду вимог [1].

Вимога перша. Правила повинні бути прості. Особливо важливе дотримання цієї вимоги в масовій дозвілльовій діяльності, коли учасники заздалегідь не підготовлені і їх склад випадковий. Складні правила доводиться довго роз'яснювати, розтлумачувати, а відпочиваючий, який шукає розваг підліток не схильний «завантажувати» себе складною і в принципі непотрібною йому інформацією. В результаті втрачається інтерес. Але і в тому випадку, коли підліток починає бавитися, він буде плутатися, збиватися і тим самим по-рушувати темп гри або руйнувати її.

Вимога друга. Гра повинна охоплювати всіх. Не повинно бути таких ситуацій, коли одні учасники залучені в процес гри, а інші виявляються в положенні пасивних спостерігачів. Така ситуація, наприклад, виникає тоді, коли при командній грі учасники отримують індивідуальні завдання або коли проводиться конкурс, який вимагає від учасників певних здібностей - заспівати, зіграти, намалювати і т.д. Той, хто такими здібностями не володіє, виконувати завдання не стане.

Третя вимога. Гра повинна бути цікава для всіх. Ця вимога тісно пов'язане з наступним.

Четверта вимога. Гра повинна бути доступна для всіх передбачуваних учасників. Найбільше це вимога слід дотримуватися при організації та проведенні рухливих ігор, побудованих на прояві спритності, швидкості фізичної реакції, додатку фізичних зусиль. В таких іграх з задоволенням беруть участь діти, підлітки та молоді люди. Чим людина старша, тим критичніше він ставиться до себе і тим критичніше він оцінює свої можливості. Рідко хто «з ходу» вирішиться взяти участь в грі перед масою незнайомих людей. Тому при проведенні ігор з масовою аудиторією краще звертатися до ігор, які дозволяють брати участь не покидаючи свого місця - вікторин, аукціонів і т.п. Гра доступна - це її відповідність інтелектуальним і фізичним можливостям людини.

Вимога п'ята. Завдання, що містяться в грі, повинні бути однаковими або рівними за змістом і складності для всіх. Рівності вимагає не тільки завдання, але і спосіб залучення до його виконання. Такими способами можуть бути розіграш порядку участі за жеребом, вибір конверта із завданням за принципом витягування квитка на іспиті і ін.

Всі ці вимоги відносяться до ігор змагальних. В іншій групі ігор – рольових – такі вимоги відсутні, так як вони представляють собою певну поведінку в пропонованих умовах.

Зміст рольових ігор не носить сюжетного характеру і довільно в своїх проявах. Наприклад, учасники зустрічі домовляються, що проведуть її подібно мушкетерам в таверні або як давньогрецькі громадяни під час симпозіумів. Участь в таких іграх вимагає певних знань про епоху, манерах поведінки і спілкування, характер одягу. Певні знання потрібні і для відтворення обстановки, аксесуарів і т.п.

Педагогічна цінність рольових ігор полягає в тому, що вони будять фантазію, урізноманітнюють рольова поведінка, стимулюють творчі потенції, збагачуючи дозвілля людини нестандартним і захоплюючим розвагою.

На відміну від рольових ігор всі інші будуються на конкурентності, боротьбі, зіткненні. Саме визначення ігор як змагальних говорить про їх суті. Щоб змагальність виникла, необхідно протиставлення грають один одному, будь то парна гра або командна. Дух

суперництва в найбільшою мірою проявляється там, де грають знають один одного. У цих випадках гра проходить з великим азартом, тобто супроводжується таким емоційним станом, як збудження, пов'язане з пристрасним очікуванням перемоги. Цей стан передається і глядачам - уболівальникам, народжує атмосферу піднесення і святковості, розкріпає уболівальників і дозволяє залучати до участі в грі. Діти і підлітки охоче відгукуються на надання допомоги «своєї» команді, готові підказати, замінити гравця і т.д.

Обов'язковий елемент змагальних ігор – суддя або журі, в обов'язок яких входить стежити за дотриманням правил і, якщо це передбачено, оцінювати гру і визначати переможця. Оцінка результату і визначення переможця завжди приховує в собі можливість конфлікту як грають і суддів, так і уболівальників і суддів, тому вона повинна бути гранично об'єктивною.

Класифікувати ігри за видами дуже складно. Ознаки однієї гри виявляються властивими іншій, вони переплітаються, перетинаються, розмиваючи межі. Ігри, наприклад, ділять на рухливі, інтелектуальні, спортивні, творчі. Але спортивні ігри теж є рухомими, а творчість – неодмінний компонент будь-якої гри.

За змістом: пізнавальні (інтелектуальні), спортивні (військово-спортивні), розважальні, творчі, соціальні, музичні, профілактичні та ін.

За формою організації: сюжетно-рольові, театралізовані, ігри-епопеї, рухливі, народні, ігри по станціях, ігри-змагання, ігри-подорожі та ін.

За місцем проведення: на місцевості, з естради, на воді, на пляжі, в автобусі, в приміщенні і ін.

За кількістю грають: індивідуальні, парні, колективні, групові. Ігор безліч, і всі вони переслідують певні виховні цілі.

Ігри на знайомство. Мета – ознайомлення дітей один з одним, настрій на спілкування. Особливість організації: краще проводити вожатого з конкретним загоном. У змісті ігор повинні використовуватися імена.

Ігри в автобусі. Мета – організація виховного простору даного тимчасового періоду цікавим і корисним справою. Особливість: гри

не повинні спонукати учасників до рухової діяльності, а максимально використовувати задані умови.

Ігри-речівки. Мета – емоційна і психічна розрядка і зарядка, підвищення настрою. Особливість: дані гри спонукають учасників до підвищення тону мови в синтезі з гумористично змістом тексту, використовується оборот повторення.

Ігри на увагу і координацію. Мета – розвиток активного і вольового уваги, координації, здійснення контролю і самоконтролю. Особливість: в змісті цих уявлень учасники мають зобразити руху, задані ведучим, в певному порядку, темпі, швидкості.

Спортивні ігри. Мета – прищеплення олімпійської культури, підвищення інтересу до видів спорту. Особливість: ігри мають на увазі чітку систему правил, суддівства в залежності від виду спорту. Інтелектуальні ігри. Мета - активізувати пізнавальну діяльність, розвинути ерудицію, логіку, швидкість реакції, вміння мислити нестандартно при вирішенні задач логічного характеру. Особливість: гри будуються за принципом вікторин, бліц-опитувань і містять питання як на задану тему, так і різнобічного характеру.

Творчі ігри. Мета – активізувати пізнавальні та творчі здібності дитини. Особливість: дані гри будуються за принципом конкурсів акторських талантів, «рекордів» дитини, в яких діти демонструють свої здібності.

Ігри на місцевості. Мета – розвиток навичок орієнтування, максимальне використання заданих умов. Особливість: дані гри в своєму змісті використовують особливості місцевості і перебувають на ній.

Імітаційні ігри. Мета – розвиток пам'яті, творчості, вигадки дітей, здатності виділяти істотні ознаки когось-небудь. Особливістю таких ігор є імітація рухів, мови, характеру заданого об'єкта (частіше людини, тварини).

Сюжетно-рольові ігри. Мета – розвиток пам'яті, уяви, акторських даних, відтворення і найбільш точна передача специфіки ролі. Особливість ігор: сюжет і ролі повинні бути знайомі і впізнавані.

Рухливі ігри. Мета – активізувати рухову активність дітей, розвивати фізичні навички. Даний вид гри сприяє зміцненню м'язової

системи дітей, створення комфортної атмосфери в групі, дає можливість кожній дитині взяти участь в тій чи іншій грі, в залежності від стану здоров'я. Особливість: відносяться до типу командних ігор, проводяться як на свіжому повітрі, так і в просторому приміщенні; наявність інвентаря (м'яч, скакалка і ін.) необов'язково.

Музичні гри. Мета – розвивати музичні навички дитини, прищеплювати естетичний смак, урізноманітнити дозвілля. Особливість: дані гри передбачають знання текстів пісень (дитячих, з мультфільмів, сучасних і ін.), Можуть проводитися в мікрогрупах (по 5-7 чоловік).

Залежно від віку ігрова діяльність має свої специфічні особливості, відмінності за змістом, формою, методикою організації і проведення ігор.

Етапи конструювання гри

1. Визначити, за яким принципом буде проходити гра (особистий залік, командні, по колу, коли грають переходять від однієї ігрової станції до іншої, за легендами, загадок, шифровок і т.п.).

2. Встановити об'єднуючу ідею (для гравців – мета) – «життя», жетони, окуляри, олімпійська система, контрольний час і т.д.

«Життя» краще використовувати в командних іграх. Це не тільки дозволяє побачити згуртованість групи, а й хлопців змушує поглянути і відчутти себе по-іншому. Не кожен сам за себе, а «один за всіх і всі за одного». Як правило, після командних ігор хлопці або розбігаються, або стають ще дружніше.

Існує кілька варіантів використання жетонів:

- зібрати певний комплект квітів;
- зібрати певну кількість жетонів;
- змішаний тип двох перших варіантів.

Жетони хороші як для особистих ігор, так і для командних. «Життя» і окуляри по ходу гри можна відзначати на табло. В цьому випадку команди (учасники) будуть знати свою сходинку до перемоги і сходинку суперника. Але для постійного підігріву азарту потрібно, щоб хлопці, пройшовши черговий етап гри, прийшли на те місце, де знаходиться табло, відзначилися (подивилися результати суперників) і пішли на наступний етап.

Контрольний час – час, за який вихованці повинні пройти весь комплекс ігор або виконати завдання. Бажано, щоб були передбачені маршрутні листи, інакше може з'явитися проблема в суддівстві.

3. Після вибору принципу і об'єднуючої ідеї гри необхідно звернути увагу на тему (якщо вона ще не визначена).

Гри можуть бути пізнавальні, інтелектуальні, на перевірку практичних навичок, розважальні, розвиваючі, вікові, музичні, ігри-жарти, рухливі, спортивні та ін.

Вибір вузької теми передбачає, щоб всі частини гри, все завдання їй відповідали.

Гра може бути змішаного типу, коли ігри йдуть по колу і не залягають один від одного, але об'єднані спільною ідеєю.

Вибір принципу кола передбачає відпрацювання за часом: наприклад, протягом 10 хвилин триває гра, потім 2 хвилини дається на перехід на наступну станцію, знову 10 хвилин гри і т.д. У всіх інших системах гри може бути обмежений тільки загальний час.

4. Після того, як визначено приблизний план, слід подбати про стартовою інформації. Необхідно знати: де? коли? у скільки? скільки чоловік? вік? електрика? приміщення?

5. Слід вибрати команду суддів, яка буде підбирати або проводити ігри (в ролі головного судді може виступити вожатий). Після конструювання гри настає не менш важливий момент – етап підготовки.

Основні елементи підготовки гри

1. Оформлення. Необхідно організувати окрему команду, яка буде займатися оформленням всього комплексу або його центральній частині. Ігри, які проводять судді, вони оформляють самі.

2. Реквізит. Бажано, щоб кожен суддя склав для себе список реквізиту, який йому знадобиться, і заздалегідь зібрав його в відведеному місці, перевіривши за списком.

3. Музика. Музичний фон обов'язковий при проведенні ігор (якщо є можливість). Музика, як і оформлення, створює потрібну атмосферу, настрій свята і задає темп граючим.

4. Призи. Майже всі і завжди грають не заради нагороди, а заради гри. Однак якщо підготувати маленькі призи, дипломи, грати

буде цікавіше і приємніше. Призи можна вручати і незалежно від обраного принципу гри.

5. Закон «кнопки». В ході гри іноді виникають ситуації або обставини, здатні перешкодити проведенню гри. Під час підготовки необхідно передбачити цей момент і продумати запасний варіант. Можна скласти список можливих перешкод і заздалегідь визначити, як можна їх уникнути.

6. Репетиція. Корисно влаштувати генеральну репетицію гри, бажано в умовах, близьких до дійсності. Це дозволить виявити всі слабкі місця команди.

7. Сценарій. Бажано, щоб судді написали собі невеликий сценарій: як вони зустрінуть хлопців, що скажуть, як попрощаються, де будуть стояти, у що будуть одягнені і т.д.

8. Як розповідати правила.

- Голос ведучого повинен бути впевненим і гучним. Слова треба вимовляти чітко, вимовляючи кожен звук. Можна попередньо потренуватися перед батьками, друзями.

- Вожатий повинен бути сам захоплений своєю грою, тоді легко буде захопити інших.

- Правила повинні бути зрозумілі кожному, інакше гра не вийде. Краще пояснювати двічі.

9. Суддівство.

- Перш ніж грати, необхідно уважно прочитати правила гри. Якщо правил немає, їх потрібно придумати самим.

- Програючи, діти стають більш винахідливішими тому слід продумати всі варіанти і ситуації, які можуть виникнути при суддівстві.

- Чим менше правил, тим краще.

- Суддя завжди має рацію.

- Добре, якщо у суддів буде відмітний знак (форма, краватка, пов'язка, значок).

- Судді повинні бути доброзичливі і ввічливі з усіма без винятку. Якщо кому-то гра не подобається і ця людина заважає іншим, необхідно тактовно видалити його.

- Ніколи не слід сперечатися з граючими. Суддя повинен вислухати скривджених і, якщо вони мають рацію, змінити своє рішення.

ня, але тільки після того, як обміркує ситуацію. Якщо суддя буде сперечатися, він позбудеться свого суддівського авторитету, його ніхто не буде слухати і грати у нього. Необхідно пам'ятати, що успіх гри багато в чому залежить від судді - його сміливості, терпіння, вигадки.

Алгоритм проведення гри-подорожі:

- 1) підготовка;
- 2) збір-старт;
- 3) рух по маршруту;
- 4) участь у діяльності;
- 5) підведення підсумків;
- 6) організація післядії.

Під час проведення гри потрібно пам'ятати наступні принципи:

- «Гра – її величність» (необхідно створити таємничість і інтригу в ігровій ситуації);

- «Говори простіше, і люди до тебе потягнуться» (бажані чіткість і простота інструкції, доступність слів);

- «Як почнеш – так і закінчиш» (необхідний настрій і мотивація на гру, мобілізація і емоційність ведучого);

- «Взявся за справу - йди до кінця сміливо» (ведучому допоможуть впевненість в собі і прагнення завжди все доводити до логічного завершення);

- «Не виходить – без паніки» (слід пам'ятати, що ситуація повинна бути під контролем і працювати на ведучого, а не ведучий – на ситуацію).

При організації ігрової діяльності з дітьми молодшого віку важкого важливо знати, що:

- рухливі ігри з бігом і стрибками повинні бути обмежені в часі і супроводжуватися частими перервами, змінами характеру рухів;

- неприпустимі гри, пов'язані з великими силовими навантаженнями, з тривалим нерухомим сидінням за столом;

- якщо за правилами гри дитина змушена вийти з неї, то тільки на короткий час, інакше він буде порушувати правила, вступаючи в гру самостійно, без дозволу;

- діти цього віку люблять гри, в яких вони повинні «завмерти» на місці. Такі ігри сприяють розвитку функції гальмування;

- всі діти люблять водити в грі, і вибір ведучого кожен раз повинен бути обґрунтований: «він ще жодного разу не водив», «дуже чесно дотримувався правил гри», «був сміливим» і ін.

- дітей треба вчити грати, не порушуючи правила, привчати діяти за сигналом;

- закінчуючи гру, слід відзначити кращих, ініціативних гравців.

Як ввести дітей в гру?

1. Треба коротко, образно викласти зміст гри. Правила гри давати бажано не все відразу, так як діти не зможуть швидко засвоїти їх і мимоволі порушуватимуть. Надалі правила гри діти повинні згадувати самі.

2. Необхідно розділити дітей на команди.

3. Вожатий повинен брати участь в грі разом з дітьми.

При організації ігрової діяльності з дітьми середнього віку вожатого важливо знати, що:

- необхідно вибирати такі рухливі ігри, які б не містили зайвих емоційних навантажень;

- деякі ігри-змагання бажано проводити окремо для хлопчиків і для дівчаток.

Як ввести дітей в гру?

1. Пояснити правила гри, вести гру і судити необхідно динамічно; образність не обов'язкова.

2. Слід розділити хлопців на групи.

3. Вожатий повинен грати роль не наставника, а старшого члена колективу, керувати грою зсередини.

При організації ігрової діяльності з підлітками вожатого важливо знати, що:

- гра повинна бути осмисленою, діяльною, досить складною;

- гра може бути розрахована на тривалу підготовку;

- діти повинні усвідомлювати необхідність гри, її корисність.

Як ввести дітей в гру?

1. Необхідно включати дітей в розробку гри, таким чином здійснюючи спільне творчість вожатих і підлітків у виборі сюжетів, ролей, ігрових завдань.

2. Розподіл загону на групи може відбуватися в залежності від особистих уподобань, інтересів.

3. Вожатий виступає в ролі організатора, штурмана гри. Далі він може делегувати свої повноваження хлопцям, коригуючи і направляючи їх діяльність.

Методичні рекомендації до організації виховного процесу в дитячих оздоровчих таборів з вивченням англійської мови

Пропозиції щодо формату дитячих оздоровчих таборів з вивченням англійської мови: дискусійні клуби, театральні студії, робота над конкретним проектом. Під час перебування у літніх мовних таборах кожна дитина:

- здобуває необхідні мовні навички;
- непомітно долає мовний бар'єр;
- удосконалює свою розмовну мову;
- поєднує навчання із захопливим відпочинком.

Керівникам дитячих оздоровчих таборів з вивченням англійської мови необхідно звернути увагу на:

- особливості інфраструктури табору (майданчики для масових заходів, комп'ютери, доступ в Інтернет та ін.);
- режим дня, передбачений у таборі (наявність вільного особистого часу);
- кількість дітей у групі (загоні) й кількість педагогів;
- особливості організації охорони території та забезпечення безпеки відпочинку, протипожежних засобів;
- кількість занять на день, компетентність викладацького складу, присутність у таборі перевірених і надійних носіїв мови, які мають допуск і дозвіл на спілкування та роботу з дітьми.

Керівниками загонів у таборах можуть бути вчителі, які мають вищу категорію, педагогічне звання, молоді вчителі-волонтери, студенти старших курсів педагогічних закладів вищої освіти.

Для створення умов комфортного перебування учнів у таборі необхідно:

- забезпечити на 12-15 дітей у загоні 1-2 педагога;
- розподілити учнів по загонах, в залежності від їх віку та рівня знання іноземних мов ;
- навчання у загонах проводити за різними адаптованими навчальними посібниками;
- створити майданчики для масових заходів;
- залучити до роботи волонтерів та студентів старших курсів вузів і учнів старших класів навчального закладу, які вільно володіють іноземною мовою, за методом «рівний-рівному»;
- висвітлювати роботу мовного табору на сайтах та в засобах масової інформації.

Педагогам дитячих оздоровчих таборів з вивченням англійської мови для успішної роботи у таборі необхідно:

- побудувати свою діяльність таким чином, щоб перебування дітей у таборі не перетворилось на продовження навчання у навчальному закладі;
- зацікавити дітей у знаннях іноземної мови;
- показати інший, відмінний від шкільного стиль викладання, де акцент ставиться на практичній частині та знаннях, які можна застосувати пізніше і в інших областях;
- використовувати навчально-методичні матеріали за посиланням <http://mon.gov.ua/activity/litni-movni-tabori/metodichni-rekomendacziyi.html>
- застосовувати відео і аудіо матеріали, мовні ігри, вправи, бесіди на різні теми;
- активно співпрацювати з волонтерами та студентами;
- сприяти висвітленню роботи з організації мовних таборів на сайтах та в засобах масової інформації.

Схематично напрямки діяльності мовних літніх таборів можна розбити на три види: музичний напрямок, проектні роботи, інсценування.

Учні початкових класів потребують розумного співвідношення мовної практики та розважальних видів діяльності для того, щоб

досягти грамотного використання мовних структур. Це зумовлено тим, що в цьому віці діти мають надзвичайну здатність запам'ятовувати нову інформацію, але абстрактне мислення ще не розвинуте в достатній мірі, що не дозволяє їм застосовувати вивчене в різних ситуаціях.

Саме тому пісні є надзвичайно цінною частиною навчального процесу з учнями початкових класів. По-перше, пісні забезпечують активне вживання більшої кількості мовних структур, ніж будь-який інший вид діяльності. По-друге, в піснях учні використовують ряд поєднаних речень, у той час як їхня розмовна практика все ще може триматися на рівні коротких фраз або речень. І нарешті, тексти пісень, спеціально написаних для використання на уроках іноземної мови, базуються на повторах, що забезпечує багаторазове вживання ключових структур.

Практичне навчання або «навчання через проекти» є випробуваним засобом мотивації дітей, адже, виконуючи проектну роботу, діти роблять те, що їм природно подобається, і мають змогу уникнути того, що їм не подобається. Виконання проектної роботи дозволяє учням поєднати вивчення англійської мови з іншими предметами шкільної програми, одночасно розвиваючи дитину в цілому – її мислення, уяву, креативність, навчаючи її соціальних цінностей та вміння працювати самостійно або в групі.

Створюючи та презентуючи кінцевий продукт (плакат, модель, буклет, журнал, винахід тощо), учні розвивають усі чотири мовленнєві вміння (говоріння, читання, слухання та письмо), відпрацьовуючи при цьому вивчений матеріал та вивчаючи нові граматичні структури та лексичні одиниці так само, як вони вивчали та вивчають рідну мову, – через досвід. Учні використовують мову як інструмент та мають можливість відчувати, наскільки вона корисна та гнучка.

Важливим питанням при навчанні англійської мови як іноземної є зменшення емоційної дистанції між учнем та іноземною мовою. Іншими словами – зменшення «чужості» мови, що вивчається, приближуючи її до учнів, створюючи, зв'язки, з іншими сферами життя учнів, створюючи умови, в яких вони насолоджуються тим, що говорять іноземною мовою, розпізнаючи при цьому інтонацію та вимову.

Такі процеси ідентифікації, імітації та креативної гри є частиною того, як діти вивчають рідну мову. Діти із задоволенням наслідують звуки, грають зі словами, та розігрують ролі, що допомагає їм відпрацювати моделі соціальної поведінки як взаємодіяти один з одним, розвинути свою особистість. Розігрування ролей допомагає дітям розвинути мовні компетенції,

Наші міжнародні партнери підготували різноманітні методичні розробки для проведення та організації літніх мовних зборів

Навчальна система Oxford Reading Circles використовується для опрацювання текстів різного об'єму і формату з метою розвитку в учнів навичок критичного мислення та вдосконалення мовних умінь шляхом проведення рольової гри та групової дискусії. Застосування цієї методики розвиває в учнів усі види мовленнєвої діяльності, формує вміння працювати в групах і автономно, прививає любов до читання художніх творів.

Спочатку учням пропонується цікавий текст. Після того як учні прочитають текст, вони поділяються на групи і отримують окремі ролі. Починається наступний етап роботи, під час якого учасники опрацьовують матеріал у групах через призму щойно одержаних ролей та згідно з отриманими завданнями. Фінальний етап передбачає висловлення власних думок, презентацію виконаних завдань, активну участь в обговоренні тексту.

Система Oxford Reading Circles успішно працює завдяки двом чинникам: цікавому матеріалу, який спонукає до бурхливого обговорення, і ретельно спланованій, продуманій роботі над обраним текстом.

Видавництво Express Publishing рекомендує використовувати серії *Storytime* та *Showtime* не тільки для читання, але і як матеріал для інсценування (Drama) та додає детальні розробки та методичні поради в Teacher's Book. Серія *StoryTime* – для учнів молодшої школи, *Showtime* – для середньої школи.

У процесі роботи над проектом відбувається активізація лексики та граматичних структур, покращення вимови та інтонації (учні мають можливість прослухати весь текст в аудіозапису), забезпечується практика усного мовлення та подолання мовного бар'єру.

Учні знайомляться з культурою і літературою народів світу, у творчій атмосфері підвищується зацікавленість до вивчення мови та мотивації для подальшого вдосконалення.

Проект має такі переваги: можливість застосовувати в різнорівневих та різновікових групах – залучати всіх учнів незалежно від рівня (під час роботи можливо адаптувати сценарій та регулювати ступінь активності кожного з учасників), дати можливість дітям розкрити свої здібності, організувати роботу індивідуально (під час роботи над своїм текстом), у парах, у групах.

Під час підготовчого етапу (розділ First-time Listening and Reading) учні ознайомлюються з твором, слухають у запису, у виконанні керівника або читають самостійно. Можливе виконання невеликих завдань до тексту. Під час підготовчого етапу паралельно бажано починати роботу з розділу Drama Activities, для того, щоб учні усвідомлювали кінцеву мету проекту – інсценування тексту. Вправи Drama Activities є двох типів – пов'язані безпосередньо з текстом та загальні, мета яких – тренувати увагу, пам'ять, спостережливість, уміння зосередитися, усвідомити мету поставленого завдання, а також вміння працювати разом та координувати свої дії. Ці вправи допоможуть також краще володіти своїм голосом, мімікою, рухами.

Міжнародний освітньо-методичний центр PEARSON-Dinternal розробив комплекс навчально-методичних матеріалів для проведення проектної роботи в літніх мовних таборах.

Проектна робота якнайкраще відповідає формату та вимогам навчальної діяльності учнів у літніх мовних таборах. Вона є чудовим інструментом реалізації комунікативного підходу в мотивуючій, ігровій та змагальній формах, забезпечує активну мовленнєву практику кожного учня, розширює світогляд учнів та включає їх в активний діалог культур.

Матеріали PEARSON-Dinternal розроблено за трьома рівнями: молодший, середній, старший. Тематика та мовленнєве наповнення кожного з них відповідає психологічним особливостям, сфері вподобань та рівню мовленнєвої компетенції учнів відповідної вікової категорії.

Матеріали кожного рівня містять:

- Методичні рекомендації щодо проведення проектної роботи.
- Декілька варіантів кінцевого проекту, що їх можуть створити школярі.

- Поетапний план роботи над проектом.

- Послідовний опис кожного із запропонованих етапів (перебіг навчальних сесій, порядок опрацювання мовного матеріалу, комунікативні шляхи активізації вже пройденого матеріалу, додаткові ігрові види діяльності, ключі до запропонованих завдань).

- Навчальні матеріали для учнів (тексти, завдання, аудіоматеріали, ребуси, кросворди тощо).

Головна специфіка навчання іноземних мов полягає в тому, що літня школа має забезпечити учнів оволодінням основами спілкування засобами іноземної мови, беручи до уваги те, що власне спілкування – це засіб та шлях до залучення школярів до духовних цінностей, до культури інших народів, засіб для встановлення взаєморозуміння.

Спираючись на таке визначення специфіки предмета, до ходимо висновку: основним видом діяльності, якому потрібно приділяти увагу на заняттях із вивчення іноземної мови, є комунікативно-пізнавальна діяльність.

Комунікативна компетенція передбачає розвиток таких якостей, як:

- розуміння й здатність продовжувати іншомовне висловлювання відповідно до конкретної ситуації спілкування, мовної задачі й комунікативного наміру;

- здійснення своєї мовленнєвої й немовленнєвої поведінки, беручи до уваги правила спілкування, національно- культурні особливості країни мови, що вивчається;

- користування раціональними прийомами опанування іноземної мови, самостійність у їх виборі;

- інтерес і позитивне ставлення до мови, що вивчається, до культури народу, що розмовляє цією мовою;

- розуміння себе як особистості, яка належить до певної мовної та культурної спільноти;

- самостійність у виконанні певних видів навчальної діяльності;

- розуміння важливості вивчення іноземної мови.

Серед різновидів комунікативних вправ найбільш ефективним є використання ситуативних вправ для розвитку комунікативної компетенції. Ситуативні вправи спрямовані на те, щоб викликати в учнів потребу в іншомовній мовленнєвій діяльності, створити відповідну мотивацію, стимулювати мовомислення, спонукати до засвоєння нових загальнонавчальних знань, актуалізації лінгвістичних знань та мовленнєвих засобів. Ситуативні вправи передбачають створення на уроці:

1) Ситуацій, що доповнюють. Учням пропонується доповнити, завершити опис ситуації, зробити з представленої її частини висновки. Ситуація може мати характер особистого спостереження або викладу подій.

2) Проблемних ситуацій. Вони застосовуються для формування навичок оперування конкретним мовним матеріалом як можливості використання проблемних ситуацій у комунікативно-змістовному ключі за умови вільної реакції учнів.

3) Уявних ситуацій. Реагуючи на стимул, що міститься в експозиції, учні повинні «відновити» більшість деталей з обстановки, «прив'язати» їх до уявних співрозмовників, з одного боку, і до тих учнів, які фактично будуть розігрувати ці ситуації, – з іншого. Мовленнєва ситуація може бути як монологічною, так і діалогічною.

4) Рольових ситуацій. В основу опису ситуації покладено посилення на соціально-комунікативні ролі учасників розмови. Ситуативні вправи можуть виконуватися із застосуванням різних методичних прийомів. Так, умови ситуації можуть повідомлятися учням: а) на слух, б) візуально (наприклад, із використанням плакатів), в) у надрукованому вигляді (вправи в підручнику, роздатковий матеріал у вигляді карток).

Із позиції виховання моральних якостей школярів особливе місце займають бесіди іноземною мовою, що спрямовані на виховання:

- високого рівня моральних чеснот (чесності, обов'язку, відповідальності, доброзичливості тощо);
- моральної культури, включаючи розуміння високоморальних національних і загальнолюдських цінностей;

- гуманістичних поглядів, переконань і світогляду;
- високої культури спілкування та поведінки;
- високого рівня ерудиції;
- системності та критичного мислення;
- естетичної, художньої культури;
- патріотичних поглядів та почуттів;
- толерантності й поважного ставлення до людей іншої національності та інших поглядів і переконань.

ПИТАННЯ ДЛЯ САМОПЕРЕВІРКИ

1. Перерахуйте принципи діяльності літнього мовного табору.
 2. Назвіть переваги літніх мовних таборів.
 3. Які розрізняють типи літніх мовних таборів.
 4. Визначте напрями виховної роботи в літніх мовних таборах.
 5. Назвіть форми виховної роботи в дитячих оздоровчих таборах.
 6. Обґрунтуйте принципи планування виховної роботи в дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови.
 7. Визначте вимоги до плану виховної роботи в дитячих оздоровчих таборах.
 8. Які розділи включає перспективний план на оздоровчий сезон?
 9. Назвіть форми залучення дітей до планування роботи загону.
- Проілюструйте структуру підготовки свята.
10. Назвіть і охарактеризуйте методи виховної педагогічної діяльності.
 11. Дайте характеристику форм виховної роботи: заходи, виховні справи, КТС.
 12. Оцініть організаційно-педагогічні можливості різних форм виховної роботи: заходи, виховні справи, КТС.
 13. Обґрунтуйте принципи методики КТС.
 14. Назвіть і розкрийте складові технології організації колективно-творчих справ.
 15. Які основні складові структури дитячого свята?
 16. Що таке сценарій, сюжет, ролі свята?
 17. З яких етапів складається процес складання сценарію свята?
 18. Які умови вибору форми, часу й місця проведення свята?

19. Які вимоги до ведучих свята?
20. Назвіть і розкрийте складові алгоритму конструювання гри для підлітків.
21. Назвіть особливості організації ігрової діяльності з дітьми різного віку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга: учебник. М., 1998.
2. Воспитательный процесс: изучение эффективности: методические рекомендации / Под ред. Е.Н.Степанова. М., 2003. С. 8.
3. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю. КИПАРИС: учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе. М., 2001. С. 117–118.
4. Кравченко В.В. План роботи літнього мовного табору. *Англійська мова та література*. 2016. № 10–11 (488–489). С.66–67.
5. Літні мовні табори. URL: <http://mon.gov.ua/activity/litni-movni-tabori/> (дата звернення 27.02.2018).
6. Літні мовні табори. Сучасна школа України. 2015. № 5 (281). 66 с.
7. Літня педагогічна практика в оздоровчих таборах: методичний посібник / укл. Н. В. Казакова. Хмельницький: ХГПА, 2009. 96 с.
8. Максименко О. В. Літні мовні табори: організація діяльності : науково-методичний посібник. Сєверодонецьк : СПД Резніков В. С., 2015. 184 с.
9. Методичні рекомендації щодо організації роботи літніх мовних таборів у Київській області. URL: <file:///C:/Users/Desktop/посыбник/МЕТ-РЕК-МОВНИ-ТАВОРЫ.pdf> (дата звернення 5.01.2018).
10. Шерудило А.В. Я хочу бути сучасним вожатим: методичні рекомендації зі спецкурсу «Інноваційні технології в дитячих закладах оздоровлення та відпочинку» для студентів педагогічних спеціальностей вищих навчальних закладів. Глухів : РВВ Глухівського НПУ ім. О. Довженка, 2015. 80 с.
11. Шмаков С.А. Дети на отдыхе: Прикладная «энциклопедия»: Учителю, воспитателю, вожатому. 2-е изд. М., 2001.

РОЗДІЛ III.
**ЛІНГВІСТИЧНІ АНГЛОМОВНІ ІГРИ
В ЛІТНЬОМУ МОВНОМУ ТАБОРІ**
**Ігри на розвиток звукового й буквеного
аналізу слів**

Мета гри: розвиток графо-моторних навичок, уяви.

Хід гри: учні слухають роз'яснення написання букви учителем і намагаються зобразити її у своїх зошитах за зразком.

Наприклад:

- Ішла буква Е по лісу, спіткнулася, перекинулася й перетворилася на букву F. Буква F теж упала, зламала руку і стала буквою L.

- Поряд із будинком, у якому жили букви, оселився злий ластик. Якщо яка-небудь буква заходила до нього, він робив її несхожою на себе. Ось одного разу зайшла до ластика буква Y, він стер їй ніжку, вийшла буква V.

Мета гри: розвиток фонематичного слуху, уміння концентруватися.

Хід гри: ведучий шепоче учню, який сидить скраю, на вухо слово англійською мовою. Наступний гравець шепоче це слово своєму сусідові тощо. Гра ведеться на дві команди. Перемагає та команда, яка швидше й без помилок передасть назване слово останньому гравцеві.

Мета гри: розвиток літерного аналізу слова, просторового орієнтування, уваги.

Хід гри: учитель подає набір букв і картинку із зображенням якогось предмету. Учні повинні вибрати ті букви, які необхідні для складання слова, що позначає предмет на картинці, і записати його. Назвати, яка частина мови? Наприклад:

u h l e s o

Слово: house – іменник.

Мета гри: повторення голосних букв і звуків.

Хід гри: учні повинні знайти в нижньому ряду звук, що відповідає букві у верхньому ряду, і з'єднати їх лінією. Наприклад:

A	I	O	U	Y	E
[ai]	[ou]	[ei]	[i:]	[wai]	[ju:]

Мета гри: розвиток звукового аналізу слів, уваги.

Хід гри: учитель вимовляє англійське слово, потім робиться коротка пауза. Учні повинні в цей час порахувати, скільки в слові звуків (букв) і за командою повідомити відповідь.

Мета гри: морфемний аналіз слова, розвиток уваги.

Хід гри: учитель просить правильно з'єднати склади слів, спираючись на представлені малюнки. Наприклад: тарілка, журавель, торт.

pla	ke
ca	ne
сга	te

Мета гри: розвиток просторового орієнтування, пам'яті.

Хід гри: учитель складає в коробку вирізані з картону букви англійського алфавіту, а учні повинні назвати, яку букву вони витягли з мішка.

ІГРИ НА РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ ТА УВАГИ

Мета гри: розвиток довільної уваги, сприйняття ритму, рухової пам'яті.

Хід гри: звучить музика, діти виконують команди вчителя:

Hands up! Hands down! Hands on hips! і т.д. Учитель припиняє команди, діти повинні виконати рухи в тому ж порядку на ті ж такти музики.

Мета гри: розвиток уваги, пам'яті.

Хід гри: учитель на короткий час показує дітям який-небудь предмет потім, прибравши його, просить кого-небудь описати його англійською мовою, називаючи його колір і розміри.

Мета гри: розвиток пам'яті, уваги.

Хід гри: двоє учнів виходять до дошки, на якій написані числа. Учитель називає певне число, учні повинні швидко показати указкою й повторити числівник. Виграє той, хто не помилився жодного разу.

(Таку саму гру можна провести, використовуючи буквосполучення або окремі літери).

Мета гри: розвиток пам'яті, уваги.

Хід гри: учитель називає англійське слово, учні повинні вигадати слово, що починається на останню букву запропонованого слова. Наприклад:

Table — apple—egg— girl—lake

(Слова повинні бути відомими для учнів).

Мета гри: розвиток уваги, уяви, моторики.

Хід гри: учитель у повітрі «пише» прості слова. Учні «читають» і записують їх у зошити. Виграє той, хто впорався із завданням краще за інших.

Мета гри: розвиток пам'яті, уваги, зняття закомплексованості.

Хід гри: учень показує перед класом який-небудь рух (імітує танок, ходьбу, написання букви і т. д.), учні повинні назвати дієслово англійською мовою, що позначає цей рух.

ІГРИ НА РОЗВИТОК МИСЛЕННЯ

Мета гри: розвиток уміння класифікувати.

Хід гри: на дошці пишуться кілька слів, потрібно назвати зайве.

Наприклад:

- sweet, street, sit, tree, queen;

- old, happy, name, cold, good.

(Принцип об'єднання слів в одну групу може бути різним).

Мета гри: розвиток мислення, уяви, моторики.

Хід гри: учитель читає декілька разів невеликий текст, укладений на знайомому для учасників гри матеріалі. Учні слухають і роблять

невеличкі малюнки. Потім за малюнками відтворюють текст. Перемагає той, хто зробить це краще за всіх.

Мета гри: розвиток мислення.

Хід гри: кожен учень приносить на урок яку-небудь іграшку. Із групи обирається один ведучий. На три — п'ять хвилин він виходить за двері. За його відсутності вчитель з учнями вигадує певну історію про одну з іграшок з 3–5 речень. Усі іграшки розставлені на столі. Ведучий заходить у клас і за описом дітей повинен знайти й назвати обрану іграшку.

Мета гри: розвиток мислення, активізація лексики.

Хід гри: подається ряд ознак, потрібно підібрати слово (або кілька слів), якому притаманні зазначені ознаки.

Гра може бути проведена й у зворотному порядку (від предмета до ознаки).

Мета гри: розвиток мислення, логіки.

Хід гри: демонструється числовий ряд, у якому пропущено будь-яке число, наприклад, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10. Учні повинні назвати відсутнє число.

Мета гри: розвиток мислення.

Хід гри: учитель демонструє кілька картинок. Учень повинен встановити послідовність подій, зображених на них, розкласти їх у логічній послідовності і спробувати скласти невелику розповідь, використовуючи кожний малюнок.

Мета гри: розвиток уміння класифікувати, зіставляти.

Хід гри: з декількох карток, на яких написані окремі букви, склади, слова, розділові знаки, потрібно скласти текст і відповідно назвати його.

Мета гри: розвиток мислення.

Хід гри: учитель обирає який-небудь предмет (із певної теми) і просить дітей відгадати за допомогою п'яти запитань.

НАВЧАЛЬНІ ТА РОЗВИВАЛЬНІ ІГРИ

Мета гри: закріпити в пам'яті учнів вивчену лексику й зворот There is.

Хід гри: формується дві команди. Учитель демонструє предмети, назви яких відомі школярам. Після цього члени команд по черзі називають англійською мовою предмети. Перемагає команда, що назвала більшу кількість предметів. Наприклад:

P1: There is a book in the box.

P2: There is a pencil in the box.

P3: There is a pen in the box тощо.

Мета гри: відпрацювання прийменників, питання Where was ... ? і відповідей на нього.

Хід гри: учитель розкладає на столі предмети, назви яких відомі учням англійською мовою (наприклад: ручку, книгу, пенал). Потім він залишає на столі книгу, ручку вкладає в книгу, а пенал ховає в стіл. Виділити дітям одну – дві хвилини, щоб запам'ятати, де знаходяться предмети, учитель знову розкладає їх на столі, а потім ставить дітям такі питання: Where was the book?, Where was the pen? і т. д.

Мета гри: закріплення Present Progressive Tense.

Хід гри: учитель вивішує на дошці тематичні картинки (наприклад, «Розпорядок дня школяра») і до кожної з них робить три підписи в Present Progressive Tense. Але тільки один із них відповідає змісту того, що зображено на малюнку. Учня пропонується уважно подивитися на малюнки й підписи до них. Учні по черзі виходять до дошки й витирають підписи, які не відповідають змісту зображеного на малюнку.

Мета гри: закріплення Present Progressive Tense.

Хід гри: учитель вивішує на дошці малюнки, що відображають розпорядок дня школяра, і робить підписи, які не відповідають змісту того, що зображено на малюнку.

1. I am washing.

2. I am dressing.

3. I am getting up і т. д.

Учням пропонується підібрати до кожного малюнка відповідний підпис.

Мета гри: повторення вивченої лексики.

Хід гри: учитель вивішує на дошці два малюнки (заздалегідь підготовлені), звертаючи увагу учнів на те, що вони на перший погляд майже ідентичні. Дається час на те, щоб діти порівняли ці два малюнки й сказали б, чим вони відрізняються один від одного. Потім учитель прибирає картинку й просить учнів назвати ті предмети, які на них зображені.

Мета гри: повторення вивченої лексики.

Хід гри: учитель вивішує на дошці заздалегідь підготовлений малюнок, де, наприклад, яблуко синє, собака зелена й т. п., і просить учнів уважно подивитися на малюнок, назвати всі предмети, колір яких не відповідає дійсному.

Наприклад: I see a blue apple. Apples are not blue. Apples are green, red and yellow.

Мета гри: повторення вивченої лексики.

Хід гри: учитель вивішує на дошці два малюнки й просить дітей знайти п'ять предметів, які є відповідно й на тому, і на іншому малюнку. Групу можна розподілити на дві команди. Перемагає та команда, члени якої швидше й правильніше виконали завдання.

На другому етапі гри можна прибрати чи додавати картинку й запропонувати кожній команді назвати англійською мовою предмети, які зображені.

Мета гри: повторення питальних речень у Present Simple Tense.

Хід гри: учитель дає першій команді картинку (наприклад, із теми «Класна кімната») і пропонує дітям протягом двох — трьох хвилин уважно її розглянути. Потім він передає малюнок членам іншої команди, яка ставить питання своїм опонентам. Наприклад:

Where is the bookcase? How many desks are there in the classroom? What do you see above the blackboard? і т. п.

Після відповідей на запитання, правильність яких контролюється членами другої команди, малюнки вивішуються знову, і члени першої команди описують їх.

Мета гри: повторення вивченої лексики й закріплення Present Simple Tense.

Хід гри: учитель роздає двом командам конверти, у які вкладені малюнок і нескладний текст до нього, розрізаний на окремі речення. Учитель пропонує учням дивитися на малюнок та укласти до нього зв'язний текст, використовуючи надані речення. Потім можна запропонувати їм переказати цей текст.

ОРФОГРАФІЧНІ ІГРИ

Мета цих ігор – практика написання англійських слів. Частина ігор розрахована на тренування пам'яті учнів, інші засновані на деяких закономірностях у правописі англійських слів.

Алфавіт

Учитель повинен мати два набори карток із літерами алфавіту. Клас розподіляємо на дві команди. Кожна команда отримує один набір карток. Учні шикуються на якнайбільшій відстані від дошки. Коли вчитель вимовляє слово, скажімо, «pencil», учні з відповідними буквами підбігають до дошки й складають це слово. Команда, що склала слово першою, отримує кількість балів за кількістю букв у слові.

Бджолині соти

Клас ділиться на дві – три команди. Залежно від числа команд на дошці два або три рази пишеться будь-яке довге слово.

Наприклад:

EXERCISE EXERCISE EXERCISE

Представники команд по черзі підбігають до дошки й пишуть слова, що починаються з букв, які складають слово exercise, по вертикалі. Кожен пише одне слово, причому слова не повинні повторюватися. Через деякий час дошка буде виглядати приблизно так:

E	X	E	R	C	I	S	E	E	X	E	R	C	I	S	E
Y			I	C								I	E		
E			C	E								R	T		
			E									C			
												L			
												E			

Сходи

Учасники гри вибудовують на класній дошці «сходи» зі слів. Кожне слово має починатися з останньої букви попереднього. Сходи виглядають приблизно так:

B	E	A	R												
			A												
			T	R	A	V	E	L							
								O							
								O							
								K	I	T	E				
										N					
										D	I	N	N	E	R

Щоб у гравців був стимул писати довші слова, бали можна давати кожному за кожну букву. Якщо слово написано неправильно, команда балів не отримує.

Поміняй букву

На дошці пишуться два слова з однаковою кількістю букв. Завдання учнів – перетворити найкоротшим шляхом одне слово в інше, замінюючи кожного разу тільки одну букву.

sand.....meat

sand — send — sent — seat — meat

Виграє той, хто написав останнє слово.

Драбинка

Учитель пише на дошці коротке слово. Наступне написане під ним слово має бути довшим на одну букву. При цьому в кожному наступному слові дозволяється замінювати будь-які літери, окрім першої. Наприклад:

He	red	me
her	read	man
here	ready	moon
heart	reader	month
heartly	receive	mother
	remember	morning

Придумай слово

Обирається буква, якій відводиться точне по порядку місце в слові. Наприклад, «The letter «i» is the second in the words». Учні по черзі пишуть на дошці слова, де буква «I» стоїть другою по порядку. Таким же чином пишуться слова, де, скажімо, буква «R» буде третьою, а буква «E» — четвертою.

kite	port	dont
light	turn	comt
pin	girl	gont
bite	burn	bont
bit	corn	cont
fit	born	pokt
fight	yard	kitt
right	hurt	bitt

За кожне слово дається один бал.

$$4 * 4 = 16$$

Учитель пише на дошці слово з чотирьох букв, наприклад «Farm».

Учні повинні написати по чотири слова на кожну букву за відведений час:

f	a	r	m
fall	apple	river	machine
field	April	ripe	meadow
food	arrive	railway	meet
fast	anybody	rich	mountain

Спочатку учні пишуть слова на аркуші папери. Перший учень, який придумав усі слова, виписує їх на дошці. За кожну правильно написану колонку він отримує чотири бали, за кожну допущену помилку в нього знімається один бал. Учень, який помітив і виправив помилку, отримує один бал.

Анаграми

У грі використовуються слова, при змінюванні порядку букв у яких виходить нове слово. Гравці отримують від учителя картку з такими словами. Кожне слово виписується на дошці, і з нього утворюється нове. Завдання треба виконати за встановлений час.

За кожне правильно змінене слово дається один бал. При цьому гравець повинен знати значення отриманих слів. Можна використувати, наприклад, такі слова:

tale — late	ten — net	state — taste
team — meat	take — Kate	saw — was
east — seat	tea — eat	knee — keen
shelf — flesh	race — care	post — stop
not — ton	mile — lime	felt — left
name — mane	lain — nail	dog — god
more — Rome	deal — lead	but — tub
tar — art	act — cat	

Додай приголосні

Учитель пише на дошці голосні літери. Додавши відсутні приголосні, учні отримують слово. Виграє учень, який написав останнє слово ряду. Далі треба прочитати всі слова. За всю роботу гравець отримує п'ять балів. Один бал може бути знятий за кожну допущену помилку. Наприклад:

ai	oo	o.e
tail	good	rose
pail	goose	nose
pain	foot	lose
main	book	wore
rain	cook	pose

Натяк

Один з учнів, ведучий, виходить із класу, решта задумують слово, наприклад «Table». Коли він повертається, гравці називають кілька слів, у яких є перша буква задуманого слова, яке учню треба відгадати. Таким же чином він знаходить усі інші літери задуманого слова й отримує стільки балів, скільки букв у слові:

sit	map	black	chalk	men
tea	mountain	book	still	end
stick	cap	bed	lamp	pen
at	back	beat	like	serve
t	a	b	l	e

Наборщик

Учитель пише на дошці слово, наприклад «Representative». Учні складають нові слова з букв даного слова. Слова учнів записуються на дошці. Перемагає той, хто запропонував останнє слово. Із презентованого слова можна скласти такі слова:

present, nest, tea, test, part, art, sir, etc.

Дві перші літери

Учитель просить учнів придумати слова, у яких перші дві букви однакові з написаним на дошці складом. Наприклад:

be — beat, been, beast, bee, berth

sa — saw, sat, same, sack, salt

Перемагає учень, який написав слово останнім.

ІГРИ ПРИ ВИВЧЕННІ ТЕМИ «ТВАРИНИ»

Мета: закріплення раніше отриманих знань, формування мовних навичок і вмінь.

Хто швидше?

Хто швидше згадає назви тварин і птахів, що починаються літерою!

Багато слів з одного

Учням пропонується назва тварини. Вони повинні назвати інших тварин, назви яких починаються з літер, що є ...; у першому слові.

Знайти секретні букви

Слова – назви тварин, у яких пропущені букви, учні мають їх вставити. Малятам про звірят. Конкурс теледиктора, для якого необхідним є екран телевізора (рамки) й мікрофон. Учні читають текст про тварину. Хто це зробить виразніше?

Лотерея

Представники двох команд по черзі дістають із коробки картки з назвами тварин і птахів та переміщують їх під назви «Дикі», «Домашні».

Гра в кубик

На гранях кубика зображені тварини. Учень, підкинувши кубик і зловивши його, каже: «I have a dog». Його сусід додає: «He / she has a dog».

Хто це?

Необхідно поєднати пронумеровані малюнки із зображенням тварин з їхнім описом на картках, позначених буквами алфавіту.

Гра на увагу

У швидкому темпі вчитель показує класу малюнок за малюнком і говорить, наприклад: «I have a monkey». Учні погоджуються: «Yes, you have a monkey». Іноді вчитель «поміляється» й називає щось не так або не ту тварину, яку показує.

Наприклад, показуючи картинку великої собаки, він говорить: «I have a little dog». Учень, який погодився з учителем, «сплачує фант».

Кого Буратіно бачив у зоопарку?

Один з учнів грає роль Буратіно. Інші учні запитують, кого він бачив. Буратіно їм відповідає й дає жетони за правильно побудовані питання.

Хто більше?

P1 — I have a rabbit at home.

P2 — I have a rabbit and a cat at home.

P3 — I have a rabbit, a cat and a dog at home.

P4 — I have a rabbit, a cat, a dog and a parrot at home тощо.

Гра на увагу

Дві команди стають обличчям один до одного. У кожного учня в руках тварина – іграшка або малюнок із зображенням тварини, що вони ховають за спиною. За сигналом ведучого всі члени однієї з команд одночасно показують другій команді свої іграшки (малюнки) й швидко ховають їх. Члени другої команди повинні запам'ятати й сказати: а) які тварини були показані; б) у якому порядку.

Хто зник із зоопарку?

На столі – іграшки-звірі. Діти уважно дивляться й намагаються запам'ятати їх, потім заплюшують очі. Учитель прибирає яку-небудь тварину. Діти відкривають очі та намагаються вгадати, хто зник із зоопарку?

Мисливці

На набірному полотні виставляються фігурки тварин, звірів і птахів із підписами: bird, elephant, tiger і т.д. Лексика дітям знайома. Учитель викликає двох учнів-«мисливців» до набірною полотна, називає слово, «мисливці» шукають його графічне зображення на набірному полотні. Хто першим знайшов слово, знімає з полотна «здобич» і кладе її у свою «мисливську сумку». Перемагає той, хто набрав більше карток.

Переможець потім демонструє «здобич» дітям, дістаючи картки з сумки й читаючи назви тварин, звірів і птахів.

ІГРИ НА ПОВТОРЕННЯ АНГЛІЙСЬКИХ ПРИЙМЕННИКІВ

«Бременські музики»

Мета гри: тренування в уживанні прийменників above, over, under і below.

Хід гри: двом командам пропонується серія картинок «Бременські музики», на яких зображені герої відомої казки. Вони заглядають у вікно до розбійників, стоячи на плечах один одного. Деякі картинки абсолютно ідентичні, на інших же персонажі розташовані по-різному відносно один одного. Гравці знаходять такі картинки й кажуть, у чому полягають їхні відмінності, уживаючи прийменники above, over, under, below.

Скарб

Мета гри: активізувати в мовленні прийменник under.

Хід гри: командам пропонується картинка, що зображує кімнату, двір і т. п. Одна з команд вирішує, де захований скарб (під деревом, каменем, будинком і т. д.). Друга команда, ставлячи загальні питання, що вимагають відповіді «Так» або «Ні», повинна вгадати, де знаходиться скарб.

Ріпка

Мета гри: закріпити навички вживання прийменників before, behind, in front of.

Хід гри: командам показують малюнки, на яких зображені герої казки «Ріпка». Гравці повинні правильно назвати всіх персонажів відносно один одного.

Палац

Мета гри: закріпити навички вживання прийменників in, inside, out of, outside.

Хід гри: командам пропонуються картинки, що ілюструють яку-небудь казку, де намальовані палац, персонажі, які по-різному розташовані відносно палацу й один одного.

Сніжний ком

Мета гри: активізація вживання прийменника *above* в мовленні учнів.

Хід гри: учасникам гри пропонується, наприклад, таке завдання: розкажіть, над якими об'єктами може пролітати літак (місто, село, ліс, річка та ін.). Кожен учень складає речення, повторюючи те, що було сказано до нього, і додаючи нове слово.

Наприклад, 1-й учень каже: «A plane can fly above the river»,

2-й учень продовжує: «A plane can fly above the river and the forest» і т. д.

Римування

Мета гри: тренувати учнів у вживанні в мовленні прийменників *from* і *to*.

Хід гри: учням пропонуються римування типу «Dear Lu came from Peru»,

«Little Bob, go to the shop».

До римування додається список імен для заміни. Завдання гравців – замінити запропоновані елементи так, щоб вони римувалися з цими іменами (Willy / Chile; Frank / bank і т. п.).

Митниця

Мета гри: тренування в уживанні прийменника *after*.

Хід гри: один з учнів грає роль митного службовця, решта – «іноземці», які відповідають на питання про рід їхніх занять, місце проживання й роботи до приїзду в країну.

Аварія

Мета гри: активізація вживання прийменників *during* і *before*.

Хід гри: учням може бути запропонована гра, в якій учень, що виконує поліцейського, проводить опитування «свідків», що знаходилися поряд із місцем аварії до й під час неї.

Доміно

1) **Мета гри:** активізація вживання прийменника *by*.

Хід гри: учасникам гри пропонуються картки, на яких написані незакінчені речення типу «Hamlet» is written by.....або Furniture is made by....., на інших картках – прізвиська письменників або назви професій. Гравці знаходять закінчення своїх речень, поєднуючи картки, як це робиться під час гри в доміно.

2) Мета гри: активізація вживання прийменників with і without.

Хід гри: учасники гри отримують картки з незакінченими реченнями типу: We sweep the floor with a, We can not eat without....., а на інших — назви різних знарядь праці та предметів домашнього вжитку.

Хто кого боїться?

Мета гри: закріплення to be afraid of.

Хід гри: учитель називає дії, заняття людей, а також різних тварин, а команди повинні швидко назвати, хто кого боїться, наприклад: грабіжник — поліцейського; миша — kota й т. д.

Приймальня

Мета рольової гри: тренування у вживанні to wait for smb.

Хід гри: учень, який виконує роль секретаря, з'ясовує причину, через яку той чи інший «відвідувач» чекає на «директора», і рекомендує деяким із них звернутися до заступників директора з тих чи інших питань.

Знавці

Мета гри: активізація вживання прийменників after, before; розвиток загальної ерудиції учнів.

Хід гри: гра проводиться у формі вікторини. Питання можуть стосуватися будь-якої великої історичної події, що є точкою відліку. Наприклад:

Was the telephone (radio, TV) invented before or after World War II?

Ігри з опорою на наочність

Мета гри: стійке вживання прийменників після певних дієслів.

1) to look for smb / smth

Хід гри: визначте по малюнку, кого або що шукає той чи інший чоловік:

принц – Попелюшку; чоловік із нашійником у руках — собаку й т.п.

2) to wait for smb / smth

Хід гри: визначте по малюнку, кого або що чекають люди:

юнак із квітами — свою наречену;

продавець — покупця й т. п.

3) to listen to smth

Хід гри: визначте з виразу облич людей на малюнках і по їхніх жестах, яку музику вони слухають: веселу, сумну, голосну і т. п.

Протиставлення прийменників

Мета гри: закріплення в пам'яті учнів прийменників протилежного значення.

Хід гри: гравцям можуть бути запропоновані такі запитання:

1) Ви підете на вечір відпочинку з собакою? Відповідь: без собаки (прийменники with / without).

2) Ви будете боротися проти своїх друзів? Відповідь: за них (прийменники against / for).

Проводиться аналогічно добре відомій дитячій грі «Так і Ні», умови якої припускають, що в негативних відповідях школярів будуть ужиті прийменники, протилежні за значенням тим, які містилися в питаннях.

Закінчіть речення

Мета гри: тренування у вживанні прийменника until.

Хід гри: учасники гри повинні зробити правильний вибір закінчення речення. Дається його початок, що містить римування з прийменником, наприклад:

Little Jill! Sleep until	dinner
Little Jill! Work until	supper
Little Jill! Play until	breakfast

Знайдіть закінчення речення

Мета гри: активізувати вживання прийменників up і down.

Хід гри: учням пропонуються комплекти карток. На одних написано початок речення, на інших — закінчення. Учасникам гри пропонується швидко і правильно поєднати обидві частини речення.

Мета гри: розвиток уваги, що припускає виправлення учнями семантичних помилок, пов'язаних із вживанням прийменників after, before, during.

Хід гри: учням пропонуються різні речення типу:

- 1) I usually wash my hands during dinner (before).
- 2) They danced a lot after the party (during).
- 3) He had a good time before his summer holidays (during).

Мета гри: тренування у вживанні прийменника near.

Хід гри: учням даються окремі речення, в яких йдеться про те, які дії вчиняють ті чи інші люди (збирають гриби, плавають у річці, слухають шум поїзда й т. д.) Школярам треба вгадати, біля якого об'єкта живуть ці люди (біля лісу, річки, станції).

ІГРОВІ СИТУАЦІЇ У ВИГЛЯДІ КОНКУРСУ ЗНАВЦІВ ІЗ МЕТОЮ ПОВТОРЕННЯ ВИВЧЕНОГО ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ

Привітання

1. Команди вітають один одного, використовуючи всі можливі варіанти. Команда, яка успішно впоралася із завданням, одержує 5 балів.

2. Командам роздані картки, на яких написані окремі слова. Потрібно скласти речення типу Nice to meet you. Вища оцінка 5 балів.

Школа

1. Завдання ідентичне тому, яке дається в телевізійній грі «Поле чудес». Попередньо на дошці накреслено певну кількість клітинок, у які потрібно вписати літери. Загадується слово за названою темою,

наприклад blackboard. Команди по черзі називають літери. Команда, що відгадала слово, отримує 5 балів.

2. У коробці знаходяться два — три предмети шкільного побуту. Команди по черзі ставлять запитання «Have you got.....?» Відгадавши предмет, команда отримує 5 балів.

Квартира

Учні утворюють дві команди. Дошка ділиться навпіл. На половині суперника команда малює те, що стосується теми «Квартира». Після команди вчителя робота закінчується. Представники команд роблять підписи під малюнками. За кожне слово, правильно написане й відповідне тому, що зображено, команда отримує жетон.

Їжа

На столі розставлені предмети сервірування й розкладені продукти. Представники команд уважно розглядають усе, що знаходиться на столі. Потім, повернувшись спиною до столу, учні називають те, що вони запам'ятали. Команда отримує стільки балів, скільки продуктів і предметів назвали її представники.

Сім'я

Гра передбачає конкурс капітанів. Капітани повинні представитися й розповісти про себе. Їхні повідомлення складаються з 7–8 речень. Кожен із капітанів користується правом поставити питання й отримати на нього відповідь. Команда отримує стільки балів, скільки речень міститься в повідомленні її капітана. За поставлене питання додають 2 бали, за неправильну відповідь на питання суперника віднімаються 2 бали.

Кольори

Капітанам пропонується уважно подивитися один на одного, а потім, відвернувшись, назвати кольори окремих предметів одягу

свого суперника. Правильна відповідь оцінюється в 5 балів, за допущену помилку віднімаються 2 бали.

Тема за вибором

Для кожної команди на дошці накреслені клітини, як на шаховій дошці. Командам дається завдання: заповнити їх словами (на обрану тему). За кожне правильно написане слово команда отримує 1 бал.

Спорт. Хобі

Учень дістає з коробки малюнок і називає по-англійськи те, що на ньому зображено: вид спорту, улюблене заняття. За кожне правильно назване слово учасник гри отримує жетон.

Числівники

Учасникам конкурсу пропонується завдання «Відгадай номери сторінок у книзі, між якими вкладена закладка; номер квартири, будинку й т. п.», при цьому бажано, щоб діти називали числівники (відомі їм). Відгадане слово приносить своїй команді 5 балів.

Числівники

Група ділиться на дві команди. На дошці для кожної команди записані врозкид цифри (однакова кількість). Учитель називає цифри одну за одною. Учасники гри повинні знайти названу вчителем цифру й викреслити її. Виграє команда, яка швидко і правильно впрається із завданням.

Числівники

Група ділиться на дві команди. Учитель називає числівник. Одна з команд повинна назвати попередній числівник, а інша — подальший. Якщо учасник гри помиляється, то команда отримує штрафний бал. Перемагає команда, що отримала меншу кількість штрафних балів.

Тема за вибором

Мета гри: визначити, хто більше за інших знає слів із теми.

Учень іде до дошки, а потім назад, до своєї парти, називаючи англійською мовою слова з теми. Клас веде підрахунок. Учень отримує стільки жетонів, скільки слів він назвав.

Настільна естафета

Мета гри: поточний контроль (із будь-якої теми).

Група ділиться на команди по 4 учні. Кожній команді вчитель роздає по одному примірнику завдання й пропонує виконати його, передаючи один одному як естафетну паличку.

Перемагає команда, яка правильно й швидше за інших виконала завдання. За підказку учень вибуває з гри, а на команду накладається штраф.

Прислів'я

Мета гри: повторення англійських прислів'їв, розвиток мислення.

Учня пропонується, використовуючи початок із лівої колонки, знайти закінчення прислів'я з правої колонки, потім пояснити кожне прислів'я або одне з них і навести ситуацію, де можна було б їх застосувати.

Мій подарунок для ...

Мета гри: повторити лексику за темою «У магазині», розвивати навички монологічного мовлення.

Кожен учасник гри витягує одну з наперед приготованих карток із зображенням будь-якого предмета. Після чого кожен гравець пояснює, чому він робить саме цей подарунок.

Детективна історія

Мета гри: розвиток логічного мислення; повторення питальних речень у Past Simple Tense.

Учора, о 18 годині, скоєно злочин. Підозрюються двоє. Два учні виходять у коридор і домовляються про алібі на вчорашній день. Інші діти — «слідчі». Вони викликають по-одному «затриманих» і допитують їх — ставлять питання, намагаються довести їхню вину й той факт, що їхні алібі придумані.

Житель 22-го поверху

Мета гри: тренування в складанні питальних речень.

Один із учасників гри — «житель» 22-го поверху висотного будинку. Щоранку «житель» на ліфті спускається вниз, іде на роботу. Увечері ж він їде лише до 14-го поверху й далі йде пішки. Діти ставлять питання, намагаючись угадати, чому він це робить.

Пантоміма

Мета гри: тренування учнів у вживанні лексики з елементами пантоміми.

Група ділиться на дві команди. Кожен учень однієї з команд отримує картку, на якій написано англійською мовою якесь слово. Дається завдання: засобами пантоміми показати те, що дане слово позначає. Суперники (інша команда) намагаються відгадати це слово. Пропонуються такі, наприклад, слова: to knit, to lay the table, a plane і т. д.

Краща розповідь

Мета гри: повторення вивченої теми, розвиток навичок монологічного мовлення.

Беруть участь дві команди. Кожній команді потрібно скласти розповідь на певну тему, наприклад «Школа» або «Подорож». Виграє команда, що склала кращу розповідь і допустила меншу кількість помилок у складеному оповіданні.

ТВОРЧІ ІГРИ

Правий — лівий

Усі стають у коло, вибирають ведучого. Ведучий указує на одного з граючих, говорить «Right!» і рахує до п'яти. Це означає, що учень, на якого вказав ведучий, повинен назвати ім'я свого сусіда праворуч, наприклад: «His name is Anton». Якщо граючий не встигає це зробити на рахунок «п'ять», він стає ведучим. Після цього всі міняються місцями, і гра продовжується.

Дзига

Гравці стають у коло, і кожен учень отримує свій номер.

При цьому не обов'язково починати з номера 1, можна з будь-якого номера. Обирається ведучий. Він виходить на середину й запускає дзигу, при цьому називає один із номерів. Учень із відповідним номером повинен встигнути добігти й зупинити дзигу до того, як вона припинить обертатися. Якщо учень встиг це виконати, він отримує право запустити дзигу й назвати номер наступного гравця.

Логіка розповіді

Учасники гри прослуховують невелику розповідь (5–6 речень), у якій навмисно порушена логічна послідовність. Учні повинні відновити логіку розповіді. За кожну правильну помилку вони отримують один бал.

Поясни собі

Учитель каже речення, що може служити закінченням короткого оповідання. Учні вигадують власні розповіді. Перемагає той, хто найбільш логічно закінчить розповідь. Ось деякі можливі заключні фрази:

- And I never answered the telephone again.
- But when I got out of the train, there was no one to meet me.
- I could go neither home nor to school.

У бібліотеці

Читач просить книгу, але не пам'ятає ні її назви, ні автора. «Бібліотекар» ставить питання й урешті-решт з'ясовує, яка книга потрібна читачеві. «Бібліотекар» отримує один бал, якщо відгадав назву книги.

Хто герой?

Учень задумує героя книги. Решта ставлять питання і відгадують, хто це може бути. Гру можна проводити індивідуально або командно. За гарну розповідь дається два бали, запитання — один бал.

Шарада

Клас ділиться на дві команди. Кожна обирає собі складне слово, наприклад: football, arm-chair, afternoon, bathroom, blackboard і т. д. Команда, яка обрала, наприклад, слово football, повинна приготувати три короткі інсценівки: у першій треба вжити слово foot, у другій — ball, у третій — ціле слово football. Ці слова у відповідних сценках повинні бути важливими в смисловому плані й по можливості вжиті кілька разів. Переглянувши всі три сценки, учасники другої команди повинні відгадати задумане слово. Потім команди міняються ролями.

Професії

Учасники гри прослуховують аудіозапис із 5–6 речень, у яких йдеться про те, що зазвичай робить людина тієї чи іншої професії. Усі речення прослуховуються відразу, без зупинки.

Серед правильних тверджень трапляються одне — два неправильних. За кожен помилку дається один бал.

Секретне слово

У грі одночасно беруть участь тільки дві людини. Учитель повідомляє кожному гравцю по слову, яке вони повинні тримати в секреті один від одного. Завдання кожного полягає в тому, щоб у

ході розмови змусити партнера вжити «секретне» слово. Наприклад, один учень отримує слово «Cat», другий – слово «Dog». Діалог триває залежно від ступеня підготовки та уяви гравців. Обидва «секретних» слова повинні бути відомі всім іншим учням, тоді їм буде цікаво стежити за ходом діалогу.

ІГРИ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЧИТАННЯ

Завдання з Бейкер Стріт

Мета гри: навчити дітей дізнаватися слова цілком, не довіряючи «буквам-брехунам» у таких поєднаннях, як au, ow, th і т. д. Діти отримують кілька портретів (із будь-яких газет) із написаними внизу іменами. Вони шукають портрет із потрібним ім'ям, попередньо ознайомившись з англійськими іменами й правилами читання. Шерлок Холмс просить знайти злочинця по іменах Quentin — qu, Paul — au. Потім визначається прізвище: Brown — ow, Smith — th і т. д.

Аукціон слів

Клас ділиться на дві команди. Одна команда може купувати тільки слова, у яких буква «С» читається як [s], а інша – ті слова, де «С» озвучується як [k]. Потім учитель у швидкому темпі показує дітям картки зі словами: carrot, cat, centre, nice, club, welcome, cinema. Завдання команди – встигнути вигукнути «I buy it» і «купити» слово. Якщо пропонуються слова concert, circus, де буква «С» читається як [s] або [k], то купити слово може й та, й інша команда. Хто «купив» більше слів, оголошується мільйонером. Команда, що набрала більше слів, перемагає.

Вождь індіанців

Діти читають ланцюжок слів на картках. Кожне правильно прочитане слово – влучний постріл, неправильно прочитане – промах. Переможця оголошують вождем індіанців.

Снігова баба

Учитель «кидає» перший сніжок, тобто називає слово, наприклад bag. Діти котять «сніжний ком» по ланцюжку, називаючи слова, які читаються згідно з правилом: car, cat, lamp, map, flag, black і т. д. Ми котимо три снігових коми (кожен на різне правило читання), і «снігова баба» готова.

Капітан Флінт

Дітям дається завдання прочитати ланцюжок слів на дошці або в підручнику. Кожне слово — риф, який можна вміло обійти, якщо прочитати слово правильно. Капітан веде клас через рифи, тобто читає слова, а діти хором повторюють їх, тобто слідуєть за капітаном. Якщо капітан помилився, корабель отримав пробоїну. Капітану кидають рятивний круг (хором читають слово правильно), але після цього капітаном стає інший учень. І так до тих пір, поки не знайдеться капітан, здатний обійти всі рифи.

Чайник

Показую дітям великий чайник, намальований на аркуші паперу. Пояснюю їм, що в цей «чайник» вони будуть складати слова, у яких буквосполучення «Еа» вимовляється як звук [i:]. Поступово в таблицю були вписані слова sea, please, teacher, clean, read, meat, cream і т. д.

Будиночок

У будиночок потрібно «поселити» слова, у яких поєднання «Оu» дає звук [au]: out, about, round, shout, ground, blouse, trousers, mouse й т. д. Перемагає учасник, який першим «поселить» усі слова в будиночок.

ІГРИ З ТЕМИ «ФРУКТИ ТА ОВОЧІ»

Гра з фішкою

На великому аркуші намальовані фрукти (або наклеєні малюнки із зображенням фруктів). Кожен фрукт має свій порядковий номер. Діти кидають кубик (фішку) з цифрами й називають по черзі фрукт, під номером, позначеним на кубику (фішці).

Хто швидше?

Діти діляться на дві команди. Показую малюнок, питаю: «What do you see?» Один бал отримує команда, якщо учасник цієї команди правильно відповів, наприклад: «I see a cherry».

Що зникло зі столу?

На столі розміщуються малюнки із зображенням фруктів та овочів, назви яких діти знають. Вони намагаються запам'ятати все, що бачать. Учитель закриває стіл папером, прибирає 1–3 малюнки, а потім, знявши папір, питає: «What is missing?» Тому, хто правильно назвав овочі та фрукти, які прибрані зі столу, видається фант. Гра повторюється кілька разів. Перемагає та дитина, яка набрала більшу кількість фантів.

Збери урожай з чудо-дерева

З картону вирізане дерево. На ньому багато різних фруктів.

Діти по черзі підходять до дерева й знімають із нього фрукти, назви яких вони знають англійською:

P1: I take a pear.

P2: I take a lemon.

P3: I take an orange і т. д.

Мозаїка

На кольорових аркушах картону намальовані овочі та фрукти. Малюнки розрізаються на декілька частин, частини перемішуються. Діти повинні (за кольором і формою) зібрати фрагменти малюнків в єдине ціле.

P1: I have a red tomato.

P2: I have a yellow banana.

Їстівне — неїстівне (гра з м'ячем)

Діти утворюють коло, ведучий (учитель) у центрі. Він називає яке-небудь слово англійською мовою й кидає м'яч одному з дітей. Якщо слово позначає їстівне (що-небудь із фруктів), учасник ловить м'яч, а потім повертає його ведучому. Якщо слово позначає неїстівне, м'яч ловити не треба. Коли учень припускається помилки, «з'ївши» неїстівне, він вибуває з гри.

ФОНЕТИЧНІ ІГРИ

Ці ігри сприяють формуванню правильної артикуляції органів мовлення учнів під час промови окремих англійських звуків.

The Funny Little Clown

I'm a funny little clown.
I say, «Ah — oo — ee — oo»
My mouth is open wide
When I say, «Ah, ah, ah»
I draw my lips far back
When I say, «Ee, ee, ee».
My lips are very round
When I say, «Oo, oo, oo».
«Ah — oo — ee — oo,
Ah — oo — ee — oo »,
I am a funny little clown.

Little Sleepy Head

They call me Little Sleepy Head!
I yawn at work, I yawn at play!
I yawn and yawn and yawn all day
Then take my sleepy yawns to bed!
That's why they call me Sleepy Head!

(Зіграти соню, який вічно позіхає, не так важко. Положення губ при вимові звуку [o:] наочно демонструється в слові yawn).

Playing Airplane

Гра використовується для тренування учнів у вимові звука [v].

The plane is traveling up in the sky,

vvv — vvv — vvv.

Moving so fast, and ever so high,

vvv — vvv — vvv.

Over the land, and over the sea,

vvv — vvv — vvv.

But we always come back in time for tea,

vvv — vvv — vvv.

The Motor Boat

Тренування у вимові звука [t]

I have a little motor boat.

It turns around the bay,

And when I start my motor boat

It always seems to say:

Putt — putt! Putt — putt!

But when the boat is under way

And running fast, it seems to say:

Putt — putt — putt — putt,

Putt — putt — putt — putt — putt — putt — putt!

Lapping Milk

Little kitty laps her milk,

Lap, lap, lap!

Her tongue goes out,

Her tongue goes in,

Lap, lap, lap!

Little kitty likes her milk,

Lap, lap, lap!

Oh, see her tongue

Go out and in,

Lap, lap, lap!

Важливо навчити дітей вимовляти звуки [θ] і [ð].

The Old Grey Goose

An old grey goose am I.
Th! Th! Th!
I stretch my neck and cry
At puppies passing by!
I like to make them cry!
Th! Th! Th!
When puppies jump and run,
Th! Th! Th!
I think it's lots of fun!
I'm sure they'd like to be
An old grey goose like me!
Th! Th! Th!
Monkey Talk
Little monkey in the tree,
This is what he says to me,
«They, they, they,
Thee, thee, thee».
Monkey jumps from limb to limb
While I chatter back to him:
«Thee, thee, thee,
They, they, they».

My Puppets

My Bob and Noddy
Were puppets gay.
On thumb and finger
They had to stay,
And this is all
That they could say,
«You, ye, you, yea!»
They bowed, and nodded,
and waved all day,

But this is all
They had to say,
«You, ye, you, yea,
You, ye, you, yea!»

The Bells

Гра використовується для тренування звука [ŋ]
Big bell a long, full song,
Ding — Dong — Ding — Dong!
Small bells ring a clear, sweet song,
Ding, ding, ding, ding,
Ding, ding, ding!
Wee bells ring a tinkling song,
Ting — a — ling, a — ling, a — ling,
a — ling, a — ling, a — ling.
Hear the ringing, hear the song,
Ting — a ling, ding, ding,
Ding, ding, ding!

Little Brown Rabbit

Звуки [h] і [p] по-своєму важкі для учнів, звук [h] вимовляється зовсім нечутно, а [p] із придихом.

Little brown rabbit went hippity hop,
Hippity hop, hippity hop,
Into the garden without any stop.
Hippity hop, hippity hop.
He ate for his supper a fresh carrot top,
Hippity hop, hippity hop.
Then home went the rabbit without any stop.
Hippity hop, hippity hop.

Oh, Where is My Whistle?

Тренування звука [w]

«Oh, where is my whistle?»

Asked Willie one day.

«My dear little whistle,

My little white whistle,

My dear little, white little whistle,

I say!»

«Why, here is your whistle,»

His brother replied.

«Your dear little whistle,

Your little white whistle,

Your dear little, white little whistle»,

He cried.

OUTDOOR ENGLISH-SPEAKING ACTIVITIES

Activity: “Guess what I did this summer” (20 minutes)

Have the students take a piece of paper and tear it up into three strips (or have enough slips of paper or post-its ready to hand out to them). On each piece, they should write one interesting activity they did this summer. Once everyone has finished, have them crumple up the pieces of paper and put them in a bag or a hat. Have each person draw out three pieces of paper and take turns going around the room, reading the activity and trying to guess who wrote it.

Activity: “Riddle translation” (20 minutes)

Find a book with Russian riddles for children (I found a coloring book) and tear out a few pages. Put the students in teams and have them translate the riddles, then read them aloud for the rest of the students to guess what the answer is.

Activity: “Role play” (25 minutes)

Write situations on pieces of paper ahead of time. They could include:

1. «A» and «B» are roommates and share the same apartment. «A» always uses things that belong to «B» without asking.
2. «A» answers an ad for the job as a waiter or waitress at a tea house. «B» interviews the applicant «A».
3. «A» is renting an apartment. «B» lives downstairs and is always playing music too loud. «A» meets «B» in the elevator.
4. «A» a boy and «B» a girl want to get married. «A» brings «B» home to meet her parents, «C» and «D». The parents question «A» and «B» about getting married.
5. «A» wants to borrow money from «B», but «B» doesn’t want to lend any money to «A».
6. «A» a boy goes on a blind date. When he meets his date «B», a girl, «A» decides he doesn’t like her, but «B» likes «A». «A» tries to make excuses to leave and «B» tries to get him to stay.
7. «A» and «B» both work in the same office. «A» is always talking and telling jokes and never gets any work done. «B» is a hard worker

but can't get any work done because «A» is always disturbing «B».

8. «A» and «B» are roommates and share the same apartment. «A» is very messy and «B» is very clean.
9. «A» a girl, is at a party. «B» a boy, is also at the party and very interested in «A». «B» wants «A» phone number. «A» is not interested in «B» and doesn't want to give him her phone number.
- 10.«A», the brother and «B», the sister are watching TV. «A» wants to watch sports and «B» wants to watch the news.

Activity: “**Celebrity Interview**” (25 minutes)

Put the students in pairs and hand them cut outs of celebrities from a popular news magazine. Have them do interviews in pairs (one student as the celebrity and another as the interviewer) including questions and reactions from the audience. Encourage them to fabricate what they know about the celebrities.

Activity: “**Scrabble**” (45 minutes)

Explain the rules of the game slowly and clearly for all students (have a student who has played before explain them if possible). Divide them into three or four teams (in pairs or groups of three) and have each team draw one letter. The closest to the letter A begins, moving clockwise from there. We used the following rules:

1. No proper nouns or abbreviations
2. Each team gets seven letters at all times and may trade any or all of those letters in place of a turn
3. At any point letters touch, they must spell a word
4. When time is up or there are no longer any plays, subtract the score of the letters left in their racks from their total scores

Activity: Explain “**Presidential Elections**” to be held the following week (5 minutes)

Role of president- to stay in contact with me, get the key to the room each week, be the contact person for any issues or problems we might incur with the University

Activity: “Team Debates” (35 minutes)

Divide into two teams by drawing numbers. Have debate topics written on slips of paper, as well as some way to indicate whether the team is for or against the statements. We used the following:

1. Sometimes it is okay to lie
2. Smoking should be permitted in public places
3. Summer is the best season of the year

Give the students five minutes to discuss their speaking points and draw to see which team begins. A different person should be the speaker each round.

Activity: Elect a new President of English Club (15 minutes)

Have each candidate give a speech. Pass out slips of paper to write choices on. Count the votes and congratulate the new president.

Activity: “Taboo” (50 minutes)

This can be done using the actual game from Hasbro, or you can make up your own cards. Put the word that the team is trying to guess at the top and list four words below that the person explaining the word cannot say. Making their own Taboo cards is also a good activity for students.

Divide the students into two teams. One person comes up and must explain the word on the card without using the other words listed. Someone has to watch him or her to be sure the words aren’t spoken aloud. The team gets a point if it correctly guesses the word at the top of the card. The other team should remain silent until the opposing team’s turn is over. We played with the following rules:

1. The team member may pass and choose a new card as many times as he or she likes
2. Once a team member trying to guess has said one of the restricted words, the person describing the word may use that word. For example, if the word to be guessed is “tree” and one of the restricted words is “green”, if a team member guesses the word green, the player may continue the description now able to say the word green.
3. Each player has 90 seconds to have his or her team guess as many words as possible (this can be increased or decreased as desired)

Activity: “Marketing 101” (20 minutes)

Discuss advertisements. What are they? What purpose do they serve? Hand out advertisements from magazines to each student. Give them a few minutes to study the ad. Then give each student one minute to “sell” the product to the class. Encourage them to make up whatever they want about the product (the watch can take you back in time, the stove cooks for you, etc.) and remember to tailor it to the audience.

Activity: “Mad Libs” (20 minutes)

Have each student number a piece of paper from 1 to 12. Read which part of speech they should write down for each number. I used the following paragraph (but there are many more if you google “Mad Libs”:

My First Day of School

I can’t believe it! It’s already my ___1___ day of school. I don’t know what to ___2___ or how to ___3___ my ___4___. I ate ___5___ for breakfast and now my ___6___ is really nervous. I had such a ___7___ summer; it went by too ___8___. It’s time to go to school now! I have ___9___ and my mom made sure I didn’t forget my ___10 11___. I hope I don’t do anything ___12___!

- | | |
|---------------------|-------------------------------|
| 1. Adjective | 7. Adjective |
| 2. Verb | 8. Adverb |
| 3. Verb | 9. Plural noun |
| 4. Singular noun | 10. Adjective |
| 5. Food | 11. Noun (singular or plural) |
| 6. Part of the body | 12. Adjective |

Have the students read the paragraph aloud one by one, substituting the numbers with their own words.

Activity: “Article Search” (15 minutes)

Pass out English language magazines or newspapers. Have the students make a list of 6-7 words from the articles. Then have them make a sentence, using as many of the words as possible. Have them read them aloud one by one.

Activity: “Horoscopes” (35 minutes)

Discuss, what are horoscopes? What is the history? Do you think most people believe them or not? Why?

Divide everyone up into their astrological signs. Distribute printed out descriptions of the different signs (which can be found at <http://www.astrology-online.com>). Have them write down on a piece of paper the traits that both correctly and incorrectly describe their personalities, under the column headings “Me” and “Not Me”. Encourage them to ask about any unfamiliar vocabulary. Then have each astrological sign present the findings to the group, as well as whether or not the description fits.

Activity: “The Dating Game” (50 minutes)

Beforehand, write down different personalities, people, or characters on pieces of paper. Some examples are: pirate, policeman, David Beckham, Ukrainian babushka, homeless person, intoxicated person, mean professor

Have one person come up to the front of the room as the interviewer. Three other contestants sit in chair facing him or her. Hand each one of these contestants a slip of paper with a personality on it. Encourage them to keep it secret, but to exude that character at all times, even when not speaking. Have the interviewer tell a little bit about him or herself (can be real or made up) then ask questions of the contestants. The questions can be as follows:

I am very close to my family, so please tell me, how would your family describe you?

What is your idea of the perfect date?

If you could describe yourself in one word, what would that word be?

I really like to _____, if you were a _____, what kind of _____ would you be?

Or have them make up their own questions. Contestants should answer these questions with their particular personality or character in mind. At the end, the interviewer must try and guess what the contestant was.

Repeat as much as time allows (we typically can get in three rounds)

Activity: **“How many words?”** (20 minutes)

Give students the phrase “Autumn Leaves” and have them come up with as many words as possible. Then have them read their words aloud, recognizing the students with the most and the longest words

Activity: **“Scattergories”** (30 minutes)

Pin up a list of ten categories on the board (i.e. fruits, vegetables, states in the U.S.A., country capitals, famous people, sports, etc.) Draw or choose a random letter and give them three minutes to come up with the answers. After three minutes, have them read their answers aloud, giving points to unique answers only (meaning, if two people write down pineapple for fruit, neither receives a point, where as if only one student wrote down pear, he or she would receive a point). Repeat as much as time allows.

Activity: **“Family Feud”** (50 minutes)

Divide students into two teams. Have them think up a name and make a poster (on a piece of A4 paper) for themselves, including who is which member of the family. Bring up one representative from each team and give them a question, the first one to answer correctly gets the corresponding number of points and the rest of the team must give answers one by one in the same category. Each correct answer gets them the additional corresponding points. If the team gets three incorrect answers, the other team may discuss and come up with one answer to steal the points the other team has accumulated. If their answer is incorrect, the first team gets the points. (SEE APPENDIX 2 for questions, points, and answers)

Activity: **“Christmas Tongue Twisters”**

Pass out slips of paper with tongue twisters where the words are written out of order. Have the students put the tongue twisters in order individually or in pairs. Then have the students read them aloud for everyone, repeating as fast as possible. (10 minutes)

Examples of tongue twisters:

Santa seems seriously sick since Sally served sour salmon soup

Comet cuddles cute Christmas kittens carefully
Two trains traveled together to toyland
Chipper chilly children chant cheerfully
Ten tiny trains toot ten times
Eleven elves licked eleven little licorice lollipops
How many deer would a reindeer reign if a reindeer could reign deer
Santa's sleigh slides on slick snow
Tiny Timmy trims the tall tree with tinsel
Sitting there slightly stuffed Santa sleeps silently
Seven Santas sang silly songs
Eight elves elegantly ate everything

Activity: “The Perfect Gift” (20 minutes)

Pass out magazines and slips of paper with the name of a person for whom they are to “buy” a gift. The funnier the better. Once everyone has found something, have them explain one by one why they chose the gift they did. Some possible gift recipients:

Least favorite teacher	Verka Serduchka
Annoying little brother	Your dog
80 year old grandmother	Boss at work
Boyfriend/girlfriend	Favorite teacher
Britney Spears	The President of Ukraine

Activity: “How many words?” (10 minutes)

Have the students work in pairs to find out how many words they can make from the phrase “Merry Christmas”. Have each pair read their list of words aloud. Recognize pairs with the most and longest words.

Activity: “Draw the Picture” (25 minutes)

For this activity, either create some simple drawings on plain paper, or find suitable pictures in magazines. Put students in pairs and have them choose who will draw and who will describe. Neither partner can look at the drawing of the other, so have them sit back to back. Students should come to the front of the class and compare their pictures.

Activity: “Who am I?” (20 minutes)

Prepare sticky notes, each with the name of a famous person written on it. Place or tape the names onto the backs of the students and have them walk around, asking questions about who they are. For example, am I alive? Am I a sportsman? Did I write well? Once they have guessed correctly, have them put the piece of paper on their chest and continue answering questions until everyone knows who they are. Some suggestions for names are as follows:

William Shakespeare
Mahandas Ghandi
Catherine the Great
Napoleon Bonaparte
Mikhail Bulgakov

Ronald Regan
Amadeus Wolfgang Mozart
Orlando Bloom
Plato
Angelina Jolie

Activity: “Article Headline Match”

Print or cut out articles, removing the headline. Have the group work together to match the correct headline with the appropriate article, then read them aloud (10 minutes)

Activity: “Discussion about love?” (20 minutes)

Have students write out their own definitions for the word love, encouraging them to talk about love as an emotion, and to be concise. Then have them read definitions aloud and discuss them. The relevant online dictionary definition for love is as follows:

1. A deep affection or fondness for something or something or someone.
2. A sexual passion
3. Beloved one or sweetheart

Activity: “Valentine’s Day Poetry” (30 minutes)

Read students the poem “I Love you More Than Applesauce” by Jack Prelutsky. Then have them substitute their own words for those underlined below. When everyone is ready, have them read their poems aloud to the group.

Love You More Than Applesauce
By Jack Prelutsky

I love you more than applesauce,
Than peaches and a plum,
Than chocolate hearts,
And cherry tarts,
And berry bubble-gum.
I love you more than lemonade,
And seven-layer cake,
Than lollipops,
And candy drops,
And thick vanilla shake.
I love you more than marzipan,
Than marmalade on toast;
For I love pies
Of any size,
But I love you the most.

Activity: “Chain Fairytale” Everyone should have a pencil and a piece of paper. Given the phrase “It all began with the forging of the ring” or any other story opener, everyone should continue writing for a predetermined amount of time. When the leader says stop, everyone exchanges pieces of paper and continues writing. Repeat as many times as desired, then have people read the story he or she ended up with. (15 minutes)

Activity: “Ageless” (15 minutes)

Pass out the questions to groups of three or four. Have someone in each group read the first question, then students should discuss amongst themselves. After a few minutes for each group, students should discuss as a whole group. Questions are as follows:

1. What do you like about your present age?
2. What did you like about being younger?
3. What will you like about 5/10/30 years older?
4. What will you like about being elderly?
5. What is the ideal age? Why?

6. What could you say to someone who is unhappy about his age?
7. Do you often think about age/growing older/staying young?
8. Does advertising influence your feelings? Why or why not?

Activity: “Word Wizard” (15 minutes)

Explain to the students that a wizard has taken away all their words except for four. Write down those four words, then have them find a partner and communicate using their eight words (but no more than those eight). Then have them find another pair and communicate with 16 words. Keep pairing up until all words are together, then make a story using just those words.

Activity: “Ideal Day” (10 minutes)

Have the students write down their ideal day, from start until finish, then share them with the group.

Activity “Dictionary Challenge” Have the leader randomly open to a page in the dictionary, putting his or her finger on one word. Have a volunteer make a sentence using that word. The next person should repeat that sentence, then add another sentence to the story using the next word randomly chosen from the dictionary. (10 minutes)

Activity: “About Me” Have students fill in the answer to questions about themselves, such as “I love to...” or “My mother says that I am...” etc. (10 minutes)

Activity: “Team Debates” (50 minutes)

Split group into two teams and offer them a choice of two topics. For examples, should alcohol be further banned or restricted? Or, should people be allowed to choose the gender of their children? For the first round, assign each team to an opinion, then read the context aloud. Have them discuss in their teams the pros and cons for 5-10 minutes, then have a group discussion. Then pass out the printed out pros and cons from <http://www.idebate.org>. Have each team member choose which side of the argument he or she actually agrees with and explain why.

Activity: “Which is better?” (25 minutes)

Have students work in pairs to make a one minute commercial comparing two products:

1. Digital vs. throwaway camera
2. Bicycle vs. motorbike
3. CD vs. cassette tape
4. Western foods vs. Asian foods
5. Comic book vs. novel
6. Contact lenses vs. glasses

Student can choose which of the two they think is the superior product, but once everyone has had a turn, tell them they have to go again, but this time, tell the group why the product they *didn't* choose the first time is actually better.

Activity: “Say What?” (25 minutes)

Pass out cartoons from the New Yorker, or other comic strips with the dialogue removed. Show an example and then have them come up with their own one-liner or dialogue, then share them with the class. Afterwards, if New Yorker cartoons are available, have them match the caption with the correct cartoon, then discuss if they make sense.

Activity: “20 Questions” One person thinks of a word (it can be anything: a person, place, thing, idea, feeling, etc.) and the group has 20 chances to come up with what it is. (10 minutes)

Activity: “St. Patrick’s Day Quiz” (15 minutes)

Give students the following quiz:

1. Where did St. Patrick’s Day originate? (Ireland)
2. On which day is it celebrated? (March 17th)
3. What religion is it based on? (Catholicism)
4. What is the traditional symbol associated with St. Patrick’s Day?
(Four leaf clover or shamrock)
5. In the past it was celebrated as a religious holiday but when did it become a public one? (1903)
6. What is the official color? (Green)
7. What is the population of Ireland? (6 million-including northern Ireland)

8. What is the capital of Ireland? (Dublin)

Review the answers and talk about any questions they might have.

Activity: “St. Patrick’s Day Facts” (5 minutes)

Read students the following interesting facts about St. Patrick’s Day:

St. Patrick’s Day is celebrated on March 17th because that is the feast day of St. Patrick, the patron saint of Ireland. It is believed that he died on the 17th of March in the year 461 A.D. It is also a worldwide celebration of Irish culture and history. In Ireland on St. Patrick’s day, people traditionally wear a small bunch of shamrocks on jackets or caps. Children wear orange, white, and green ribbons in their hair. Many cities hold parades. 34 million Americans claim Irish ancestry. The Irish flag is green, white, and orange: green for the south, orange the north and white for the peace to bring them together.

Activity: “Green Idioms” (10 minutes)

Read students the following idioms and have them guess what they mean:

Give someone the green light (permission to start something)

To have a green thumb (good in the garden)

Green with envy (jealous)

Wearing of the green (to wear green on St. Patrick’s Day)

To be green around the gills (sick)

Green-eyed monster (jealous)

Grass is always greener on the other side of the fence (someone else always has it better)

Folding green (paper money)

Activity: “Celebration of Culture” (20 minutes)

Have students work in pairs and design their own holiday, explaining that it would be considered a celebration around the world of Ukrainian life and culture. Have them include answers to the following questions in their designs:

What would people wear on this day?

What would it be called?

Whom would they spend the holiday with?

What kind of traditions would be associated with it?

What kind of food would be eaten?

Arrange the lines of a poem in the correct order (10 minutes)

Activity: “Tongue Twister Master” Have students work in pairs, then randomly assign them a letter. Have them come up with their own tongue twister using that letter, then line them up in pairs, having each person repeat the tongue twisters as quickly as possible. The slower person, or one making the most mistakes is eliminated until only one remains. (15 minutes)

Activity: “Running Dictation” (15 minutes)

Divide the group into two or three teams. Tape that number of blank pieces of paper to the wall. Have the teams choose a writer, a runner, and the rest are helpers. The runner must run down and read the tongue twister, then run back and tell the writer (helpers help) who must write it correctly onto the blank piece of paper. The runner may run back to the tongue twister as many times as necessary, but the first team to re-write it correctly wins.

Activity: “Wheel of Fortune” (30 minutes)

This game is a more glamorous version of Hangman. Write down various dollar amounts, Lose a Turn, Free Spin, and Bankrupt on slips of paper. Fold them up and put them in a bag or hat. Use chalk on a board or cut out paper with letters on it and tape them on the board so the letter isn't visible. Have them play in teams or individually, guessing letters, buying vowels and solving the puzzle. Contestants only get to keep the money they've accumulated in a round if they solve the puzzle. After four rounds, see who has the most money.

Activity: “Whose Bag?” Presenter fills up a bag (belonging to a made-up mystery person) with random items, such as a cellular phone, book,

necklace, etc. One by one, the participants pass around the bag, draw out an item without looking, and describe why the mystery person would carry around such an item and what relation it has to his or her life. (15 minutes)

Activity: “Role Plays” (25 minutes)

Write the following role plays on pieces of paper (or come up with original ones) and have the students act them out in pairs or groups of three. Encourage originality.

1. You are in the bazaar shopping for jeans when you see an old friend from elementary school. He tells you he has become a millionaire.

2. You are an English teacher. You give the smartest student a failing grade on a paper. He/she becomes very angry.

3. You are in London attending a birthday party of an old friend. The friend retells an embarrassing story that you both experiences as students in high school. You become very angry.

4. You as a stranger for directions to the post office. He ignores you and keeps walking. You are in a hurry and you *must* mail your letter before the office closes.

5. You are awakened in the middle of the night by a loud noise outside your window and see a stranger under your balcony singing your favorite song.

6. You are walking home from university and a large truck splashes dirty water all over your fur coat. You are already late for a movie date with your boyfriend.

7. You are talking to your friend on the telephone and describing your new boyfriend. She describes her new boyfriend, too. Suddenly you both scream, “that’s my boyfriend!”

8. You are going to the beauty shop and ask for a particular shade of red to highlight your hair. The hairdresser misunderstands you. When you look in the mirror, you see that your hair is completely yellow.

Activity: “Celebrity Interviews” (20 minutes)

Students work in pairs, with one person acting as a celebrity (pictures or a list to choose from may be provided and chosen at random) and the

other as the interviewer. There is no script, so students must make up the questions and answers, then switch roles if time allows.

Activity: “Chain Fairy Tale” One person begins the first line of a fairy tale and the next person adds to it until everyone has had one or two turns (10 minutes)

Activity: “Draw the Picture” (20 minutes)

For this activity, either create some simple drawings on plain paper, or find suitable pictures in magazines. Put students in pairs and have them choose who will draw and who will describe. Neither partner can look at the drawing of the other, so have them sit back to back. Students should come to the front of the class and compare their pictures.

Activity: “Jeopardy” (50 minutes)

Come up with several categories and trivia questions (with corresponding monetary values) students should answer. Include “Daily Doubles” which allows contestants to wager any part (or all) of the sum they have accumulated. Then have a Final Jeopardy question, where based on knowing only the category, contestants must make a wager (up to the final amount he or she has accumulated). We played with two teams of two, using the following rules:

1. If the team answers the question correctly, its point total increases by that much. If the team answers incorrectly, it loses that amount of points.
2. If a team answers incorrectly, then the other team may “steal” and obtain the points, but does not lose the points if the answer is unknown or incorrect.
3. Alternate questions back and forth between teams.
4. The team with the largest total at the end is the winner.
5. The teams did not have to answer the questions in the form of a question.

Activity: “Christmas in May” In pairs or individually, write letters to Santa from the perspective of different characters, such as a cat, an

elderly couple, or a seven year old boy. Read them aloud to the group.
(10 minutes)

Activity: “Team Debates” (50 minutes)

Split group into two teams and offer them a choice of two topics. For examples, are beauty pageants harmful? Or, is it morally acceptable to experience on animals? For the first round, assign each team to an opinion, then read the context aloud. Have them discuss in their teams the pros and cons for 5-10 minutes, then have a group discussion. Then pass out the printed out pros and cons from <http://www.idebate.org>. Have each team member choose which side of the argument he or she actually agrees with and explain why.

Activity: “Nonsense” Everyone should have a piece of paper and a pen or pencil. Each student will write the answer to one question (with a short, one to two word answer) after the leader reads it aloud, then fold the top of the paper down so the answer is hidden when the sheet of paper is passed to the next person. Students write one answer and continue passing until all eight questions have been answered. Then each student should read all the words written on the page aloud for the rest of the group. They may not always make sense, but a few should be pretty entertaining! (10 minutes)

Questions:

1. Who do you admire?
2. What do you like to do?
3. What is your favorite color?
4. What is your favorite animal?
5. Where do you go to relax?
6. In what other country would you want to live?
7. What do you do when you get home from school/work?
8. Why do we study in university?

Family Feud Questions:

1. How many times does your mom have to tell you to do something before it gets done?
2. Name something you write down to remember.
3. Name a specific food whose aroma makes you hungry.
4. Name something a teenage girl looks forward to.
5. Name something people save their money for.
6. What is the one thing you argue the most about with your parents?
7. Name a food mentioned in the Bible.
8. Name something you do during your lunch hour.
9. What is your favorite family vacation?
10. Name something you purposely buy damaged so you can get a discount.
11. Name a way to get exercise and have fun at the same time.
12. Name something people put in back yards.
13. What is something that your parents do that you swear you will never do when you have kids?
14. What is a word used to describe a person who talks too much?
15. What is the thing you get punished /chastised the most often for?
16. Name something that goes on sale right after Christmas.
17. Name an occupation that requires silence and sneakiness.
18. Name someone famous, real or fictional, whose first name is Dick.
19. What is the most common form of punishment from your parents?
20. Name something you hear on the radio besides music.
21. Name a decision you make as a young adult that changes your life.
22. Name a business that used to provide real personal service, but doesn't anymore.
23. Name a complaint the older generation has about your younger generation.
24. What is a pet name a man might call his wife?
25. Name something people take pictures of for insurance purposes.
26. What is the household chore you dislike the most?

27. Name a sound you can't hear unless you're very quiet.
28. Name a place children think monsters hide.
29. Name something for which people often arrive late.
30. What do you think is the favorite fast food of most people in this country. (name a food, not a restaurant)
31. Name something specific that people have lost more than once.
32. In one or two words, what is your idea of an awesome date?

Personality Quiz

1. When do you feel your best?
 - a. In the morning
 - b. During the afternoon and early evening
 - c. Late at night

2. You usually walk
 - a. Fairly fast, with long steps
 - b. Fairly fast, with short, quick steps
 - c. Less fast, head up, looking the world in the face
 - d. Less fast, head down
 - e. Very slowly

3. When talking to people you
 - a. Stand with your arms folded
 - b. Have your hands clasped
 - c. Have one or both your hands on your hips
 - d. Touch or push the person to whom you are talking
 - e. Play with your ear, touch your chin, or smooth your hair

4. When relaxing, you sit with
 - a. Your knees bent with your legs neatly side by side
 - b. Your legs crossed
 - c. Your legs stretched out or straight
 - d. One leg curled under you

5. When something really amuses you, you react with
 - a. A big, appreciative laugh
 - b. A laugh, but not a loud one
 - c. A quiet chuckle
 - d. A sheepish smile

6. When you go to a party or social gathering you
 - a. Make a loud entrance so everyone notices you
 - b. Make a quiet entrance, looking around for someone you know
 - c. Make the quietest entrance, trying to stay unnoticed

7. You're working very hard, concentrating hard, and you're interrupted. Do you..
 - a. Welcome the break
 - b. Feel extremely irritated
 - c. Vary between these two extremes

8. Which of the following colors do you like most?
 - a. Red or orange
 - b. Black
 - c. Yellow or light blue
 - d. Green
 - e. Dark blue or purple
 - f. White
 - g. Brown or gray

9. When you are in bed at night, in those last few moments before going to sleep, you lie
 - a. Stretched out on your back
 - b. Stretched out face down on your stomach
 - c. On your side, slightly curled
 - d. With your head on one arm
 - e. With your head under the covers

10. You often dream that you are
 - a. Falling
 - b. Fighting or struggling
 - c. Searching for something or somebody
 - d. Flying or floating
 - e. You usually have dreamless sleep
 - f. Your dreams are always pleasant

Points:

1. a. 2 b. 4 c. 6
2. a. 6 b. 4 c. 7 d. 2 e. 1
3. a. 4 b. 2 c. 5 d. 7 e. 6
4. a. 4 b. 6 c. 2 d. 1
5. a. 6 b. 4 c. 3 d. 5 e. 2
6. a. 6 b. 4 c. 2
7. a. 6 b. 2 c. 4
8. a. 6 b. 7 c. 5 d. 4 e. 3 f. 2 g. 1
9. a. 7 b. 6 c. 4 d. 2 e. 1
10. a. 4 b. 2 c. 3 d. 5 e. 6 f. 1

Over 60 points: Others see you as someone they should «handle with care» You're seen as vain, self-centered, and who is extremely dominant. Others may admire you, wishing they could be more like you, but don't always trust you, hesitating to become too deeply involved with you.

51 to 60 points: Others see you as an exciting, highly volatile, rather impulsive personality; a natural leader, who's quick to make decisions, though not always the right ones. They see you as bold and adventuresome, someone who will try anything once; someone who takes chances and enjoys an adventure. They enjoy being in your company because of the excitement you radiate.

41 to 50 points: Others see you as fresh, lively, charming, amusing, practical, and always interesting; someone who's constantly in the center of attention, but sufficiently well-balanced not to let it go to their head. They also see you as kind, considerate, and understanding; someone who'll always cheer them up and help them out.

31 to 40 points: Others see you as sensible, cautious, careful and practical. They see you as clever, gifted, or talented, but modest...Not a person who makes friends too quickly or easily, but someone who's extremely loyal to friends you do make and who expect the same loyalty in return. Those who really get to know you realize it takes a lot to shake

your trust in your friends, but equally that it takes you a long time to get over it if that trust is ever broken.

21 to 30 points: Your friends see you as painstaking and fussy. They see you as very cautious, extremely careful, a slow and steady plodder. It would really surprise them if you ever did something impulsively or on the spur of the moment, expecting you to examine everything carefully from every angle and then, usually decide against it. They think this reaction is caused partly by your careful nature.

Under 21 points: People think you are shy, nervous, and indecisive, someone who needs looking after, who always wants someone else to make the decisions and who doesn't want to get involved with anyone or anything. They see you as a worrier who always sees problems that don't exist. Some people think you're boring. Only those who know you well know that you aren't.

New Years Quiz!

How I spent New Years Eve. On New Year's Eve I...

1. Saw real fireworks (not just on television)
2. Kissed someone!
3. Stayed up past 3am
4. Was with my family
5. Danced with friends
6. Was in a different country
7. Did not wake up until after 12 the next day
8. Drank champagne
9. Called at least two friends at midnight to wish them a happy New Year
10. Fell asleep before midnight

Key

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. yes = 1 no = 0 | 6. yes = 1 no = 0 |
| 2. yes = 1 no = 0 | 7. yes = 1 no = 0 |
| 3. yes = 1 no = 0 | 8. yes = 1 no = 0 |
| 4. yes = 0 no = 1 | 9. yes = 1 no = 0 |
| 5. yes = 1 no = 0 | 10. yes = 0 no = 1 |

0-3: Calm Celebrant. You took it easy this New Years Eve and rested up for the busy new year!

4-6: Not too calm-not too crazy! You had some crazy moments this New Years Eve you won't soon forget, but you left yourself just enough energy to get up the next morning.

7-10: You are crazy partier, celebrating New Years Eve with everything you've got! You will have to rest up before you're ready to face a new year, but you'll never forget the end of the old one!

Jeopardy Categories and Questions
(indicates Daily Double)
Regular Jeopardy

World History

100. Where is the world's oldest pyramid?
Egypt
200. In what country in Waterloo located?
England
300. Where do the American continents get their name?
Amerigo Vespucci
400. Who is believed to have written the first code of law?
Hammurabi
500. What is commonly referred to as the cradle of civilization?
Mesopotamia

Films and Celebrities

100. Actress Nicole Kidman was born as a citizen of which nation?
Australia
200. Which actor plays the character of Harry Potter?
Daniel Radcliffe
300. Pixar's Madagascar takes place in the country of Madagascar
off the coast of which continent?
Africa
- *400. Who is the English speaking voice of Shrek?
Mike Meyers
500. What is the name of Angelina Jolie's oldest son?
Maddox

English Grammar

fill in the blank correctly (there may be multiple answers)

100. She ___ four brothers and a sister.
has/had

200. I _____ to the store to buy food.
went/go
300. My teacher ____ me yesterday that I write well.
told
400. Of course Daniel is coming to my party. He always ____ to my parties
comes
500. Water _____ at a temperature of 0 degrees Celsius.
freezes

Geography

100. Name one of the countries bordering Ukraine to the West
Poland/Hungary
200. Name four continents Africa, Asia, Europe, S.&N.
America, Australia, Antarctica
300. What country has the largest landmass?
Russia
400. What country has the largest population?
China
500. What is the capital of Norway?
Oslo

All About The U.S.A.

100. What is the capital?
Washington, D.C.
200. What country is located north of the U.S.A?
Canada
300. What does U.S.A stand for?
United States of America
400. What is the longest river in the U.S.A.?
Mississippi
500. Who was the first American president?
George Washington

Double Jeopardy

Slang/Idioms- explain what each phrase means

- 200. Put a sock in it
be quiet
- 400. To have a stiff upper lip
to have courage
- 600. In you describe a woman as a “ten” what is she?
beautiful
- 800. To pull someone’s leg it to what?
tease
- 1000. A fiver finger discount describes what?
stealing/shoplifting

U.S.A. II

- 200. In what building does the President live?
The White House
- 400. Name 3 American presidents
various
- *600. How many stripes are on the American flag?
13
- 800. What is the U.S.A.’s largest state in terms of landmass?
Alaska
- 1000. When was the U.S.A. founded?
July 4, 1776

Ukrainian Grab Bag

- 200. What are the colors on the Ukrainian flag?
blue and yellow
- 400. Whose picture is on the 1 hryvnia note?
Prince Volodymyr
- 600. Who led the Kossack uprising in 1648?
Bohdan Khmelnytsky
- 800. Who was the first Kyvian prince?
Oleg
- 1000. Who is the current speaker of the Ukrainian parliament?
Volodymyr Lytryn

Famous People

200. Napoleon Bonaparte was from which country?

France

*400. Who discovered the theory of relativity?

Albert Einstein

600. Who won a Nobel Peace Prize for her work with poor people in India?

Mother Theresa

800. Who was the first man on the moon?

Neil Armstrong

1000. What leader was assassinated and then WWII began?

Franz Ferdinand

Final Jeopardy:

World History (students wager based on the title of the category)

In what present day country was Babylon located?

Iraq

Література

1. Бабенко Т.В. Методика навчання англійської мови у початковій школі: навч. посіб./ Т.В. Бабенко – К.: Арістей, 2006. – 217 с.
2. Барташнікова О., Барташнікова І., Зелена І. Ігри для початкового навчання англійської мови. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2006.
3. Биркун Л. Вивчати мову активно, творчо й ефективно (про методичну систему навчально-методичного комплексу «English 2/1») / Л.Биркун // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2002. – №1-2. – С. 88-97.
4. Бігич О.Б. Планування уроку англійської мови в початковій школі: посібник / Оксана Борисівна Бігич // Бібліотечка журналу «Іноземні мови». – К.: Ленвіт, 2006. – 64 с.
5. Бочарова Л. Н. Ігри на уроках англійської мови на початковій і середній ступіні навчання// Іноземні мови в школі. – 1996.– № 3. – С.50 – 55.
6. Гальскова Н.Д. Теория и практика обучения иностранным языкам. Начальная школа: Методическое пособие / Н.Д. Гальскова, З. Н. Никитенко. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 240 с.
7. Глечиків В. Ігри на заняттях англійською мовою// Іноземні мови в школі. – 1993 – № 2. – С.26 – 28.
8. Денисенко М. Побачив – Запам’ятав – Навчився! Як правильно використовувати наочність при навчанні читання англійською мовою учнів початкової школи / Марина Денисенко // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2007. – № 3. – С. 112-116.
9. Калініна Л. Your English-speaking World: Sound Land. Фрагмент із методичного посібника для вчителів іноземної мови початкової школи / Л. Калініна, І. Самойлюкевич, Л. Березенська // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2004. – № 3. – С.54-59.
10. Коломінова О.О. Mother Goose ABC / О.О Коломінова – К.: Ленвіт, 2000. – 64 с. – (Навчально-методичний посібник).
11. Ленская Е. Английский для самых маленьких / Е.Ленская // Школьное обозрение: иностранный в начальных классах. – М. – 2003. – №2. – С.36-39.

12. Носаченко І. Системний підхід до використання рольових ігор у навчанні// Неперервна професійна освіта: Теорія і практика.–2002. – №2. – С.107 – 111.

13. Періна Р.П. Відео як засіб презентації граматичного матеріалу на початковому ступені навчання англійської мови / Періна Р.П. // Іноземні мови. – 2003. – №1. – С.21.

14. Роман С.В. Виховний потенціал предмета «Англійська мова» у початковій школі / С.В. Роман, О.О. Коломінова // Іноземні мови. – 2002. – №4 – С. 52-56.

15. Роман С.В. Розвиваючий аспект раннього шкільного навчання англійської мови / Світлана Володимирівна Роман // Іноземні мови. – 2002. – №3. – С. 31-34.

16. Сиденко А. Ігровий підхід у навчанні// Народна освіта. – 2000. – №8. – С.134 – 137.

17. Шевченко С.І. Методика навчання англійської мови у початковій школі / С.І. Шевченко. – Ніжин: Видавництво НДУ імені Миколи Гоголя, 2010. – 155 с. – (Навчальний посібник)

18. Ярошенко М. Англійська мова для наймолодших: Посібник для учнів початкових класів. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2009.

Навчальне видання

Ірина Пінчук, Андрій Шерудило

Педагогічна діяльність у дитячих оздоровчих таборах з вивченням англійської мови

*Навчально-методичний посібник
для студентів
Галузі знань
01 Освіта / Педагогіка*

Здано до друку 18.07.2018. Підписано до друку 24.07.2018.

Формат 60x84/16. Папір офсетний. Друк офсетний.

Гарнітура NewtonС. Ум. друк. арк. 7,44. Обл.-вид. арк. 4,74.

Наклад 200 прим. Замовлення № 156. Ціна договірна.

Вінниченко М.Д., 40022, Україна, м. Суми, вул. Бельгійська, 9/10.

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру видавців, виготовників і розповсюджувачів видавничої продукції серія ДК № 2314 від 14 жовтня 2005 року, м. Київ

Відруковано: ПП «Світ друку»,
Україна, м. Суми, віл. Троїцька, 17. Тел. (0542) 252-108.