

## Дидактическая игра Дидактическая игра “Где живут животные?”

### Краткое описание разработки:

- **Аудитория:** Учащиеся 5-6 классов
- **Предмет:** Английский язык
- **Класс:** 5-6
- **Тема:** Животные их среда обитания (Animals and their habitats)
- **Тип игры:** Игра на составление лексике по теме “Животные”.

### Цель игры:

- Закрепить знания детей о различных природных зонах (лес, пустыня, вода, Арктика) и их обитателях, а также развивать умение устанавливать связь между внешним видом животного, его образом жизни и условиями окружающей среды.
- Расширение и закрепление словарного запаса по теме “Животные” в английском языке.
- Развитие логического мышления и умения устанавливать причинно-следственные связи.
- Учить детей группировать животных по месту их обитания (дом/лес/река/пустыня), активизировать словарный запас и воспитывать бережное отношение к природе.

### Соответствие ФООП, ФГОС и Конструктору рабочих программ:

Данная игра соответствует требованиям ФГОС и может быть интегрирована в учебную программу по английскому языку для начальной школы, в частности:

- **ФООП:** Раздел “Предметная область «Иностранный язык»”, тема “Животные”. Расширение лексического запаса по теме, развитие навыков говорения и чтения. Интеграция знаний из разных предметных областей.
- **ФГОС:** Формирование коммуникативной компетенции (умение использовать лексику по теме “Животные” и простые грамматические конструкции для описания процессов), развитие познавательной активности и умения устанавливать логические связи.
- **Конструктор рабочих программ:** Соответствует планируемым результатам обучения по теме “Animals” для 5-6 классов

### **Материал и оборудование:**

Игровой стенд, состоящий из четырех полей из самоклеящейся ткани, карточки с изображением животных (медведя, лисы, волка, верблюда, полярного медведя, касатки, змеи, акулы, рыбы).



### **Ход игры:**

#### **Вариант 1.**

Перед детьми стенд со средами обитания животных и картинки с животными. Ведущий предлагает назвать их. Во время игры осуществляется диалог между взрослым и детьми: «Давайте поиграем, я буду называть животное, а вы будете находить то место на стенде куда его нужно приклеить и отвечать на мой вопрос: What is this? (Кто это?) Затем ведущий просит поочерёдно детей найти карточку животного и назвать его по-английски. Названия животных проговариваются: (This is a bear. This is a fox. This is a wolf. This is a camel. This is a shark. This is a fox. This is a snake). (Это медведь. Это лиса. Это волк.). Затем дети приклеивают животное на стенд в правильное поле.

#### **Вариант 2.**

В игре могут участвовать двое детей. Сначала, по словесной инструкции взрослого ребёнок находит картинку с изображением животного, проговаривает название жителя леса, затем ведущий задаёт вопрос: *Where does a bear live?* (Где живёт медведь?), второй игрок отвечает на заданный вопрос: *The bear lives in the forest.* (Медведь живёт в лесу), затем приклеивает животное в правильное поле. *Where does a wolf live?* (Где живёт волк?) *The wolf lives in the forest.* (Волк живёт в лесу). *Where does a fox live?* (Где живёт лиса?). *The fox lives in the forest.* (Лиса живёт в лесу).

#### **Рекомендации по использованию в практике работы:**

В игре могут принять участие от одного до трёх детей. В игровой форме дети осваивают названия разных животных на английском языке и усваивают материал на наглядных примерах. Игра также может быть рекомендована для индивидуальных занятий с ребёнком, для игр «Кто где живёт?», «Отгадай животное», «Назови животных». Во время игры дети усваивают определенную английскую лексику, овладевают языковыми умениями, речевыми навыками. Они обучаются правильному произношению слов.

#### **Рекомендации по изготовлению игры:**

В игре используется специальная ткань-самоклейка, наглядный и раздаточный материал предметных картинок с изображением животных.

#### **Используемые источники:**

1. CoBaLTT Project. (n.d.). *Animals of the World: Description card game*. Center for Advanced Research on Language Acquisition, University of Minnesota.
2. Teach Starter Pty Ltd. (2024). *Roll to create an animal – Adaptations activity* (Grades 3-6).
3. Lanternfish ESL. (n.d.). *Animal habitats card game*. BogglesworldESL.