

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МИКОЛАЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет культури й виховання

Кафедра іноземних мов

ІНОЗЕМНА МОВА:
методичні рекомендації з дидактичних ігор
для аудиторних занять та курсів здобувачів вищої освіти ступеня
«бакалавр» для всіх спеціальностей МНАУ денної форми навчання

МИКОЛАЇВ
2021

Друкується за рішенням науково-методичної комісії факультету культури й виховання Миколаївського національного аграрного університету від 26.03.2021р., протокол №7.

Укладачі:

- К. В. Тішечкіна – канд. філол. наук, в.о. завідувача кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- О. В. Артюхова – канд. пед. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- А. В. Марковська – канд. філол. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- Т. А. Ганніченко – канд. пед. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- О.О. Саламатіна – канд. філол. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- Н. Г. Пономаренко – ст. викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- Ж. В. Ігнатенко – викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- А. Ю. Ракова – викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет

Рецензенти:

- О. Д. Онофрійчук – викладач кафедри англійської мови Інституту філології, Чорноморський національний університет імені Петра Могили;
- Ю. В. Міщенко – викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	4
Дидактичні ігри на факультетах менеджменту та обліково-фінансовому.....	7
Дидактичні ігри на факультеті агротехнологій.....	23
Дидактичні ігри на факультеті ТВПШТСБ.....	26
Дидактичні ігри на інженерно-енергетичному факультеті.....	29
Дидактичні ігри для всіх факультетів.....	35
Дидактичні ігри на курсах з англійської мови.....	42
Критерії оцінювання.....	43
Дидактичні ігри з німецької мови для всіх факультетів	45
ЛІТЕРАТУРА.....	60

ПЕРЕДМОВА

Запропоновані методичні рекомендації з дидактичних ігор на заняттях іноземної мови та курсах призначені для здобувачів вищої освіти 1-4 курсів всіх спеціальностей МНАУ денної форми навчання. **Дидактична гра** – це єдина система впливів, спрямована на формування потреби в знаннях, активного інтересу до навчального матеріалу, а також формування більш досконалих пізнавальних навичок та вмінь – сенсорних, інтелектуальних, мнемічних, тощо. Методичні рекомендації з дидактичних ігор допомагають активізувати, закріпити, проконтролювати і скоректувати формовані знання, мовні уміння і навички здобувачів вищої освіти на заняттях та на курсах з іноземної мови.

Метою методичних рекомендацій є: вдосконалення знань з іноземної мови; збагачення словникового запасу; розвинути навички спілкування; повторення і закріплення граматичних конструкцій. Дидактичні ігри розрізняються за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю, ігровими діями і правилами, організацією і взаємовідносинами між учасниками, за роллю викладача. Перераховані ознаки властиві всім іграм, але в одних виразніше виступають одні, в других – інші. На заняттях та на курсах іноземної мови в МНАУ за кількісним складом учасників ігри підрозділяються на індивідуальні, парні, групові. Причому перші націлені на роботу з текстом, а інші на спілкування з партнерами. За характером і формою проведення на заняттях з іноземної мови на всіх факультетах виділяють ігри наочні, рухомі з вербальним компонентом, сюжетні або ситуаційні, рольові ігри-змагання, інтелектуальні (тести, ребуси, кросворди, термінологічне

доміно, чайнворди і т. ін.), взаємодії (комунікативні), комплексні і т. ін. За ступенем складності виконуваних дій на заняттях з іноземної мови в МНАУ проводяться ігри прості і складні та за часом проведення короткі на 5-30 хвилин та довгі на 30-80 хвилин. Методичні рекомендації з дидактичних ігор укладено на основі тематично-ситуативного та комунікативного принципів навчання іноземної мови.

На **факультетах менеджменту та обліково-фінансовому** активно використовують ділові ігри «круглий стіл», «збори директорів ради», «монополія», «брей-ринг», «акули бізнесу», мета яких допомогти здобувачам вищої освіти у спілкуванні, сприяти передачі накопиченого досвіду, сприяти одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок студента, його сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність.

На **факультеті агротехнологій** використовуються активно сенсорні ігри з наочним та предметним матеріалом (різні види зернових, снопи, рослини, овочі, фрукти), що сприяє опанувати здобувачам вищої освіти МНАУ складну термінологію за фахом. На **факультеті ТВПШТСБ** використовуються активно інтелектуальні ігри з наочним матеріалом (термінологічне доміно тощо), що допомагає здобувачам вищої освіти активізувати пройдений лексичний та граматичний матеріал. На **інженерно-енергетичному факультеті** більш доречні імітаційні і рольові ігри у використанні на першому та другому курсах. Ці ігри імітують події, конкретну діяльність людей та умови, у яких відбувається подія. Відпрацьовується тактика поведінки, дій, функцій і обов'язків конкретної особи. Основне завдання методу інсценізації – навчити здобувачів вищої

освіти орієнтуватися в різноманітних обставинах, враховувати можливості інших людей і встановити з ними контакти, впливати на їхні інтереси, діяльність (наприклад, ділова гра: «Виставка транспорту в автосалоні: павільйон «Двигуни внутрішнього згорання»).

Для підготовки методичних рекомендацій використовувались матеріали з новітніх підручників, автентичних джерел та періодичних видань. Методичні рекомендації підготовлені відповідно до кредитно-трансферної системи. За кожну гру здобувач вищої освіти може набрати від 0 до 6 балів.

Критерії оцінювання та перевірки завдань:

Дидактичні ігри	Критерії оцінювання
Дидатична гра	Від 0 – 6 балів за кожну гру 0б. – незадовільно FX 1б. – задовільно DE 2б. – задовільно DE 3б. – добре BC 4б. - добре BC 5б. – відмінно A 6б. – відмінно A

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА ФАКУЛЬТЕТАХ МЕНЕДЖМЕНТУ ТА ОБЛІКОВО-ФІНАНСОВОМУ

Види ігор: мовні, фонетичні, лексичні, граматичні і стилістичні ігри. Вони використовуються під час вивчення кожної нової теми модулю. За часом кожна займає 5-15 хвилин.

Приклади ігор:

- усні (історія з помилками; як, коли, де тощо);
- письмові (відповідності, "шибениця" і т.д.);
- аудіовізуальні (лото з картинками, фотографії і т.д.);
- настільні ігри та гра в карти (Скрабл, Лексикон, Дипломатія і т.д.);
- шаради, мімічні ігри тощо.

Індивідуальні види діяльності:

- "пазли" (кросворди, ребуси, анаграми...)
- ігрові шоу (media): ТБ, радіо, цифри та букви, вгадай слово тощо.

Дидактична (рольова) ділова гра проводиться у кінці кожної теми модулю. Час проведення гри – 1-2 години (включно вступ і обговорення результатів).

Мета проведення ігор: формування професійної комунікативної компетенції, активізація навчально-пізнавальної діяльності, підвищення мотивації до вивчення іноземних мов.

а робочою програмою:

Модуль 1. «Життя студента»

1.1.Моя автобіографія.

Рольова гра: сім'я обговорює проблеми.

1.2 Мій робочий день.

Рольова гра: Що? Де? Коли? про різні події за робочий день.

1.3 Святкові дні.

Рольова гра: "круглий" стіл для гостей (традиції святкування).

Рольова гра: Презентація університету і факультету.

1.6. Моє рідне місто/село.

Рольова гра: „телепередача”: історія міста, видатні особистості і т. ін.

1.7. По місту.

Рольова гра: „екскурсія по місту”

1.8. Моє господарство.

Рольова гра: пишемо статті до газети „Агросвіт” за темо

2. Країнознавчі аспекти.

2.1. Україна.

Ділова гра: „брейн-ринг” „Економіка”

2.2. Київ.

Рольова гра: „екскурсія по Києву”.

2.3. Великобританія.

Ділова гра: як розпочати бізнес.

2.4. Лондон — столиця Великобританії.

Рольова гра: „екскурсія по місту”.

3. Фахові проблеми сільського господарства

3.1 Сільське господарство України.

Рольова гра: фахівці про стан с/г України.

3.2. Сільське господарство Великобританії.

Рольова гра: англійські фермери про свій досвід - українським аграріям.

3.3 Сільськогосподарське підприємництво.

Рольова гра: „Акули бізнесу” (пропозиції щодо відкриття с/г підприємства).

3.4. Моя майбутня професія.

Рольова гра: ”круглий стіл” фахівців КСП.

Гра «Монополія»

Гра для здобувачів вищої освіти факультетів менеджменту та обліково-фінансового. Модуль 3 Тема « Моя майбутня професія»

На гру відводиться 60 хвилин.

Монополія є улюбленою сімейною та груповою грою у світі. Це класична гра, що займається торгівлею майном

Мета: допомогти здобувачам у спілкуванні, сприяти передачі накопиченого досвіду, сприяти одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок студента, його сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність.

Яка від неї користь гравцям? 1. Гравці отримують заряд хорошого настрою і дві години веселого проведення часу. Як сказав один із власників компанії «Паркер Бразерс», Едвард Паркер (Edward P. Parker), принадність гри в «Монополію» полягає в можливості начисто розорити свого кращого друга, але не заподіяти йому при цьому реального шкоди. 2. У ході гри кожний учасник гри повинен домовлятися з іншими учасниками. Дуже непогана можливість дізнатися один одного, а незнайомим – познайомитися. 3. В ході гри слід швидко міркувати, що вигідно і як вигідніше продати» свої «активи». Хто скаже, що це погана тренування розуму, логічного мислення і пам'яті? 4. Гра розвиває стратегічне мислення і тренує увагу. 5. Під час гри зміцнюються здатності до планування і лідерства, виробляється наполегливість. 6. Гра вчить самостійно приймати важливі рішення і відповідати за свої вчинки. Так що запрошую всіх до ігрового столу з «Монополією»!

Початок гри

Початок гри можна розбити на наступні етапи:

□ Слід розмістити в окремих секторах готелі, документи, будинки і гроші. Це дозволить значно спростити ігровий процес, коли потрібні картки будуть в спеціально відведеному для них місці. «Монополія», правила розміщення карток в якій представлені у вигляді певної діаграми, має кілька їх типів: деякі повинні бути в перевернутому стані.

□ Картки «Шанс» повинні бути перед початком гри перетасовано і перевернуті так, щоб гравці не бачили їх значення. Так само слід зробити з картками Громадської казни.

□ Далі кожен гравець вибирає собі фішку і встановлює її на початкову клітку.

□ Кожна світова «Монополія», правила гри якої класичні, передбачає наявність Банкіра. Якщо в грі бере участь велика кількість гравців, тоді Банкір, за

його бажанням, може не брати участі в якості претендента на перемогу. На початку гри він видає кожному гравцеві по 1500000 грн різними купюрами.

□ Банкір також на початку гри має всі картки документів на право власності, готелі та будинки. Також в обов'язки Банкіра входить виплата заробітної плати, премій, видача позички і стягнення штрафів, податків, відсотків за позику та основного боргу перед банком.

□ В деяких випадках банк може не бути грошей, але правила гри «Монополія» дозволяють Банкіру видавати боргові розписки, які пишуться на звичайному папері. Банк не може стати банкрутом.

□ Для визначення черговості ходу всі гравці кидають кубики: починає той, у кого випало більше число.

Найбільш простий заробіток

Загальні правила «Монополії», з якими можна забезпечити постійний заробіток в грі, виглядають наступним чином:

□ Всі фішки гравців на початку гри розташовані на клітинці «ВПЕРЕД» (вона може називатися дещо інакше). Після кидка кубиків слід пересунути фішку по дошці. Правила дозволяють гравцеві придбати полі, якщо воно раніше не було зайнято іншим гравцем. Поле, за умовами гри, спочатку належить Банку.

□ Якщо гравець відмовляється придбати вільне поле, тоді інші учасники можуть це зробити через аукціон. При цьому поле дістається тому, хто запропонує за нього найвищу ціну. «Монополія», правила якої передбачають можливість розрахунку витрат і окупність за вчиненим правочином, дозволяє гравцям вступати в економічну боротьбу навіть не на своїй ході.

□ Після придбання клітини гравець може брати певну оренду з гравців, якщо вони виявилися на цій клітці. У деяких випадках правила «Монополії» дозволяють проводити будівництво будинків і готелів на придбаних клітинах, що дозволяє брати більшу орендну плату.

□ При необхідності можна взяти позику у банку на будівництво будинків чи готелів.

Величина орендної плати, правила надання позики – все описано в інструкціях карток.

Хід гри

Коли настає хід гри, слід кинути кубики і перемістити фішку на певну кількість клітин, яке відповідає отриманій числу. Поле, на якому зупинилася фішка, визначає можливі або обов'язкові дії. В основній різновиди під назвою «Класична монополія» правила гри однакові для всіх учасників. Вони передбачають можливі наступні дії:

- Отримати ділянку для проведення будівельних робіт або здійснити покупку нерухомості за наявності необхідної суми.

- Якщо клітка належить іншому учаснику, тоді доведеться платити оренду.

- Використання картки «Шанс».

- Платити податки.

- Відпочити на безкоштовній стоянці.

- Опинитися у в'язниці.

- Отримати заробітну плату у встановленому розмірі. Особливим випадком у грі «Монополія», правила якої передбачають використання двох кубиків, можна назвати випадання однакової кількості очок на обох. Подібна ситуація дозволяє зробити ще один хід. Якщо це повторюється три рази поспіль, тоді гравець потрапляє у в'язницю.

Зупинка на полі «ВПЕРЕД», звідки і починається гра, дозволяє отримати заробітну плату у встановленому обсязі.

Володіння нерухомістю

При купівлі нерухомості гравець отримує картку, що підтверджує власність. Після цього кожен гравець, який зупиняється на цьому полі, змушений платити оренду. Вигідно володіти всією нерухомістю однієї групи (позначення проводиться за допомогою кольору). Якщо володіти всією групою, можна зводити нерухомість на будь-якій придбаній клітці.

Зупинка на чужій нерухомості

При зупинці на клітці, нерухомість якій належить іншому гравцеві доведеться виплачувати оренду. При цьому важливо врахувати, що власник клітини до початку наступного ходу зупиненого гравця повинен вимагати виплату. Величина орендної плати залежить від зазначеної мінімальної суми в документі на нерухомість, а також від кількості будівель. Якщо власник придбав клітини всю групу, тоді він може вимагати орендну плату у подвійному розмірі на будь-якому незастроеному ділянці.

Готелі або будинку значно збільшують орендну плату. Однак якщо нерухомість була закладена, тоді оренда не може стягуватися. При цьому правила «Монополії класичної» дозволяють домовлятися між гравцями про те, чи буде проведена орендна плата: власник при бажанні може її не стягувати.

Комунальні підприємства

У грі є можливість придбання комунального підприємства, якщо воно нікому не належить. Для того щоб придбати подібну нерухомість, слід здійснити сплату вказаної суми. Нерухомість купується у Банку. Якщо нерухомість належить іншому гравцеві, тоді слід провести виплату оренди. Величина орендної плати прямо пропорційна кількості випавших очок на кубиках. При цьому можуть використовуватися такі коефіцієнти, що збільшують величину орендної плати:

- Якщо власник має тільки одне комунальне підприємство, тоді слід виплачувати чотирикратну орендну плату.
- Якщо власник придбав обидва комунальних підприємств, тоді слід помножити кількість що випали очок на кубиках в 10 разів.

Якщо гравець потрапляє на таку клітку після використання картки «Шанс», слід кинути кубики для визначення величини орендної плати. Якщо гравець відмовляється купувати комунальну нерухомість, тоді банкір виставляє її на аукціон.

Станції в грі

Гра «Монополія – мільйонер», правила якої передбачають перемогу лише одного гравця, також має клітини Станції. Якщо клітина нікому не належить, тоді гравець може здійснити її купівлю. Якщо гравець відмовляється від такого права під

час зупинки на клітині, тоді Банкір виставляє її на аукціон. У тому разі, коли біля Станції вже є власник, гравець, який потрапив на клітку, зобов'язаний провести виплату суми, зазначеної на Документі права власності. Сума виплати може залежати від того, скільки станцій ще належить гравцеві.

Картки «Шанс» і «Громадська скарбниця»

Зупинка на клітинах, які передбачає використання карток «Шанс» і «Громадська скарбниця», може зобов'язати гравця виконати наступні дії:

- Зробити сплату податків.
- Перемістити фішку на вказану кількість клітин.
- Відправитися у в'язницю.
- Отримати певну суму.

У більшості випадків гра «Монополія – імперія», правила гри якої з використанням таких карток роблять ігровий процес більш різноманітним, вимагає негайного виконання зазначених дій. При цьому гравець обов'язковому порядку повинен їх виконувати. Картка «Безкоштовно звільнитися з в'язниці» залишається гравцем до того моменту, коли виникне необхідність її використання.

Поле податків

По ігровому полю можуть бути розкидані клітини, які передбачають виплату податків. Якщо гравець потрапляє на таку клітку, він зобов'язаний провести виплату зазначеної суми до скарбниці банку.

Безкоштовна стоянка

Ігрове поле «Монополії» насичене різними функціональними клітинами, які вимагають від гравця виконання певних дій. Єдиним полем, яке дозволяє просто відпочити до наступного ходу без сплати штрафу, оренди або податків – безкоштовна стоянка. При цьому гравець, який потрапив на таку клітину, може проводити будь-які операції: стягувати оренду, будувати будівлі і так далі.

В'язниця

У грі «Монополія» передбачена і В'язниця. До неї можна потрапити за наступним причин:

- Зупинка на клітці «Відправитися у В'язницю».

- Підняття картки «Шансу» або «Суспільної скарбниці» з позначенням «Відправитися у В'язницю».
- Випадання однакового числа на обох кубиках три рази поспіль. При попаданні в Тюрму отримати зарплату не можна.



Для того, щоб вийти з В'язниці різновиди настільного розваги під назвою «Монополія – Росія», правила гри описують наступні можливості:

- Можна заплатити штраф у розмірі 50 тисяч крб. Продовжити гру можна з наступного ходу.
- Використання раніше одержаної картки «Безкоштовно звільнитися з В'язниці».
- Потрібно залишитися у В'язниці на наступні три ходи і кожен раз при настанні ходу, слід кидати кубики. При випаданні однакової кількості очок на обох кубиках можна безкоштовно звільнитися з В'язниці і пройти випало кількість клітин. Під час перебування у В'язниці можна отримувати плату за оренду придбаної і не закладеної нерухомості.

Будинки в «Монополії»

Після придбання всієї нерухомості однієї групи (іншими словами, одного кольору) є можливість провести будівництво будинків. Це дозволяє значно підвищити орендну плату. При цьому варто відзначити, що будівництво слід проводити рівномірно: коштувати два будинки на одній клітині можна тільки в тому випадку, якщо на кожній клітці групи є по одному будинку. Вартість будівельних

робіт зазначена на Документі. Максимальна кількість будинків на одній клітці – 4. Крім цього, можна продавати будинки, якщо ділянка не закладена.

Готель у грі «Монополія»

Гра «Монополія – Імперія», правила якої роблять її дуже цікавою і різноманітною, також дозволяє проводити будівництво готелів. Вони значно підвищують орендну плату. Побудувати готель можна тільки в тому випадку, якщо на придбаній клітці вже побудовано чотири будинки. Для будівництва слід віддати картки будинків Банкіру і доплатити зазначену суму. На одній клітині може бути розташований всього один готель.

Випадок нестачі будівель

При тривалій грі і великій кількості учасників може статися так, що в Банку не буде необхідного кількості карток будинків. Для того щоб побудувати будинок, потрібно дочекатися, коли хто-небудь з гравців проведе продаж і поверне картку Банкіру. Якщо число покупців перевищує число карток, тоді проводиться аукціон, і картка дістається тому, хто запропонував більшу ціну. За стартову ціну береться вартість будинку, яка вказана на картці.

Продаж нерухомості

У грі передбачена можливість продажу незабудованих ділянок, комунальних підприємств та залізничних станцій. При цьому суми по угоді визначаються за домовленістю між гравцями. Згідно з правилами, продати ділянку, на якій побудовані будинки, іншим учасникам гри не можна. Для початку слід продати всі будівлі за умови рівномірного забудови всієї групи і тільки після цього між гравцями може бути здійснена угода. Будинки і готелі продаються Банку за ціною в два рази менше, ніж зазначено в картці. Закладена раніше гравцями нерухомість може продаватися виключно іншим учасникам «Монополії», але не Банку.

Застава

У разі відсутності готівки для сплати податків можна закласти Банку будь-яку нерухомість. Для цього слід продати всі будівлі з клітини Банку. Сума, яка надається Банком в якості застави, дорівнює тій, що вказана на картці. При виплаті застави гравець повинен віддати суму, що перевищує видану Банком, на 10%.

Застава нерухомості не відбирає у вас права володіння, інші гравці не можуть придбати її в Банку. Закладена нерухомість не приносить прибуток власнику. Однак всі інші споруди цієї і іншої групи не мають такого обмеження. Власник закладеної нерухомості може її продати за визначеною ціною іншому учаснику «Монополії». Після придбання, для того щоб отримувати прибуток з нерухомості або проводити будівництво, новий власник повинен сплатити борг із процентною ставкою.

Банкрутство в грі

Банкрутство в грі означає вибуття одного з учасників. Правила гри «Монополія» дозволяють присвоїти статус банкрутства гравцеві, який повинен гравцям або Банку суму, що перевищує його активи.

Якщо при банкрутстві гравець повинен гроші Банку, то він привласнює собі всі Документи на право власності, а потім може зробити продаж нерухомості через аукціон. Якщо борг щодо інших учасників гри, тоді будинки і готелі продаються за півціни Банку, а кредитори отримують всі права на нерухомість, гроші, картки для безкоштовного звільнення з в'язниці. Якщо нерухомість була раніше закладена Банку, новий власник зобов'язаний сплатити 10% від величини застави відразу, а потім може вирішувати, чи варто викуповувати її відразу або потім. Таким чином, досить складно виграти, дотримуючись правил гри «Монополія». Настільна забава розвиває кмітливість і економічну хватку. Переможцем стає той, хто зможе зробити банкрутами інших учасників.

ЛЕКСИКА, ЩО ВИКОРИСТОВУЄТЬСЯ ПІД ЧАС ГРИ

Roll the dice and play Monopoly.

You can't play a game of Monopoly without cheating.

Your turn.

You are bankrupt.

Pay for rent.

Are you going to be a bankrupt?

You have to pay tax.

Are you buying this property?

It is a free parking.

It is not a free parking.

I want to mortgage my property.

To get out of the prison you need to pay a fine of \$ 50,000 and you can continue the game.

I miss the move.

You have to pay 10% of the total body weight.

Who will offer the highest price?

All your property is sent to the bank.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ГРИ МОНОПОЛІЯ:

1 бал

Здобувач використовує в мовленні прості непоширені речення з опорою на зразок, має труднощі у вирішенні поставленого комунікативного завдання в ситуаціях на задану тему, допускає фонематичні помилки

2 бали

Здобувач упевнено розпочинає, підтримує, відновлює та закінчує розмову у відповідності з мовленнєвою ситуацією. Усі звуки в потоці мовлення вимовляються правильно

3 бали

Здобувач уміє логічно висловлюватись у межах вивчених тем, передавати основний зміст прочитаного, почутого або побаченого, підтримувати бесіду, уживаючи розгорнуті репліки, у відповідності з комунікативним завданням використовує лексичні одиниці та граматичні структури, не допускає фонематичних помилок

4 бали

Здобувач уміє вільно висловлюватись і вести бесіду в межах вивчених тем, гнучко та ефективно користуючись мовними та мовленнєвими засобами

ГРА БРЕЙН-РИНГ

Гра для здобувачів вищої обліково-фінансового факультету. Модуль 2 Тема «

Велика Британія»

На гру відводиться 50 хвилин.

За 2 тижні до Брейн - рингу здобувачі отримують наступне завдання - повторити вивчений матеріал з Модуля 2 «Країнознавчі аспекти», тема «Велика Британія».

Цілі вікторини:

- повторити пройдений навчальний матеріал в неформальній обстановці під час гри;
- підвести підсумок по вивченню теми: "Great Britain";
- підвищити інтерес студентів до вивчення англійської мови.

Склад учасників:

- гравці 4 команди (по 3-5 осіб);
- журі (викладач);

Хід і правила вікторини.

1. У вікторині бере участь 12-20 студентів.
2. Команди розсідаються за столи, обираються капітани.
3. Вікторина починається з представлення команд, презентацій про країну, яка вивчається.
4. Вікторина складається з 3 раундів, кожен раунд містить 10 питань з 4 варіантами відповідей. На кожену відповідь на питання дається по 30 секунд. Команда, яка бажає відповісти, піднімає сигнальну картку. Якщо відповідь невірна, хід переходить команді суперників.

1. Початок гри.

Dear friends, today we are going to talk about Great Britain. You have to answer some questions. Let's start our quizzing game. But first the presentations of the teams and their stories about the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland.

I раунд

The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland

1. Who is the head of state in the UK?

- a) the President;
- b) the Prime Minister;

c) the King or the Queen;

2. Elizabeth II succeeded to the throne in ...

- a) 1948;
- b) 1914;

c) 1952;

3. Everybody knows that London is the capital of the UK and the capital of **England**. What is the capital of Northern Ireland?

- a) Edinburgh;

- b) Bristol;
- c) Belfast.**
4. Shamrock is the symbol of Ireland. What is the symbol of **Scotland**?
- a) a thistle;**
- b) a daffodil;
- c) a rose;
5. At what age can a person vote in Great Britain?
- a) at the age of 21;**
- b) at the age of 18;
- c) at the age of 16;
6. A world-famous school for boys, founded in 1440 by Henry VI at Windsor is ...
- a) Eton;**
- b) Trinity College;
- c) Cambridge;
7. Many famous people of Great Britain are buried in Poets' Corner situated in ...
- a) St. Paul's Cathedral
- b) Buckingham Palace
- c) Westminster Abbey**
8. A well-known musical "Jesus Christ Superstar" was written by ...
- a) Andrew Lloyd Webber**
- b) Paul McCartney
- c) Tim Rycce
9. Which one of these famous plays wasn't written by Shakespeare?
- a) Romeo and Juliet
- b) Much Ado About Nothing
- c) Pygmalion**
10. O' Henry is the pen name of ...
- a) J. Keats
- b) O'Neil
- c) William Sydney Porter**
- II Паунд**
1. The UK is
- a) a parliamentary monarchy
- b) a constitutional republic
- c) a constitutional monarchy**
2. The legislative branch of the British Government is called
- a) Court
- b) Congress
- c) Parliament**
3. The British bring up their children
- a) to be dependent
- b) to be independent**
- c) to be rich
4. Britain's national drink is
- a) whiskey

- b) coca-cola
 - c) coffee
 - d) **tea**
5. The kilt is
- a) a shirt
 - b) **a skirt**
 - c) a pair of trousers
6. The main function of the queen is
- a) to rule the country
 - b) to speak on TV on Christmas
 - c) **to represent Britain**
7. The most authoritative newspaper in the country is
- a) The Financial Times
 - b) **The Times**
 - c) The Daily Telegraph
8. What are the Houses of British Parliament?
- a) **The House of Lords and the House of Commons**
 - b) The House of Lords and the House of Commons and Senate
 - c) Senate and the House of Lords
9. How many members are there in the House of Lords?
- a) more than 3,000 members
 - b) more than 2,000 members
 - c) **more than 1,000 members**
10. Who heads the government of Great Britain?
- a) The Queen
 - b) **the Prime Minister**
 - c) the President

III Раунд

- 1) What is the official name of Britain?
- a) **The United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland**
 - b) United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland
 - c) The United Kingdom of the Great Britain and the Northern Ireland
 - d) The United Kingdom of Great Britain
- 2) What parts does the United Kingdom consist of?
- a) England, Scotland, Wales
 - b) England, Scotland, Wales, Ireland
 - c) **England, Scotland, Wales, Northern Ireland**
- 3) What is the capital of Scotland?
- a) Belfast **b) Edinburgh** c) Cardiff
- 4) What is the symbol of England?
- a) the thistle b) the daffodil **c) the red rose**
- 5) What is the oldest part of London?
- a) the East End **b) the City** c) the West End
- 6) What is the official part of London?
- a) **Westminster** b) the East End c) the West End

7) What part of London is the symbol of wealth and luxury?

a) the City **b) the West End** c) the East End

8) What is the mostly working-class part of London?

a) the West End **b) the East End** c) Westminster

9) What is the national instrument of Scots?

a) the guitar b) the violin **c) the bagpipe**

10) What is Wales called?

a) A “Land of Dance”

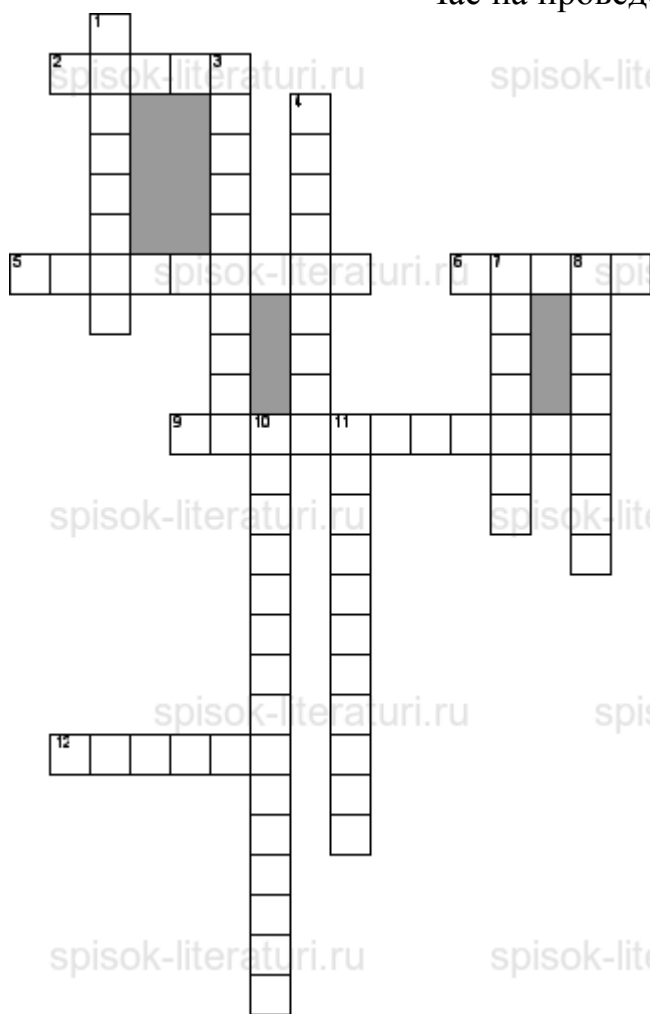
У кінці гри підраховуються бали та визначається команда-переможець. Здобувачі вищої освіти отримують бали згідно критеріїв оцінки в таблиці у передмові.

КРОСВОРД “AGRICULTURE”

для студентів II курсу спеціальності 051 „Економіка”

до теми “Сільське господарство Великої Британії” Модуль «Фахові проблеми сільського господарства»

Час на проведення гри 20 хвилин



По горизонталі

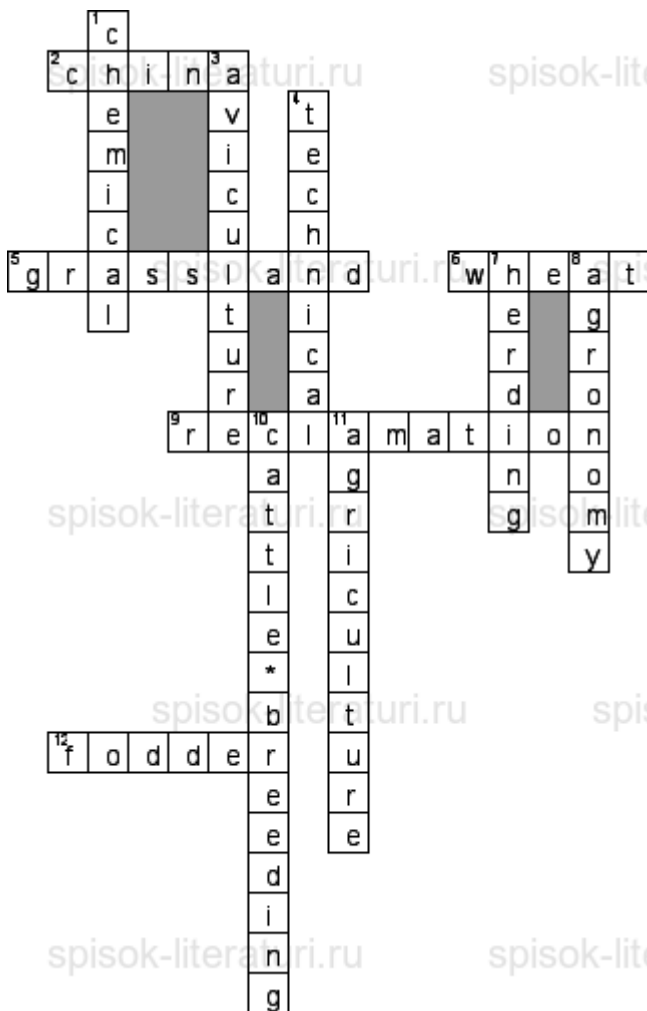
2. Which country is the birthplace of rice?

5. The most important component of agriculture is?

6. The main grain crops in Ukraine?
 9. Improving soil fertility through their drainage and irrigation?
 12. Crops grown for animal feed?

По вертикали

1. In the structure of industrial production a major role played by some industry?
 3. Industry engaged in livestock breeding and rearing of poultry?
 4. Crops used as raw materials for light and food industry?
 7. The livestock industry, is engaged in cultivation and use of reindeer?
 8. Science in agricultural production is a complex of various science investigates all phenomena of importance in agriculture?
 10. Dominating livestock industry, specializing in the breeding of cattle for milk, beef and raw leather and as draft animals?
 11. The main branch of agriculture of the republic?



Критерії оцінювання гри:

1 бал

Здобувач використовує в мовленні прості непоширені речення з опорою на зразок, має труднощі у вирішенні поставленого комунікативного завдання в ситуаціях на задану тему, допускає фонематичні та граматичні помилки

2 бали

Здобувач упевнено розпочинає, підтримує, відновлює та закінчує розмову у відповідності з мовленнєвою ситуацією. Усі звуки в потоці мовлення вимовляються правильно. Помилки при написанні окремих слів немає.

3 бали

Здобувач уміє логічно висловлюватись у межах вивчених тем, передавати основний зміст прочитаного, почутого або побаченого, підтримувати бесіду, уживаючи розгорнуті репліки, у відповідності з комунікативним завданням використовує лексичні одиниці та граматичні структури, не допускає фонематичних помилок. Граматично правильно побудовані речення.

4 бали

Здобувач уміє вільно висловлюватись і вести бесіду в межах вивчених тем, гнучко та ефективно користуючись мовними та мовленнєвими засобами.

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА ФАКУЛЬТЕТІ АГРОТЕХНОЛОГІЙ

На факультеті агротехнологій використовуються активно сенсорні ігри з наочним та предметним матеріалом (різні види зернових, снопи, рослини, овочі, фрукти), що сприяє опанувати здобувачам вищої освіти МНАУ складну термінологію за фахом. Гра під час перевірки знань дозволяє більш творчо підходити до оцінювання, а також залучати до роботи всіх здобувачів вищої освіти у групі. Інколи гра може бути фоном для побудови всього заняття. Важливе значення для організації дидактичних ігор має роздатковий матеріал – основний компонент навчально-методичного комплексу, який представляє собою набір

предметних, сюжетних, тематичн, що призначаються для роботи на заняттях з іноземної мови за фаховим спрямуванням.

ГРА «ТАБУ» (“TABOO”)

Окрім того, що це захоплююча гра, «Табу» надає чудові можливості для розвитку навичок говоріння та аудіювання.

Правила гри: здобувачам вищої освіти необхідно на швидкість пояснити те чи інше слово (наприклад cereals, crops, organic fertilisers, harvest, soil, tillage, drainage, irrigation), не називаючи ані його, ані інших, пов'язаних з ним слів. Ці слова – табу, заборона. Наприклад, спробуйте пояснити слово «crops», не використовуючи слова «vegetables», «grain», «fruits». Не слід забувати, що у здобувачів вищої освіти є лише одна хвилина, щоб зробити це, а потім хід перейде до іншої команди гравців.

Можна ускладнити гру, поставивши вимогу представляти слово-табу лише цілими реченнями. Наприклад, якщо ключове слово «orchard», можна сказати «This is noun» або «The place where farmers grow apples, cherry, peaches, pears».

ГРА «ЗНИЩ ДЕМОНІВ» (“SLAY THE DEMONS”)

Гра спрямована на перевірку правопису та словникового запасу. Перевіряється знання раніше вивчених термінів, а також вивчаються нові.

Правила гри: викладач готує тексти для команд на 125-150 слів, вносить зміни у написання деяких слів, слід звернути увагу на те, щоб текст містив омофони (слова, які вимовляються однаково, але мають різні значення й написання), наприклад, “soil”, “solid”, “seed”. Ці виправлені слова є «демонами». Слова, що не зазнали виправлень, - «янголи». Завдання здобувачів вищої освіти – знайти демонів і виправити помилки. За кожного «демона» команда отримує один бал, але, якщо студенти знищили «янгола», вони втрачають п'ять балів. Команда, яка набрала більшу кількість балів, отримує перемогу. Не слід казати здобувачам, скільки «демонів» у тексті. Трьох хвилин буде достатньо для тексту на 125-150 слів.

**РОЛЬОВА ГРА: РОДИНА ОБГОВОРЮЄ СВОЇ СІМЕЙНІ ПРОБЛЕМИ.
ГРА ПРОВОДИТЬСЯ ЗГІДНО ПЛАНУ РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ ДЛЯ
ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ І РОКУ НАВЧАННЯ ФАКУЛЬТЕТУ
АГРОТЕХНОЛОГІЙ.
ТЕМА ЗАНЯТТЯ: МОЯ РОДИНА.**

Мета гри: під час рольової гри відтворюються реальні робочі ситуації, мета домогтися розв'язання поставленого завдання. Програвання ролей дозволяє учасникам краще зрозуміти мотиви поведінки того співробітника, чия роль програється, допомагає побачити типові помилки, вибрати правильну модель поведінки.

Час проведення гри: 70 хвилин.

Хід гри: здобувачі вибирають в групі, хто буде ким в родині, хто мати, хто батько, хто діти, хто родичі, дається ситуація, дочка або син не хочуть вчитися в університеті, гра проходить на англійській мові, здобувачі готуються до цієї гри ще вдома, вони продумують все, навіть одяг та свій макіяж та репліки англійською мовою. Всі отримують бали згідно з таблицею в передмові.

**РОЛЬОВА ГРА: «КРУГЛИЙ СТІЛ» ФАХІВЦІВ ФЕРМЕРСЬКОГО
ПІДПРИЄМСТВА – ЯК ВИЙТИ З КРИЗИ?**

Гра проводиться згідно плану робочої програми для здобувачів вищої освіти І року навчання факультету агротехнологій.

Тема заняття: Сільське господарство України.

Мета гри: під час рольової гри відтворюються реальні робочі ситуації, мета домогтися розв'язання поставленого завдання та розвинути навички спілкування у студентів.

Час проведення гри: 80 хвилин.

Хід гри: здобувачі вибирають в групі, хто буде фермерами, а хто буде губернатором області, хто буде робітниками на фермі, розглядається ситуація про стан збору врожаю 017 та проблеми в с\г на Україні, гра проходить на англійській мові,

здобувачі готуються до цієї гри ще вдома, вони продумують все, навіть одяг та свої репліки англійською мовою. Всі отримують бали згідно з таблицею в передмові.

ВІКТОРИНА «ВГАДАЙ ЗЕРНОВІ, ОВОЧІ ТА ФРУКТИ» “GUESS CEREALS, VEGETABLES, FRUITS”

Гра проводиться для здобувачів вищої освіти II року навчання факультету агротехнологій

Тема заняття «Рослинництво»

Мета гри: активізувати словниковий запас з фахової термінології, тренувати когнітивне мислення здобувачів іноземною мовою та проводити аналогії зі знанням термінів на рідній та англійській мові.

Час проведення: гри 30 хвилин.

Роздатковий матеріал: банки з зерновими та снопи різних злаків у вигляді гербаріїв, овочі та фрукти нарізані та в цілому вигляді.

Хід гри, гра проводиться у два тури:

I тур: здобувачі діляться на дві команди, кожній команді викладач показує експонат з роздаткового матеріалу, яка команда назвала англійською мовою всі предмети та й виграла.

II тур: здобувачі вибирають з кожної команди по одному учаснику, якому зав'язують очі, перед ними ставлять на блюді різні овочі, фрукти та ягоди, їх можна навіть спробувати на смак, учасник який вгадає та назве українською мовою всі назви овочів фруктів та ягід виграв цей тур. Кожна команда отримала бали згідно з критеріями оцінки, описаними в передмові.

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА ФАКУЛЬТЕТІ ТВПШТСБ

ДИДАКТИЧНА ГРА «ТЕРМІНОЛОГІЧНЕ ДОМІНО “LIVESTOCK PRODUCTS”»

Тема заняття: «Моє господарство. Де я можу застосувати свої знання, отримані в університеті»

Час для проведення гри: 10 хвилин.

Мета гри: систематизація та поглиблення теоретичних знань, закріплення вивченого лексичного матеріалу напередодні контрольної роботи або колоквиуму. Окрім дидактичного, важливим ефектом гри є взаємна оцінка здобувачами вищої освіти своїх досягнень, набування вмінь роботи в «команді».

Хід гри. Здобувачі вищої освіти об'єднуються в команди по 4 учасника. Складають картки, у лівій частині яких можуть бути, наприклад, поняття, а в правій частині – їх визначення. Картки розрізають на дві половини. Гра полягає у тому, щоб кожний учасник гри набрав найбільшу кількість правильних співпадань можливих пар. Бали рахують за кількістю правильних набраних співпадань індивідуальними учасниками та групами.

ПРИКЛАД ГРИ «ТЕРМІНОЛОГІЧНЕ ДОМІНО “LIVESTOCK PRODUCTS”» НА ФАКУЛЬТЕТІ ТВПШТСБ

Визначення понять:

Animals raised on a farm -

The field where animals eat growing plants -

The eating of young crops in the field by livestock -

Food given to animals -

A person who makes healthy food for animals -

Domesticated birds used for food and egg production, such as chickens and turkeys-

An organic substance found in food that is important for good health -

Hard white material that gives the body structure -

Flesh of an animal -

White liquid produced as a food -

Поняття:

- Livestock

- Grazing

- Feed

- Animal nutritionist

- Poultry
- Vitamin
- Bone
- Meat
- Milk
- Crops

ДИДАКТИЧНА ГРА «РОДИНА ОБГОВОРЮЄ СІМЕЙНІ СПРАВИ.

Встановлення родинних зв'язків» на факультеті ТВПШТСБ

Тема заняття: «Моя родина»

Час для проведення гри: 15 хвилин.

Мета гри: систематизація та поглиблення теоретичних знань, ефективно засвоєння навчального матеріалу в обстановці, максимально наближеній до дійсності, залучення здобувачів вищої освіти до активної внутрішньої розумової і зовнішньої мовленнєвої діяльності та підтриманні її протягом заняття.

Хід гри. Кожен учасник гри отримує роль певного члена родини Браунів. Група здобувачів вищої освіти поділяється на дві команди з однаковою кількістю учасників. Ведучий кожного разу обирає двох будь-яких членів різних команд, які водночас є членами родини Браунів. Метою інших членів команди є швидке встановлення їх родинних зв'язків. Своє визначення родинних зв'язків вони записують на клаптику паперу і передають ведучому. Гра полягає у тому, щоб кожна команда набрала найбільшу кількість правильних визначень за найкоротший час.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ГРИ :

1 бал

Здобувач використовує в мовленні прості непоширені речення з опорою на зразок, має труднощі у вирішенні поставленого комунікативного завдання в ситуаціях на задану тему, допускає фонематичні помилки

2 бали

Здобувач упевнено розпочинає, підтримує, відновлює та закінчує розмову у відповідності з мовленнєвою ситуацією. Усі звуки в потоці мовлення вимовляються правильно

3 бали

Здобувач уміє логічно висловлюватись у межах вивчених тем, передавати основний зміст прочитаного, почутого або побаченого, підтримувати бесіду,

уживаючи розгорнуті репліки, у відповідності з комунікативним завданням використовує лексичні одиниці та граматичні структури, не допускає фонематичних помилок

4 бали

Здобувач уміє вільно висловлюватись і вести бесіду в межах вивчених тем, гнучко та ефективно користуючись мовними та мовленнєвими засобами.

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА ІНЖЕНЕРНО-ЕНЕРГЕТИЧНОМУ ФАКУЛЬТЕТІ

Ділова гра – метод навчання професійної діяльності шляхом її моделювання, близького до реальних умов, обов’язково з динамічним розвитком ситуації, завдання чи проблеми, що вирішується, у процесі ділової гри, відбувається діалог на професійному рівні, зіткнення думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування і зміцнення, що зумовлює появу нових знань, сприяє набуттю досвіду вирішення професійних завдань і психолого-педагогічних ситуацій.

Всі ділові ігри взаємопов’язані між собою. Рекомендується використовувати їх на заняттях МНАУ в комплексі для ефективної практичної діяльності студентів і досягнення поставлених завдань.

Імітаційні і рольові ігри більш доречні у використанні на першому курсі в I модулі «Життя студента», блок 1.3 «Повсяднє життя студента» та в II модулі «Країнознавчі аспекти», блок 2.4 «Київ - столиця України». Запропоновано деякі приклади ділових ігор, які викладач може використовувати на заняттях з англійської мови у МНАУ: «У лікарні», «У магазині: скарга і дуже серйозна скарга», конкурс на найкращий туристичний маршрут: «Екскурсія по Києву». Ці ігри імітують події, конкретну діяльність людей та умови, у яких відбувається подія. Відпрацьовується тактика поведінки, дій, функцій і обов’язків конкретної особи. Основне завдання методу інсценізації – навчити студентів орієнтуватися в різноманітних обставинах, враховувати можливості інших людей і встановити з ними контакти, впливати на їхні інтереси, діяльність. На проведення рольової гри з теми «У лікарні» потрібно планувати не менше 90 хвилин. Завдання з методу інсценізації по теми «У магазині: скарга і дуже серйозна скарга» не займає багато часу. Це може бути від 20 до 30

хвилин. На другому курсі III модуль «Фахові проблеми с/г», у блоці 3.1 «Сільське господарство України» подається професійна лексика, яка відповідає темам агроенергетичного факультету МНАУ. На розгляд пропонується ділова гра: «Виставка транспорту в автосалоні: павільйон «Двигуни внутрішнього згорання». Ця ділова гра може займати від 60 до 90 хвилин.

Оцінювання. Оцінювання має відбуватись за такими критеріями: зміст та структура; графічне та медійне представлення; мова, граматики, правопис; загальне враження від відповіді. Здобувачі отримують від 1 до 3 балів по кожному критерію оцінювання, таким чином мінімальний отриманий бал складає 4, а максимальний – 12.

Правила учасників гри:

- ✓ гра — справа серйозна. Як ми граємося, так і живемо;
- ✓ будьмо позитивними;
- ✓ толерантність — це повага, у першу чергу, до самого себе;
- ✓ світ навколо вирує, а ми — ТУТ і ЗАРАЗ — вчимося;
- ✓ найдорогоцінніше, що в нас є, це — час, використаймо його для себе найефективніше.

ГРА-ВИСТАВКА «Автосалон - Миколаїв 2017». Павільйон «Двигуни внутрішнього згорання»

Вид заняття: ділова гра. Виставка «Автосалон - Миколаїв 2017»

Павільйон «Двигуни внутрішнього згорання»

Тип заняття: контроль навчальних досягнень здобувачів.

Навчальна ціль: формування знань з будови багатоциліндрових ДВЗ.

Розвиваюча ціль: розвиток аналітичних здібностей.

Виховна ціль: розвиток хисту до підприємницької діяльності.

Методична ціль: використання інтерактивних методів навчання.

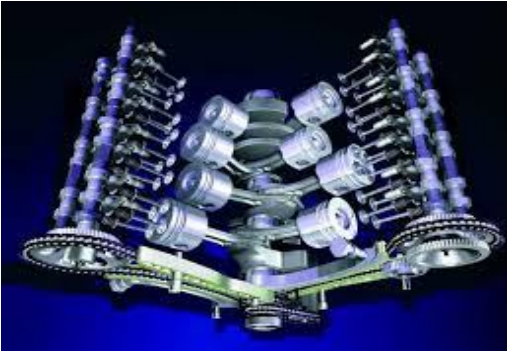
Мотивація заняття: «Світ сьогодні – це світ освіченої людини, яка володіє ремеслом та інформацією, впливає на стан навколишнього середовища, еволюціонує і йде вперед».

Мета: розглянути професійні, особисті, творчі якості та компетентності здобувачів; стимулювати інтерес до творчості, ініціативу; удосконалити свої можливості; розширення і поглиблити знань з теми «ДВЗ»; представлення конкурентоспроможного вчителя навчального закладу МНАУ; створити умови максимально наближені до реальних умов роботи автосалонів та виставок; внести зміни в напружений темп життя.

Обладнання: модель двигуна трактора, мультимедійна установка, презентації студентів у різних комп'ютерних програмах, роздатковий матеріал для проведення тесту.

Хід ігри:

1. Організаційний момент.
2. Здобувач, старший менеджер виставки, бере інтерв'ю у представників фірм, потенційних покупців.
3. Здобувачі, представники своїх груп, пропонують презентації по 3-м різним типам двигунів (рядний, V-образний і Вохер-компоновки), представляючи свої автомобілі.
4. Представники фірм приймають рішення з приводу придбання автомобіля, який відповідає потребам їх компаній. На цьому етапі відбувається оцінювання робіт здобувачів.
5. Роздається матеріал всім групам, де студенти виконують тест на перевірку знань лексики з теми «Двигуни внутрішнього згорання».
6. Гість заняття, як представник організації «Чисте повітря», звертає увагу на актуальність питання забруднення навколишнього середовища відпрацьованими газами. Закликає усіх учасників гри докласти максимум зусиль в межах своєї компетенції до вирішення цього болючого питання.
7. Викладач підводить підсумки і оголошує результати роботи.



«У МАГАЗИНІ»

Мета: удосконалити навички ефективної комунікації і міжособистісної взаємодії, діалогічне мовлення здобувачів з теми «У магазині: скарга і дуже серйозна скарга»

Хід гри: розподіл ролей по сюжету і відтворення ситуації з пропонованої теми у магазині

Complain in a shop

I. Прочитайте і запам'ятайте

- ▶ Excuse me, I'm sorry but I bought this (pullover) yesterday and it's too (big), is it possible to change it?
- Can I see your receipt?

- ▶ Excuse me. I bought this (camera) yesterday. and it doesn't close properly.
- Oh, you're right. I'm sorry. I'll give you a new one.
- ▶ Thank you.

- ▶ There's a button missing.
- ▶ It doesn't work.
- ▶ It's scratched / torn / dirty.

Can you guess what the objects were?

A very serious complaint

- ▶ I wonder if I could speak to the manager, please.
- ▶ I'm not very happy about this. I'd like to see the manager, please.

Practice

I. Заповніть пропуски, вживаючи ці слова: Excuse me / please / I'm afraid / I'm sorry / thank you very much.

You: _____, could you help me, _____?

Assistant: Yes?

You: I'd like a film for my camera, but I'm not sure what kind.

Assistant: Can I see your camera?

You: _____, I've left it at home.

Assistant: Is it 35 mm?

You: _____, but I don't really know.

Assistant: Does the film look like this or like this?

You: Ah, It's like that one.

Then it is 35 mm. Slides or prints?

You: Prints, _____.

Assistant: 24 or 36?

You: 36, _____.

Assistant: That's £3.75, _____.

You: _____.

Assistant: Excuse me, please, I'm afraid of, I'm sorry, please, please, please, thank you very much.



«ЕКСКУРСІЯ ПО КИЇВУ»

Мета: удосконалити навички ефективної комунікації і міжособистісної взаємодії, монологічне мовлення студентів з теми «Експерсія по Києву»,

Хід гри: здобувачі, пердставники туристичного агенства, запропонують різні види екскурсій по Києву у вигляді презентацій свого маршруту зробленого у програмі «Power Point»

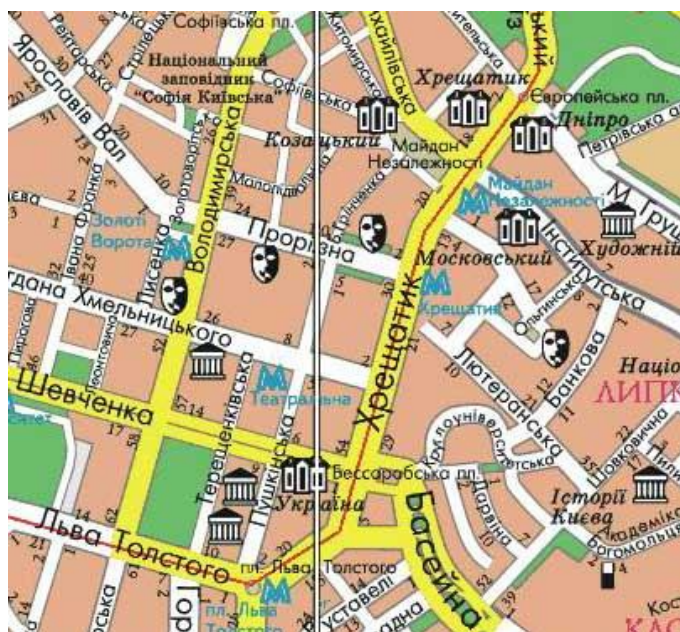
KYIV TODAY

majestic
graceful
escape
engage
instrument construction
petrochemical
foster
advantageous
route

величиний
граціозний
унікати
зв'язувати, залучати
приборовиробництво
нафтохімічний
благотворно сприяти
вигідний
шлях, маршрут

The cradle of the ancient Kievan-Rus civilization, Kyiv with a population of nearly 3,000,000 inhabitants, is one of the great cities of Europe. Today, Kyiv, the capital of Ukraine, spreads over 42km from north to south !along the banks of the Dnipro River and 43 km from east to west. With wide boulevards lined by majestic trees and monumental buildings reflecting different architectural styles and periods, Kyiv's graceful elegance cannot escape unnoticed.

Yet Kyiv is also a major industrial center with companies engaged in electronics, instrument construction, aviation, engineering, metal working, food processing, chemical and petrochemical production, and so on. The economic development of Kyiv is fostered by its advantageous location on the banks of the Dnipro River, with its direct route to the Black Sea, and crossroads of major railways, highways, and air routes.



I. Дайте антоніми словам:

Lose, hot, good, warm, take, sit, open, dry, light, the same, short, young, little, alive.

II. Складіть 3 загальних і 3 спеціальних питання до тексту.

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ, ЩО ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ НА
ВСІХ ФАКУЛЬТЕТАХ НА ЗАНЯТТЯХ ТА КУРСАХ З
ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ
ВСІХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ**

ГРА «NOUGHTS-AND-CROSSES»

Мета: узагальнити та систематизувати знання здобувачів з певної теми; активізувати вміння задавати питання та складати речення на задану тему.

В основу покладено всім відому гру «Хрестики-нулики». На дошці малюється ігрова сітка, в неї вписуються або питальні слова, або лексика на задану тему. В кожному клітинку одне слово. Студенти розподіляються на дві команди. Кожна команда складає питальні чи стверджувальні речення, використовуючи слова, записані на дошці. На яке місце команда хоче поставити свою позначку, з тим словом і складає речення. Наприклад:

What	When	Why
Is	How	Where
Do	Was	Are

Якщо гравці бажають поставити хрестик або нулик замість слова *What*, то вони складають питання з цим словом: *What is your favorite bank?*

ГРА «DESCRIBE IT»

Мета: розвивати вміння використовувати отримані знання на практиці; розвивати навички монологічного мовлення.

Кожен студент отримує картку, на якій відображені п'ять слів. Слова в картках можна обирати з певних тем, або брати слова, опрацьовані на занятті раніше, які здобувач вищої освіти у будь-якому порядку намагається пояснити своїм одноліткам англійською мовою. Інші мають відгадати слово. Наприклад: *net income* – the money a company has after paying tax and others costs.

ГРА «THINK AND ANSWER»

Мета: сприяти розвитку логічного мислення, формувати навички зв'язного мовлення та вміння задавати питання.

Кожен здобувач на окремому аркуші пише по три питання на задану тему або три будь-яких філософських питання. Аркуші складають та збирають в окрему коробку, перемішують. Потім кожен студент витягує будь-який аркуш і дає відповіді на запропоновані питання. Якщо здобувач

вищої освіти витягує аркуш із своїми власними питаннями, то він повертає його до коробки і витягує інший. Наприклад:

- *Do you really believe in innovation?*
- *Have you made any recent changes in your life?*
- *Can conflicts at work place affect the efficiency of one's work?*
-

ГРА «ODD ONE OUT»

Мета: формувати навички фонематичного слуху, тренувати селективне слухання.

Можна використовувати на початку заняття для фонетичної розминки. Викладач пропонує здобувачам вищої освіти вибрати з трьох або чотирьох слів те, у якому немає певного звуку (зайве слово). Наприклад: *meet, seal, sit, veal* (зайве слово *sit*); *bat, pen, and, sad* (зайве слово *pen*).

ГРА «FIND MISTAKES»

Мета: активізувати знання з граматики; розвивати увагу.

Пропонуємо студентам текст з будь-якої теми. В кожному рядку цього тексту є зайве або неправильно написане слово, яке треба знайти та виправити.

Наприклад:

Are you planning to launch a new product or service? If you are, must remember that not only what you say about it is important but also how you say it well. You should try to emphasize on the feature of your product which no other product has, i.e., its unique selling points.	must well on
---	--------------------

Слова *must, well, on* є зайвими.

Запропоновані ігри можна проводити на будь-якому факультеті з будь-якої теми, передбаченої навчальними планами та робочими програмами МНАУ.

Дидактичні ігри «Noughts-and-crosses», «Find mistakes» займають приблизно по 10 хвилин. Їх пропонуємо проводити наприкінці пари, узагальнюючи матеріал.

«Describe it», «Odd One Out», «Think and answer» можуть займати від 5 до 10 хвилин. Кожну з них можна використати на початку заняття для активізації мовленнєвої діяльності.

ГРА «ЗНАЙДИ МОЮ СІМ'Ю» («FIND MY FAMILY»)

Ця гра підходить для роботи із словосполученнями, наприклад, *to do a favor, to look down on*.

Правила гри: викладач робить список словосполучень, які слід перевірити. Наприклад, вирази, що починаються з дієслів *go, make, do, put, take*. Слід відокремити дієслова від слів або фраз, з якими вони використовуються. Далі треба написати кожне з дієслів (означене як «мати»)

на смужці паперу. На інших смужках паперу пишемо слова, які йдуть за цими дієсловами (означені як «діти»). До кожного дієслова слід підібрати три слова або фрази, що підходять до нього. Кожній команді даємо набір смужок із «дітьми». До цього смужки слід перемішати. Завдання здобувачів – поєднати «дітей» з їх «матір'ю». Не треба говорити здобувачам, скільки «дітей» у «матері». У них є три хвилини, щоб виконати завдання. Після цього викладач перевіряє відповіді і каже, скільки з них є правильними. Потім дає ще дві хвилини, щоб зробити виправлення. Але після цього відповіді вже будуть остаточними.

Приклад.

MOTHER	CHILDREN
Go	<ul style="list-style-type: none"> · against her father's will · into politics · for it
Make	<ul style="list-style-type: none"> · do with what you have · good on your promise · the most of the situation
...	·

ДИДАКТИЧНА ГРА «У ЛІКАРНІ»

Мета: сформувані навички ефективної комунікації і міжособистісної взаємодії, здобути навички спілкування англійською мовою з теми «У лікарні»

Хід гри:

Parts of our body

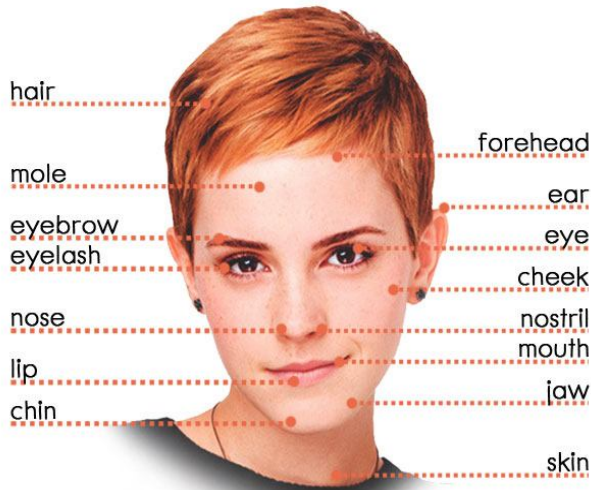
Are you sure you know the words for each part of your body?

Something for a headache ☺

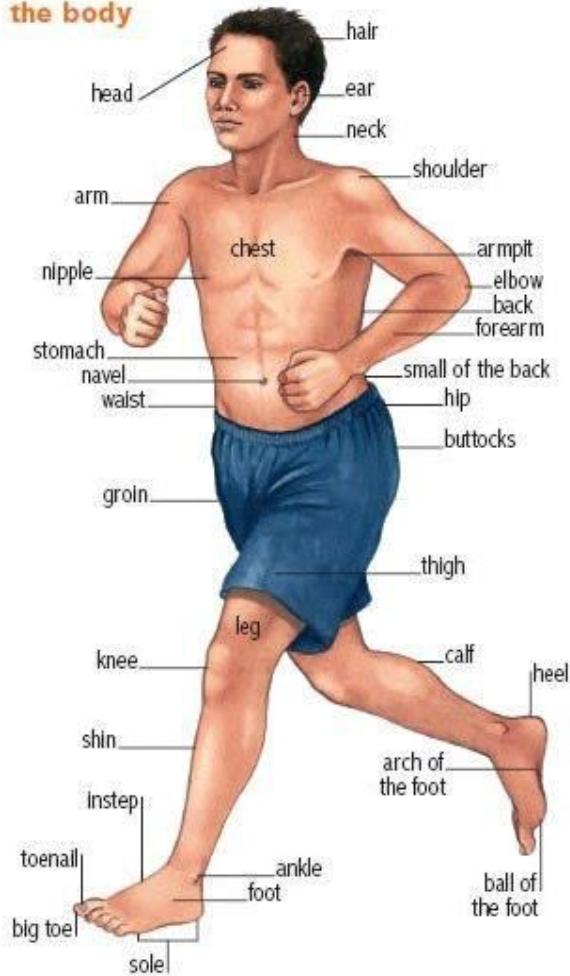
Translate the following into your own language Check the ones you don't know.

Head	ears	neck	forehead
Wrist	shoulder		elbow muscle
Finger	thumb	chest	breast

Stomach	back	bottom	thigh	
Knee		leg	ankle	heel
Foot		toe	vein	heart



the body



Patent medicines

You can buy some medicine direct from the chemists without a prescription for minor problems. Can you match up the problem and the medicine:

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. You've cut your finger. | a. Alka Seltzer |
| 2. You have a headache. | b. Calamine Lotion |
| 3. You have a sore throat. | c. Optrex |
| 4. Your nose is blocked up. | d. TCP |
| 5. You want to clean a cut, | e. Throat Lozenges |
| 6. You have a bad stomach. | f. Vick Inhaler |
| 7. Your eyes hurt. | g. Elastoplast |
| 8. You have sunburn. | h. Aspirin or Disprin. |

1	2	3	4	5	6	7	8

Health: illness and disease

A Common problems

- She's sneezing.
- She's coughing,
- She's got a sore throat.
- She's blowing her nose.
- She's got a temperature.

What's the matter?
Cause of illness

How do you know? (the symptoms)

I've got **a cold**.

a sore throat, sneezing, a cough
symptoms for a cold + aching
muscles and a temperature, e.g. 39.5

a virus
a virus

I've got **flu** (U)
(more serious than
a cold)

I've got **hay**
allergic reaction to
fever (U)

sneezing, running nose. sore eyes

I've got **diarrhea** (U)
often food,

I keep going to the toilet.

I **feel sick**

I want to vomit (= be sick)

or a virus
many e.g.
food, alcohol

I've got **a hangover**

headache, feeling sick too much

alcohol

Note: For these **illnesses**, you can either buy something from the **chemist**, or go to your doctor, who may give a **prescription** (= a piece of paper with an order for some medicine) that you get from the chemist

B Aches and pains

Nouns: We only use **ache** with the following: I've got **toothache** (U), a **stomach-ache**, **backache** (U), **earache** (U) and a **headache**. For other parts of the body we use **pain**, e.g. I woke up in the night with a **terrible pain** in my chest.

Verbs: You can use **ache** for some things e.g. my back aches; but **hurt** is more common to describe real pain, and it can be used with or without a direct object:

She **hurt** her foot when she jumped off the bus and fell over. (also injured here) or She **hurt herself** when she jumped off the bus and fell over.

I hit my leg against the table and it **really hurts**. (= gives me a terrible pain)

Adjectives: The only common adjective is **painful** (= **painless**):

I had an injection yesterday and it was very painful

A: Did it hurt when you had your filling? (when the dentist fills a hole/cavity in the tooth)

B: No, it was **painless**.

C Serious illnesses

Doctors believe smoking is the major cause of **lung** cancer.

He had a **heart attack** and died almost immediately,

Hepatitis is a **liver disease**.

Asthma (**chest** illness causing breathing problems) has become more common.

Note: **Illness** and **disease** are often used in the same way, but **disease** is used for a serious condition caused by an infection e.g. a liver disease. **Illness** is a more general word.

Answers for the page above: 1g, 2h, 3e, 4f, 5d, 6a, 7c, 8b

Practice

I. *Запишіть симптом чи симптоми поданих захворювань.*

1. a cold:
2. flu:
3. hay fever:
4. a hangover:
5. diarrhea:
6. asthma:

II. *Подивіться на підкреслені буквосоючення в словах. Їх вимова однакова чи різна? Подивіться на зразок.*

Examples: ache pain - *same*
 constipated stomach - *different*

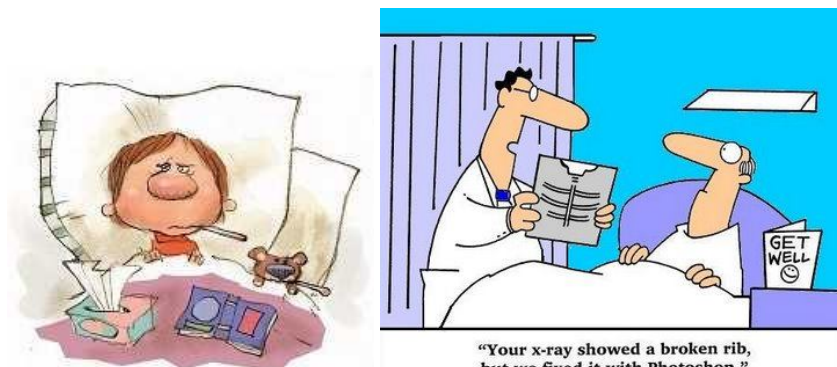
- | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1. <u>d</u> isease <u>d</u> iarrhoea | 4. <u>v</u> irus <u>i</u> llness |
| 2. <u>c</u> hemist <u>a</u> che | 5. <u>f</u> lu <u>m</u> uscle |
| 3. <u>h</u> urt <u>a</u> llergic | 6. <u>c</u> ough <u>e</u> nough |

III. Заповніть пропуски потрібними словами

1. I hit my hand on the desk and it really
2. They said she died of a heart
3. She had some apples that weren't ready to eat now she's got stomach-
.....
4. I've got this terrible in my neck from sleeping in the wrong position.
5. He died of cancer even though he never smoked a cigarette in his life.
6. I went to the doctor, and she gave me a For some tablets.
7. Pollution makes her worse and it's difficult for her to breathe.
8. There are different forms of hepatitis; one is a more serious than the other.
9. I hurt when I fell off that chair.
10. My back from sitting at that computer all day.

IV. Запишіть відповіді на подані питання

1. Have you had any of these illnesses recently?
2. Have you had any aches and pains recently?
3. Make a list of the ones you have had
4. Are there any other illnesses you have had or still have?
5. If so, find the name for it / them in English.



"Your x-ray showed a broken rib, but we fixed it with Photoshop."



ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА КУРСАХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ, ЯКІ ПРОХОДЯТЬ СТАЖУВАННЯ ЗА КОРДОНОМ

DIDACTIC GAME # 1

NAME: “AIRPORTS AND AIR TRAVEL”

Aim: Information gap activity, development of competence of making conversations, ask and answer questions in real life situations.

Language focus: Speaking practice, active vocabulary

Activity notes: Lay the sixteen cut-up questions – face-down – between the students. It can be used as a seated activity or as a standing activity. Give one question strip to each student. Students find a partner and ask their question. Encourage follow-up questions. After the students have asked each other their questions, have them exchange question strips and find new partners and continue.

DIDACTIC GAME # 2

NAME: “AIRPORT ARRIVALS TERMINAL”

Aim: Information gap activity, development of practical skills of communication at the airport arrivals terminal.

Language focus: Speaking practice, prepositions of location.

Activity notes: For this info-gap activity, have your students (if possible) seated facing each other. Make sure your learners have practiced the following vocabulary (and perhaps write it on the board as a reminder for them to use it):

- The bank is across from the....
- The bank is next to / beside the....
- The bank is between the...and the....
- The bank is near the....
- The ... is in front of the
- ...is in the corner of the building.

DIDACTIC GAME # 3

NAME: “PROBLEMS ABOUT AIR TRAVEL”

Aim: Development of critical thinking, ability to give advice and to choose an appropriate communicative behavior in problem situations; practical use of active vocabulary.

Language focus: Speaking Practice, communication competence

Activity notes: Read the problems connected with air travels and discuss the possible solutions. Agree or disagree with the ideas of other students.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ:

Оцінювання рецептивних умінь:

Читання та аудіювання

Оцінюється здатність здобувачів:

- розуміти ідею тексту та її задуманий наперед “вплив”
- розуміти сутність, деталі і структуру тексту;
- визначати головні думки і конкретну інформацію;
- робити припущення про ідеї та ставлення;
- розуміти особливості дискурсу.

Оцінювання продуктивних умінь:

Письмо

Письмо повинно оцінюватися не лише за критеріями виконання завдання, але й за комунікативною якістю роботи здобувача. Оцінки мають виставлятися за:

- зміст
- виконання завдання;
- трактування питання через призму різноманітних ідей та аргументів;
- тлумачення теми;
- відповідність темі;
- точність (правопис та граматичні помилки, що не заважають розумінню, є прийнятними)
- відповідність мовних засобів завданню;
- володіння граматичними структурами, характерними для даного рівня;
- точне використання лексики та пунктуації;

- лексичний і граматичний діапазон
- використання лексики, відповідної рівню студента;
- стиль (напр., уникнення повторення лексичних одиниць);
- використання різноманітних граматичних структур, якщо це є доречним;
- організація зв'язності тексту
- чітка структура: вступ, головна частина і висновок;
- належна розбивка на абзаци;
- зв'язний текст з належними з'єднуючими фразами, що допомагають читачеві орієнтуватися в тексті;
- реєстр і формат
- чутливість до читача (соціальні ролі, тип повідомлення і таке інше);
- формат, що відповідає завданню;
- відповідний реєстр.

Говоріння

Оцінюється мовленнєва поведінка здобувачів відповідно до критеріїв, розроблених для їхнього РВМ:

- виконання завдання: організація того, що і як сказано, з огляду на кількість, якість, відповідність та чіткість інформації;
- використання: точність та доречність використання мовних засобів; лексичний і граматичний діапазон відповідно до дескрипторів рівня;
- управління дискурсом: логічна послідовність, обсяг та відповідність мовленнєвій діяльності здобувача;
- вимова: здатність здобувача продукувати розбірливі висловлювання. Дотримання наголосу, ритму, інтонації оцінюється відповідно до РВМ студента;
- спілкування: здатність здобувача брати активну участь у бесіді. обмін репліками та підтримання інтеракції (ініціювання розмови та реагування належним чином) оцінюються відповідно до РВМ здобувача.

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ВСІХ ФАКУЛЬТЕТІВ

SprachenQuest «Euromünzen»

Einführung

Könntet ihr euch die Welt ohne Geld vorstellen? Es wäre ziemlich schwierig, nicht wahr?

Das Geld ist zweifellos eine der wichtigsten Erfindungen der Menschheit, die z.B. den Warenumsatz sehr erleichtert. Die wichtigsten Währungen der Welt sind heutzutage u.a.: der US-Dollar, das englische Pfund, der japanische Yen und der europäische Euro.

In 22 Staaten (16 davon gehören zur Europäischen Union) gibt es eine gemeinsame Währung – den Euro. 1999 wurde der Euro als Buchgeld (nicht in Form von Scheinen/ Münzen, sondern als Grundlage des bargeldlosen Zahlungsverkehrs), am 1.1.2002 als Bargeld eingeführt. Die Vorderseite der Euromünzen ist für alle Länder gleich, die Rückseite der Münzen ist landesspezifisch – d.h. jedes Land kann auf der Rückseite seiner Euromünzen seine eigenen Symbole und Motive prägen.

Aufgabe

Die Europäische Zentralbank gab letztes bekannt, dass eine limitierte Sonderauflage an 1 Euro-Münzen produziert werden soll. Auf der Rückseite der Münze soll ein **bisher nicht genutztes Motiv**: eine bekannte Persönlichkeit, ein Bauwerk oder Ähnliches erscheinen, das repräsentativ für **das gesamte Europa** ist. Jeder Bürger eines EU-Landes kann seinen Entwurf einer 1-Euro-Münze einsenden. Aus allen Entwürfen wird dann der beste für die neue Münze ausgewählt.

Von den Teilnehmern des Wettbewerbs wird erwartet, dass sie ein Poster erstellen,

auf dem sie die neue Münze präsentieren und die Wahl des Motivs kurz begründen. Die Präsentation soll folgende Punkte enthalten:

- bei Personen: *Wer ist das? Wann hat er gelebt? Welche Nationalität hat er? Wofür ist er bekannt?*
- bei Bauwerken: *Was ist das? Wann wurde es erbaut? In welchem Land befindet es sich?*
- die Begründung für die Wahl des Motivs.

Ihr habt euch nach langem Überlegen entschieden, an dem Wettbewerb teilzunehmen und eure eigene 1-Euro-Münze zu entwerfen.

Arbeitsschritte

1. Bildet Paare

Zeit: 10 Minuten

2. Macht euch zuerst, um ein bisschen Vorwissen zu haben, mit den Abbildungen auf den europäischen 1-Euro-Münzen bekannt.

Person A: recherchiert zu Münzen, auf denen verschiedene Persönlichkeiten abgebildet sind.

Person B: recherchiert zu Münzen, auf denen andere Motive zu finden sind.

Setzt euch dann zusammen und überlegt, welche von den abgebildeten Persönlichkeiten/ Symbolen euch am besten gefallen und warum.

Zeit: 30 Minuten

3. Ihr wisst jetzt schon, wer bzw. was auf den europäischen Münzen am häufigsten erscheint. Überlegt jetzt, wer/ was würdig wäre, auf der neuen 1-Euro-Münze zu erscheinen. Falls ihr Hilfe braucht, könnt ihr euch von den unter Ressourcen angegebenen Links inspirieren lassen. Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt!

Zeit: 15 Minuten

4. Nachdem ihr schon das Motiv für eure 1-Euro-Münze ausgewählt habt, bereitet mit Hilfe vom Internet-Tool Glogster ein Poster vor, auf dem sich der Entwurf der

Rückseite eurer Münze und eure Begründung befinden. Denkt auch daran, dass auf der Rückseite jeder Münze außer dem Hauptmotiv auch die Jahreszahl und die 12 Sterne der EU-Flagge erscheinen sollten. Alternativ zu Glogster könnt ihr auch andere Techniken gebrauchen: den Entwurf malen, zeichnen, skizzieren u.a.
Zeit: 30-40 Minuten

5. Präsentiert das fertige Poster mündlich in der Klasse. Begründet dabei auch die Wahl des Motivs für eure 1-Euro-Münze. Hier findet ihr entsprechende Redemittel.

Zeit: 5 Minuten (pro Gruppe)

Redemittel für die Präsentation

Einleitung:

Mein/ Unser Thema ist ...

Ich spreche/ Wir sprechen heute/ jetzt über ...

Ich möchte ... [+Akk.] präsentieren.

Heute geht es um ... [+Akk.]

Einleitend ...

Zu Beginn möchte ich/ möchten wir sagen/ bemerken/ darauf hinweisen, dass ...

Hauptteil:

Ich möchte/ Wir möchten folgendes Beispiel geben: ...

Für mich/uns ist ...

Ich halte/ Wir halten ... für ...

Meiner/ Unserer Meinung nach ist ...

Begründung:

..., weil [+ Nebensatz]

..., da [+ Nebensatz]

..., denn [+ Hauptsatz]

..., deshalb/ daher/ darum/ deswegen ...

Denn erstens .../ Außerdem .../ Wenn man bedenkt, dass ...

Der Grund dafür ist .../ Aus diesem Grund .../ Aus diesen Gründen ...
wegen/ aufgrund [+ Gen.]

Feststellung:

Wie man sieht/ Wie zu sehen ist/ Wie sich feststellen lässt, ...

Schluss:

Zum Abschluss/ Abschließend möchte ich/ möchten wir noch einmal betonen, dass

...

Weil ... / Deshalb ...

Vielen Dank fürs Zuhören! / Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

Rückblick

Ihr habt bei der Vorbereitung eures Posters bestimmt einige neue Wörter und Wendungen kennen gelernt. Ihr habt auch viel über die Geschichte des Euro und seine Rolle erfahren. Zur Vertiefung eurer neu erworbenen Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen:

1. Teilt euch in zwei Gruppen: die Anhänger und die Gegner der gemeinsamen Währung. Sammelt zusammen in der Gruppe Vor- und Nachteile der gemeinsamen Währung und führt dann zu zweit Streitgespräche zu diesem Thema.
2. Stellt euch vor, dass ihr eine Bekannte/ einen Bekannten in Deutschland habt. Schreibt ihr/ ihm einen Brief und fragt nach ihren/ seinen Erfahrungen bei der Euro-Einführung in Deutschland. Schreibt auch, ob und warum ihr die Einführung einer gemeinsamen Währung in eurem Land befürworten würdet oder nicht. Falls ihr in einem Land wohnt, in dem der Euro auch im Umlauf ist, könnt ihr in dem Brief von euren eigenen Erfahrungen mit dieser Währung berichten.
3. Um eure neu erworbenen Kenntnisse über den Euro zu überprüfen, könnt ihr in Zweier- bzw. Dreiergruppen ein Quiz zu diesem Thema mit Hilfe von dem Internet-Tool [mystudiyo](#) vorbereiten. Um euch inspirieren zu lassen, könnt ihr zuerst versuchen, ein [Quiz von französischen Schülern](#) zu lösen.

4. Habt ihr schon einmal etwas Interessantes oder Witziges zum Thema „Euro“ gehört oder gelesen (z.B. eine Anekdote, eine Erzählung, einen Zeitungsbericht)? Versucht es kurz euren Mitschülern zu erzählen! Hier könnt ihr auch einige Tatsachen und lustige Geschichten über den Euro finden:
- ▶ Witzige Euro-Geschichten
 - ▶ Lustige Geschichten rund ums Geld

SprachenQuest „Umweltschutz“

1. Einführung.

Wach auf! Unsere Erde ist in Gefahr!

Jedes Jahr verschwinden 12-15 Millionen Hektar Wald.

Jeden Tag sterben mindestens 100 Tier- und Pflanzenarten aus.

Jede Stunde werden 675 Tonnen Müll ins Meer gespült.

Die Naturforscher schlagen Alarm. Unsere Erde ist in Gefahr!

Aber vielleicht ist es noch nicht zu spät. Noch ist der Anfang, noch gibt es Hoffnung.

Gebt der Natur eine Chance! Es liegt in unseren Händen.

Noch haben wir die Chance etwas zu ändern.

Unsere Erde - Stoppt den Klimawandel, rettet die Erde! (Youtube, 3:26 Min.)

2. Aufgaben.

Greenpace-Jugend hat einen Wettbewerb für die beste Schülerzeitung zum Thema „Mein, dein... Unser Umweltschutz“ ausgeschrieben. Ihr wollt an dem Wettbewerb teilnehmen und deshalb sollt ihr eure Schülerzeitung entwerfen und veröffentlichen.

Die zunehmende Umweltverschmutzung ist eines der brennendsten Probleme der heutigen Welt. Es wird immer wieder betont, dass man weitgehende Umweltschutzmaßnahmen ergreifen muss, um den negativen Auswirkungen der Verschmutzung (z.B. dem Klimawandel und dem Artenaussterben) Einhalt zu bieten. Damit das gelingt, muss jedoch das Umweltbewusstsein aller Menschen steigen. Denn jeder kann dazu beitragen, dass wir morgen wieder reine Luft, sauberes Wasser und unverpesteten Boden um uns herum haben.

3. Arbeitsschritt.

1. Bildet Vierer-Gruppen und verteilt die Themen unter euch.

In jeder Gruppe soll es einen Spezialisten für Wasser, Luft, Boden und Müll geben.

Zeit: 10 Minuten

2. Jeder Spezialist soll recherchieren, mit welchen Problemen, die Wasser, Luft, Boden, Müll betreffen, wir jeden Tag zu tun haben.

Zeit: 35 Minuten

Nach der Internetrecherche sollt ihr nach draußen gehen und Fotos machen. Stellt fest, welche Umweltprobleme es in eurer Stadt gibt.

3. Jeder Spezialist soll sich dabei auf das von ihm gewählte Thema konzentrieren.

Zeit: 45 Minuten

Nach der Rückkehr notiert jeder Spezialist, was er gesehen bzw. fotografiert hat: Wie wird die Umwelt in eurer Stadt geschützt oder verschmutzt?

4. Die Beschreibung soll mit den gemachten Fotos illustriert werden.

Zeit: 30 Minuten

5. Nach der Beschreibung soll jeder Spezialist einige Vorschläge (4-6) formulieren, was man ändern, oder besser machen könnte. Benutzt dabei passende Redemittel.

Zeit: 15 Minuten

6. Wenn alle fertig sind, setzt euch zusammen und entwerft aus den gesammelten Materialien eure Zeitung. Ihr könnt selbst entscheiden, wer Chefredakteur und wer Gestalter ist. Denkt an den Titel, die Titelseite und eine kurze Einführung (5-6

Sätze), warum das Thema wichtig ist. Die Zeitung könnt ihr als eine normale Text-Datei schreiben.

Zeit: 45 Minuten

7. Veröffentlicht eure Zeitung im Internet bei Calameo, damit sie schön aussieht und für alle zugänglich ist. Tipp: am besten sehen bei Calameo PowerPoint-Präsentationen aus.

Zeit: 15 Minuten

Redemittel

Einführung:

Das Thema unserer Zeitung ist: ...

Das Thema finden wir wichtig/ halten wir für wichtig, weil ...

Das Thema ist von Bedeutung, weil

Das Thema ist höchst aktuell, weil ...

Zu Beginn möchte ich/ möchten wir sagen, dass ...

Zu Beginn möchte ich/ möchten wir darauf hinweisen, dass ...

Meiner/ Unserer Meinung nach ist ...

Verbesserungsvorschläge:

Man sollte Müll trennen.

Jeder muss Wasser sparen.

Man darf nicht/ kein ...

Müll muss getrennt werden.

Trenne/ Trennt Müll!

Es ist verboten, ... zu

Es ist nicht erlaubt, ... zu ...

Es ist notwendig/ gut /ratsam, ... zu ...

Vorschläge für die Buttons:

Keinen Schrott ins Meer! (Greenpeace-Aufkleber)

Baum ab? Nein Danke!

Achtung! Unser Wald stirbt.

Vorsicht! ...

Augen auf! ...

Hilfe! ...

Zur Vertiefung eurer Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen:

- Rollenspiel
- Rolle „umweltbewusster Bürger“: Für dich ist der Umweltschutz eine persönliche Sache. Jeder soll sich engagieren und etwas für die Umwelt tun. Auch kleine Sachen im Alltag sind wichtig. Überzeuge deinen Freund, dass er umweltbewusster leben soll. Versuche ihm zu erklären, wie und warum er seine Gewohnheiten ändern soll.

Rolle „Umweltmuffel“: Du möchtest bequem leben, die Neuerungen der Technik nutzen. Der Umweltschutz ist etwas für die Grünen. Du hast keine Zeit dafür.

Schreibt einen Brief an einen deutschen Freund. Welche Umweltprobleme gibt es in eurer Stadt? Welche Ideen habt ihr um die Situation zu verbessern?

Sammelt Unterschriften unter einer Petition, die ein Umweltproblem lösen soll, z.B. Mülltrennung in eurer Schule.

Ergänzt Sprech-/Denkblasen in dieser Bilderfolge

Tipp: Unten rechts auf „recycle this strip“ klicken. Ihr könnt auch eure eigenen Sprechblasen einbauen.

- Wenn ihr eine Partnerklasse habt, die auch Deutsch lernt, könnt ihr euch während einer Chat-Runde über die Umweltprobleme in eurer Umgebung austauschen. Bereitet 5-7 Fragen vor, die im Chat beantwortet werden sollen, um die Situation in euren Ländern zu vergleichen. Gebt euch gegenseitig Tipps zur Verbesserung.
- Denkt euch einen witzigen Spruch aus, der zum Wassersparen oder Mülltrennen animieren soll. Als Beispiel könnt ihr euch die Mülltonnen in Hamburg ansehen.
- Entwerft einen Button wie z. B. „Atomkraft nein danke“.

«Deutsche Erfindungen»

Einführung

Bestimmt habt ihr euch mal gefragt, was die größte Erfindung der Menschheit ist. Wisst ihr, dass sich auch Deutsche in diesem Bereich verdient gemacht haben? Besonders das 19. Jahrhundert machte die Deutschen erfinderisch. So viele Erfindungen haben wir den Deutschen zu verdanken.

■ Deutsche Erfindungen (Youtube, 3:44 Min.)

Zu diesem Thema soll eine Ausstellung organisiert werden, zu der verschiedene Ausstellungsagenturen eingeladen sind.

Aufgabe

Das Deutsche Museum in München plant eine Ausstellung unter dem Titel „Die besten Erfindungen anderer Art“. Auf der Ausstellung sollen Erfindungen aus aller Welt vorgestellt werden, die in unserem täglichen Leben eine große Rolle spielen, obwohl sie manchmal ganz unauffällig sind.

Die Kuratoren der Ausstellung haben eure Ausstellungsagentur eingeladen, bei der Wahl der deutschen Exponate zu helfen. Ihr sollt entscheiden, welche von den elf vorgestellten deutschen Erfindungen in den Katalog aufgenommen werden sollen.

Ihr entwerft zu dritt ein Poster, mit dem ihr für eine von den vorgeschlagenen Erfindungen werbt und begründen sollt, warum gerade diese Erfindung in der Ausstellung auftauchen soll.

Danach findet eine Abstimmung statt, bei der die drei „besten“ Erfindungen ausgewählt werden, die in den Katalog aufgenommen werden.

In jeder Ausstellungsagentur arbeiten drei Personen.

Arbeitsschritte

In jeder Ausstellungsagentur arbeiten drei Personen.

1. Bildet Dreier-Gruppen und verteilt die Rollen:

- die Rolle des Texters (sucht sachliche Informationen)

- die Rolle des Layout-Spezialisten (sucht Bilder)
- die Rolle des Sprechers (denkt Mottos und Slogans aus, sucht nach Argumenten für die praktische Anwendung der Erfindung und versucht sie überzeugend mit entsprechenden Redemitteln darzustellen)

Zeit: 10 Minuten

2. Ihr wählt aus den vorgeschlagenen Erfindungen **eine** aus (jede Erfindung kann nur einmal ausgewählt werden).

Zeit: 15 Minuten

Zur Wahl stehen:



Aspirin

Currywurst

Chipkarte

Goldbär



Dübel

Kaffeefilter

Teebeutel

Thermosflasche



Jeans

**Mensch ärgere Dich
nicht**

Zahnpasta

3. Jeder von den Spezialisten führt eine individuelle Recherche im Internet durch.

- der Texter sucht sachliche Informationen
- der Layout-Spezialist sucht Bilder

- der Sprecher denkt Mottos und Slogans (z.B. mit Hilfe des „Sloganizers“) aus, sucht nach Argumenten für die praktische Anwendung der Erfindung und nach entsprechenden Redemitteln.

Zeit: 30 Minuten

4. Ihr setzt euch wieder zusammen und entwerft ein multimediales Poster mit Hilfe von Glogster. Alternativ zu Glogster könnt ihr auch andere Techniken gebrauchen: das Poster malen, zeichnen, skizzieren o.ä. Berücksichtigt dabei möglichst viele von den folgenden Punkten:

- Wer hat diese Erfindung gemacht und wann?
- Was hat zu dieser Erfindung geführt?
- Welche Bedeutung hatte und hat immer noch diese Erfindung?
- Wie hat sie unser Leben verändert?

Versucht, das Poster möglichst kreativ und ansprechend zu gestalten. Es sollte außer dem Text viele Abbildungen, ein Motto oder einen griffigen Werbeslogan enthalten. Ihr könnt den Werbespruch aufnehmen und als Audiodatei hochladen. Denkt daran, den Werbeslogan dem Inhalt entsprechend (ernst, lustig, geheimnisvoll, feierlich) vorzulesen, um die Aufmerksamkeit der Zuhörer zu wecken. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Zeit:45Minuten

5. Präsentiert (zusammen mit den anderen Ausstellungsagenturen) euer Poster. Hier findet ihr entsprechende Redemittel. Danach findet eine Abstimmung statt. Ihr müsst entscheiden, welche Erfindung euch besonders gefallen hat, welches Glog und welche Präsentation euch überzeugt hat.

Zeit: 5-10 Minuten pro Gruppen-Präsentation + 5 Minuten für die Abstimmung

Redemittel für die Präsentation

Einleitung:

Mein/ Unser Thema ist ...

Ich spreche/ Wir sprechen heute/ jetzt über ...

Ich möchte ... [+Akk.] präsentieren.

Heute geht es um ... [+Akk.]

Einleitend ...

Zu Beginn möchte ich/ möchten wir sagen/ bemerken/ darauf hinweisen, dass ...

Hauptteil:

Ich möchte/ Wir möchten folgendes Beispiel geben: ...

Für mich/uns ist ...

Ich halte/ Wir halten ... für ...

Meiner/ Unserer Meinung nach ist ...

Von Vorteil ist ...

Der größte Vorteil ist ...

Begründung:

Wir haben uns für diese Erfindung entschieden, weil/ da [+ Nebensatz]

Wir haben uns für diese Erfindung entschieden, denn [+ Hauptsatz]

..., deshalb/ daher/ darum/ deswegen ...

Denn erstens .../ Außerdem .../ Wenn man bedenkt, dass ...

Der Grund dafür ist .../ Aus diesem Grund .../ Aus diesen Gründen ...

wegen/ aufgrund [+ Gen.]

Feststellung:

Wie man sieht/ Wie zu sehen ist/ Wie sich feststellen lässt, ...

Schluss:

Zum Abschluss/ Abschließend möchte ich/ möchten wir noch einmal betonen, dass

...

Weil ... / Deshalb ...

Vielen Dank fürs Zuhören! / Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

Rückblick

Ihr habt bei der Vorbereitung eures Posters bestimmt viel Neues erfahren und hoffentlich viel Spaß gehabt. Zur Vertiefung eurer neu erworbenen Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen:

1. Rollenspiele

Rolle „Erfinder“: Du bist Erfinder und versuchst eine Firma zu finden, die deine Erfindung herstellen und auf den Markt bringen wird. Argumentiere, warum deine Idee gut ist und wie sie das Leben erleichtern könnte.

Rolle „Unternehmer“: Du bist der Chef der Firma und überlegst, ob sich die Investition lohnt. Zeige dich skeptisch und stelle viele Fragen.

2. Wie wäre es damit, selbst Erfinder zu werden? Überlegt in kleinen Gruppen, wozu die so genannten "Chindogus" (unnütze Erfindungen) dienen sollten. Seht euch nur die Bilder an ohne die Unterschriften zu lesen und ratet, was man damit machen könnte. Präsentiert eure Idee in der Klasse. Wählt anschließend die beste, interessanteste, lustigste oder absurdeste Idee.

3. Ihr könnt auch eure Erfindung beschreiben und einen Patentantrag an das Deutsche Patent- und Markenamt (DPMA) stellen: Weitere Informationen über Patente und ihre Rolle. Vielleicht möchtet ihr sogar an dem Wettbewerb „Jugend forscht“ teilnehmen. Hier sind die Teilnahmebedingungen.

4. Wenn ihr euch genauer mit (nicht nur deutschen) Erfindern bekannt machen möchtet, findet ihr hier interessante Informationen über Galileo Galilei, Blaise Pascal, Alexander Graham Bell u.a. Lest die Artikel und berichtet dann in der Klasse über spannende Details aus dem Leben der Erfinder.

5. Ob Deutsche noch heute erfinderisch sind, kann man im Film „Die Wahrheit über Deutschland“ erfahren. Ihr könnt euch den Film ansehen und dann in der Klasse davon erzählen oder andere raten lassen:

- Wie viele Patente werden jährlich in Deutschland angemeldet?
- Welchen Platz haben Deutsche in der Welt und in Europa, was die Zahl der Patente angeht?

Bewertung

Punktzahl	1	2	3	4
Inhalt und Aufbau des Posters	Nur sehr wenige Informationen enthalten, keine Begründung für die Wahl angegeben.	Wenige Informationen enthalten, das Wesentliche bleibt ungesagt. Begründung nicht überzeugend.	Viele Informationen, gute Argumente für die Wahl der Erfindung. Der Aufbau klar und übersichtlich.	Viele interessante Informationen, überzeugende Argumente. Alles hat einen durchgehenden roten Faden.
Grafische und mediengerechte Darstellung	Wenige oder keine grafischen Elemente. Langweiliges Layout und Schriftbild.	Einige grafische Elemente, jedoch chaotisch platziert. Kein Werbespruch	Grafische Elemente, die gut angepasst sind. Ein griffiger Spruch.	Viele grafische Elemente, die eine interessante Ganzheit mit dem Werbespruch bilden. Das Poster ist sehr kreativ und ansprechend.
Sprache/ Grammatik/ Rechtschreibung	Einfache Sprache. Viele grammatische, stilistische und orthografische Fehler.	Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze. Es gibt Fehler, die in manchen Momenten das Verstehen	Reicher Wortschatz, Gebrauch von Nebensätzen. Es kommen manche Fehler vor, die aber die Kommunikati	Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau. Es gibt wenige oder sogar keine Fehler.

		erschweren.	on nicht stören.	
Präsentation (mdl.)	Schüler/in spricht zu leise, liest ab, Aussprachefehl er, schlechte Haltung vor Zuhörern. Die mündliche Präsentation ist sprachlich unverständlich. Kein Gebrauch von Redemitteln.	Schüler/in spricht undeutlich, liest ab. Die mündlich e Präsentation war sprachlich nicht so gut verständlich, manchmal zu chaotisch. Kein Gebrauch von entsprechend en Redemitteln.	Laute und klare Sprache, freie Präsentation, sprachlich meist verständlich. Gute Präsentations- technik (Gestik, Mimik, Blickkontakt), nicht immer angemessener Gebrauch von Redemitteln.	Sehr gute verständliche Sprache, freie, ausgezeichnete, lebendige Präsentation, sehr gute Präsentationstechn ik (Gestik, Mimik, Blickkontakt), angemessener und sicherer Gebrauch von Redemitteln.
Gesamteindruc k	Wenig überzeugend, monoton.	Nur bedingt interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.	Interessant und gut durchdacht.	Sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallsreich

ЛІТЕРАТУРА

1. Близнюк О. І. Ігри у навчанні іноземних мов / О. І. Близнюк–К. : Освіта, 1997. – с. 64.
2. Бондарь М. В. 130 ігор для уроків англійської мови / М. В. Бондарь, О. В. Бондарь–Х. : Основа, 2004. – с. 128.
3. Дидактические игры. – Режим доступу:
http://ru.wikipedia.org/wiki/Дидактические_игры
4. Cervantes E. P. Livening Up College English Classes with Games/ E. P. Cervantes//English Teaching Forum. – 2009. – Volume 47. – # 3. – P. 21-24.
5. Sprachenquests. – Режим доступу:
<https://www.goethe.de/ins/pl/de/spr/unt/kum/dfj/que.html>

Навчальне видання

ІНОЗЕМНА МОВА

Методичні рекомендації з дидактичних ігор

Укладачі:

Тішечкіна Катерина Вікторівна
Артюхова Олена Вікторівна
Марковська Антоніна В'ячеславівна
Ганніченко Тетяна Анатоліївна
Саламатіна Ольга Олександрівна
Пономаренко Наталя Григорівна
Ігнатенко Жанна Валеріївна
Ракова Анна Юріївна

Формат 60x84 1/16. Ум. друк. арк. 13,14.

Тираж 25 прим. Зам. №__

Надруковано у видавничому відділі
Миколаївського національного аграрного університету
54029, м. Миколаїв, вул. Георгія Гонгадзе, 9

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК №4490 від 20.02.2013 р.