

Внеклассное мероприятие

Цифровая настольная игра по английскому языку «А что, если...?»

Целевая аудитория: учащиеся 11 –го класса

Цель: повторить построение условных предложений в английском языке, используя их в речи во время игры.

Задачи:

- популяризация настольных игр среди молодежи;
- популяризация интеллектуальных видов отдыха;
- тренировка и развитие памяти, пространственного, абстрактного, творческого, аналитического мышления, произвольного, селективного внимания, концентрации, устойчивости, распределения внимания, когнитивного контроля, когнитивной гибкости;
- развитие и поддержание дружеских отношений в коллективе;
- развитие коммуникативных навыков учащихся.

Оборудование:

- интерактивная доска;
- два игровых поля;
- жетоны, два игровых кубика.

Правила игры.

Учащиеся задают вопросы и отвечают на них, используя первый и второй типы условных предложений, на английском языке, чтобы двигаться по доске и дойти до конца. Победителем будет тот, кто быстрее доберётся до финиша.

Ход игры

1. Организационный момент

Учащиеся делятся на две команды. Каждая команда получает игровое поле и кубик. У каждого участника есть свой жетон. Также игровое поле выведено на интерактивную доску с указателями и курсором. Во время игры все передвижения по полю отображаются на доске.

2. Основная часть

Игроки размещают свои жетоны на клетку «СТАРТ» и бросают кости, чтобы решить, кто начнет. Ученик из первой команды (А) бросает кости и продвигается вперед на выпавшее количество клеток. Ученик из второй команды (Б) задает ученику (А) вопрос, который расположен на этой клетке. Если Ученик А отвечает на английском языке, используя правильную грамматическую конструкцию, а остальная часть группы соглашается с тем, что

ответ правильный, жетон ученика А остается на прежнем месте. Если ответ неверен, жетон возвращается в исходное положение.

Чтобы развить беглость речи, группам было предложено провести короткую беседу после каждого ответа с последующими вопросами.

3. Заключение

Игроки из команд А и Б по очереди передвигаются по полю до тех пор, пока один ученик из одной из команд не достигнет клетки «ФИНИШ». Этот игрок – победитель!

Рефлексия

Внеклассное мероприятие прошло в полном соответствии с планом. Трудностей с подготовкой и проведением почти не возникло. Во время игры учащиеся не всегда справлялись с эмоциями, дисциплина была на удовлетворительном уровне, но ученики вовремя реагировали на замечания.

Учащимся понравился формат такой формат внеклассного мероприятия, как цифровая настольная игра. Все активно принимали участие в обсуждениях ответов на вопросы. Сразу выявились лидеры, которые принимали окончательные решения, с готовностью брали на себя ответственность. Команды работали сплочённо, учащиеся умеют друг другу уступать и отстаивать свою точку зрения.

Ученики продемонстрировали знания по английскому языку и навыки логического мышления. Навыки говорения на английском языке у 11-классников развиты на высоком уровне, учащиеся активно вступали в дискуссии друг с другом, аргументировали свою точку зрения.

Таким образом, можно сделать вывод, что данное воспитательное мероприятие прошло успешно.

