**ПРОЕКТ**

**АДВЕНТ-КАЛЕНДАРЬ**

**«АНГЛИЙСКИЕ ВРЕМЕНА»**

Разработала:

Зеликова Галина Викторовна,

учитель английского языка

СОШ №2 г.Нерюнгри

Республика Саха (Якутия)

2024г.

Содержание

Введение ………………………………………………………………...….3-4

1. Теоретическое обоснование проекта ………………………………....5-8
	1. Трудности в изучении английских времен для русскоговорящих

1.2. История Адвент-календаря

 1.3. Грамматическая игра как эффективный способ изучения грамматики

1. Ход реализации проекта………………………………………….…….9-10
2. Значимость проекта …………………...…………………………...…...11

Заключение ...………………………………………………………………..12

Список использованных источников ...……………………….……….......13

Приложения …………………………………………………………………14

**Введение**

В современном мире знание английского языка становится требованием времени. Английский язык – это язык международного общения. Он позволяет людям из разных стран понимать другу руга и общаться между собой. Благодаря английскому языку мы можем слушать музыку, смотреть фильмы, читать различную литературу. Для тех, кто занимается бизнесом, знать английский язык нужно непременно. При трудоустройстве на работу преимущества имеет тот, кто знает английский язык. А для тех, кто любит отдыхать за границей, английский язык помогает сделать отдых более комфортным, лучше узнать обычаи и нравы страны. Для того, чтобы владеть английским языком в той или иной мере, нужно знать его грамматику и уметь использовать ее в речи. Одной из самых сложных грамматических тем английского языка является тема «Английские времена». Разобраться в английских временах можно через игровые формы, которые предполагают выполнение заданий в группах, индивидуально с элементами соревнования.

**Актуальность проекта** состоит в том, что для лучшего усвоения темы английских времен придумана интересная игровая форма тренировки и проверки знаний учащихся времен английского языка.

**Идея проекта** - успешное усвоение английских времен в форме игры на основе Адвент-календаря.

**Гипотеза:** Использование эффективных способов запоминания английских времен будет способствовать усвоению времен в английском языке, что позволит учащимся более комфортно работать на уроках, сохранить интерес к предмету, повысить мотивацию к изучению английского языка, облегчить его применение в разных областях нашей жизни.

**Цель проекта**: Создание адвент-календаря по теме «Английские времена».

**Объект исследования:** 12 английских времен

**Предмет исследования:** грамматическая игра как средство формирования грамматических навыков у учащихся.

**Задачи:**

- изучить информационные источники по грамматике английского языка

- провести анкетирование среди учащихся

- подобрать материал для заданий по теме «Английские времена»

- проанализировать полученный материал

 - сделать Адвент-календарь «Английские времена» своими руками

 - познакомить учащихся с Адвент-календарем «Английские времена»

 - сделать вывод по результатам работы.

**Методы:**

**-** анализ

**-** обобщение

**-** систематизация

**-** работа с информационными источниками

**-** анкетирование

**Практическая значимость:** разработанный в ходе реализации проекта продукт поможет отработать грамматические навыки учащимся, которые испытывают трудности в освоении грамматической темы «Английские времена».

**1. Теоретическое обоснование проекта**

**1.1. Трудности в изучении английских времен для русскоговорящих**

Изучение английского языка предполагает знание не только лексики, но и знание основ грамматики языка. Можно, конечно, не учить грамматику, но учащиеся на уроках выполняют различные грамматические задания, выбирают предмет «Английский язык» на экзамены. И если не знать грамматику, то выполнить эти задания будет невозможно. Грамматические навыки занимают важное место в формировании способности к коммуникации на изучаемом языке. Проблема изучения английского языка людям, родной язык которых является русский, состоит в том, что мы переносим правила из родного языка на другой язык, что приводит к ошибкам. Особенно много ошибок допускается в использовании грамматических явлений, которых либо частично, либо нет совсем в родном языке. Так, например, в русском языке нет перфекта и продолженных времен. И, если учесть, что в родном языке 3 времени, а в английском языке их 12 действительного залога, то использование такого количества времен – это большая проблема для учащихся.

Для того, чтобы освоить тему английских времен, необходимо начать с изучения формул их образования. Это можно сделать с помощью таблиц и картинок. Всякий раз, когда возникает проблема, связанная с временами, нужно обращаться к таблице английских времен.

Чтобы понять какое время нужно в той или иной ситуации можно составить себе своего рода памятку:

Simple / Indefinite Tense.(Простое неопределенное время)- те действия, которые человек делает всегда или любит делать. Например, утренний завтрак, дорога в школу, отдых с родителями.

Continuous / Progressive Tense (продолженное время). Когда мама чистит картошку, когда чистите зубы, читаете книгу и т.д.

Perfect Tense (завершенное время). Рассказывайте о том, что уже сделали в данный момент или несколько часов назад.

Perfect Continuous Tense (завершенно-длительное время). Здесь речь идет о занятии, которым вы занимались длительное время: посещали секцию, музыкальную школу и др. Нужно постепенно оттачивать навык использования времен, чтобы быстрее освоиться в английском.

При изучении английских времен нужно начать с простого, со временем можно перейти на более сложные темы. Для изучения времен английского языка необходим комплексный, систематизированный и последовательный подход. Необходимо изучить сначала одно время и отработать его до автоматизма, потом переходить к следующему. При этом нужно чаще обращаться к таблице английских времен, которая поможет справиться с этим грамматическим явлением. Конечно же нужно практиковаться, переводить предложения, выполнять различные грамматические упражнения и т.д. Основное назначение грамматических заданий заключается в том, чтобы обеспечить учащимся овладение действиями с грамматическим материалом. Учащийся хорошо уяснит грамматический материал при многократном его предъявлении через разного типа и вида упражнений. Эффективным приемом в освоении грамматикой в английском языке являются игры, которые используются и как средство наглядности, так и как упражнение. Использование игр в ходе работы с грамматическим материалом делает процесс освоения грамматикой более интересным и продуктивным. Обдумывая тему изучения грамматики, возникла идея создания грамматического Адвент-календаря как игры для тренировки и проверки знаний английских времен у учащихся.

 **1.2.** **История Адвент календаря**

Для того, чтобы реализовать идею разработки игры на основе Адвент-календаря, нужно изучить его историю.

Начало зарождения Адвент календаря относятся к 380 году. Изначально Адвент-календарь был введен вроде рождественского календаря ожидания. Первый Адвент-календарь был напечатан в Германии Герхардом Лангом. Его мама пекла 24 безе и прикрепляла их к картону, чтобы порадовать сына каждый день до Сочельника. В 1903 году фирма Ланга впервые представила миру Адвент-календарь с 24 разноцветными картинками. В 1920 году издательство Герхарда Ланга разработало первый календарь с открывающимися дверцами. Затем Герхард Ланг модифицировал свои календари, обеспечив их маленькими дверцами, за которыми могли скрываться сладости или фрагменты из Писания. После Первой мировой войны календари изменились, а вместо милых зверюшек стали печатать пушки и солдатиков. На Адвент-календарях изображали юных пионеров, играющих в снегу, летающие ракеты. Для популяризации советской космонавтики был разработан вариант календаря, с ракетами и космонавтами. С 90-х годов адвент-календари стали популярными и в России.

Узнав историю возникновения Адвент-календаря, нужно изучить тему грамматических игр.

**1.3. Грамматическая игра как эффективный способ изучения грамматики**

 Грамматическая игра – это игра, направленная на закрепление или совершенствование грамматических навыков по определенным грамматическим темам. Целью грамматических игр на уроках английского языка является обучение учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создание естественных ситуаций для употребления грамматических конструкций.

 По формам работы игры различают: индивидуальные, парные, групповые, фронтальные. Признаками групповой формы игры являются взаимодействие обучаемых друг с другом и возможное отсутствие прямого контакта с учителем. В зависимости от структуры групповая игра может быть командной игрой и игрой в малых группах.

 По функциям игры бывают обучающие, воспитательные, развивающие, развлекательные, коммуникативные, психологические.

 Грамматические игры можно использовать

- перед введением новой грамматической структуры, особенно если она связана с уже изученным ранее грамматическим материалом;

- после введения нового материала для того, чтобы определить, насколько хорошо учащиеся усвоили грамматическую конструкцию;

- на этапе повторения и закрепления полученных знаний.

 В результате проведенных игр по грамматическим темам у учащихся должны сформироваться определенные навыки, развиться определенные речевые умения, произойти запоминание речевого и грамматического материала и др.

 Формы игр разнообразны: лото, загадки, конкурсы, игра с картинкой, игра комментатор, стрельба по мишеням, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, викторины и т.д.), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные) и т.п.

 На уроках английского языка используются языковые и речевые игры. Языковые игры, помогают усвоить фонетику, лексику, грамматику, делятся соответственно на фонетические, лексические и грамматические. Например, на отработку английских времен используются такие игры: Nonsense, Where were you?, What am I doing?, What was he/she doing, when I came?, Using Signals, Mixed-up Answers и многие другие.

 Игры на уроках английского языка проводятся в зависимости от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Так если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3- 5 минут и служит повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Большинство игр построено на соревновании. Таким играм присущ дух азарта. Поэтому точный подсчет очков и определение победителей -это очень важный этап в игре, который мотивирует учащихся на дальнейшее активное участие в игровых формах уроков.

 Таким образом, учебные игры помогают учащимся преодолевать свои страхи, совершенствовать свои навыки и умения и наиболее эффективно запомнить полученный на уроках материал, сделать процесс обучения английскому языку интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу увлеченности и снимают усталость у учащихся. В любом виде деятельности на уроке английского языка можно использовать элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

 Изучив информацию по теме, проанализировав источники из сети интернет можно приступать к реализации и изготовлению адвент календаря с разработкой правил игры.

**2. Ход реализации проекта**

1. **Подготовительный этап**

На первом подготовительном этапе нужно изучить информационные источники по теме проекта: история Адвент-календаря, формы игр, какие бывают грамматические задания по английским временам. Нужно продумать вопросы анкетирования учащихся, которое нужно провести для получения необходимой информации, подтверждающей актуальность выбранной темы. Определить, что грамматическая игра в формате Адвент-календаря будет разработана для учащихся 8-х классов. Затем продумать форму продукта проекта. Завершение подготовительного этапа позволит создать необходимую базу для разработки и реализации проектной работы.

**2. Основной этап (практический)**

 Для создания грамматического Адвент-календаря как игры по отработке английских времен была взята картонная основа, которая была оклеена цветной бумагой. Затем из плотной бумаги были сделаны кармашки для заданий. Были определены цвета кармашков: зеленый цвет обозначает легкие по содержанию задания, желтый цвет - сложнее, красные – более сложные. Кармашки были прикреплены к картонной основе. Получился яркий цветной Адвент-календарь.

 Далее нужно было создать Сборник Адвент-календарь «Английские времена». Для Сборника необходимо было подобрать разноуровневые задания по английским временам. Для подборки заданий для Сборника были использованы Интернет-источники с разработанными разными по уровню сложности заданиями. Выбор заданий осуществляется с помощью учителя.

Далее были напечатаны на отдельных карточках короткие задания для кармашков Адвент-календаря.

Следующая работа, которая была проделана, это разработка игры. При разработке игры необходимо было следовать по алгоритму:

1. Разработать механику игры
2. Определить количество игроков
3. Решить, как будет определяться победа в игре
4. Выработать основные правила игры
5. Создать конечный вариант игры

В ходе разработки игры были разработаны правила, реализован алгоритм создания игры.

Идея игры – успешное усвоение английских времен в форме игры на основе Адвент-календаря.

Механика игры – участники выполняют одинаковые задания, получая за каждый правильный ответ один балл. Промежуточный итог подводится после выполнения всех трех уровней по одному времени, например по настоящему времени. Общий итог после выполнения всех заданий по всем 4-м временам настоящего времени. Определяется победитель.

Количество игроков: 2 команды по 6 -7 человек, игровое время – от 15 до 25 минут.

Подробнее с правилами игры можно ознакомиться в Приложении 1.

**3 этап (презентационный)**

Подготовлены для защиты проекта: макет Адвент-календаря, Сборник Адвент-календарь «Английские времена», защитное слово и электронная презентация.

**3. Значимость проекта**

Практическая значимость: разработанный в ходе реализации проекта продукт, должен помочь отработать грамматические навыки учащимся, которые испытывают трудности в освоении грамматической темы «Английские времена».

Разработанная игра в формате Адвент-календаря может быть успешно использована как на уроках английского языка, так и во внеурочной деятельности по английскому языку.

**Заключение**

 В ходе работы над проектом, изучив информацию о трудностях с которыми сталкиваются учащиеся при изучении английского языка, материал по разным видам игр, которые можно проводить на занятиях, можно сделать вывод, чтобы совершенствовать свои навыки и умения и наиболее эффективно запомнить полученный на уроках материал, необходимо на занятиях использовать разного рода игры или элементы игр, чтобы сделать процесс изучения английского языка интересным, не скучными, что поможет снять страх перед незнанием лексики, грамматики и другого учебного материала. Значение игр на учебных занятиях подтверждается и результатами опроса учащихся.

**Список использованных источников**

1. <https://s-english.ru/uprazhneniya/present-tenses>
2. <https://engfairy.com/the-present-simple-tense-nastoyashhee-prostoe-vremya-uprazhneniya/?ysclid=lvzedukz34405721210>
3. <https://engfairy.com/the-present-continuous-tense-prazhneniya/?ysclid=lvzegcnyei308373635>
4. <https://engfairy.com/the-present-perfect-continuous-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvzehuiuba252488648>
5. https://engfairy.com/past-simple-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvzej598uf183855749
6. <https://engfairy.com/the-past-continuous-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvxegxjitk470756357>
7. <https://engfairy.com/the-past-perfect-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvzeku4t3w593501309>
8. <https://engfairy.com/the-past-perfect-continuous-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvzelpgz5c860720188>
9. <https://engfairy.com/the-future-in-the-past-simple-tense-budushhee-vremya-v-proshlom-uprazhneniya/?ysclid=lvzemxwmpv303241181>
10. <https://engfairy.com/the-future-continuous-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvzenlat2i986277417>
11. https://engfairy.com/the-future-perfect-tense-uprazhneniya/?ysclid=lvzeot91bl629811974
12. <https://engfairy.com/uprazhneniya-na-vse-anglijskie-vremena-s-otvetami/?ysclid=lvzeo6ffeq834701589>
13. https://www.formularukodeliya.ru/stati/v-ozhidanii-chuda-istorija-kalendarej-adventa/?ysclid=lvzeq49xqm424553710
14. <http://fb.ru/article/176624/advent-kalendar---chto-eto-kak-ego-sdelat-svoimi-rukami>

Приложение 1. Правила игры

Игра Адвент-календарь «Английские времена»

Правила игры

В игре участвуют две команды по 6-7 человек. Команд может быть больше. Среди игроков должен быть, как минимум, один сильный ученик.

На доску вывешивается макет Адвент - календаря с заданиями. Задания сформированы от менее сложного к более сложному заданию.

В игре отрабатываются поочередно следующие времена:

Present Simple ( Настоящее Простое)

Present Continuous (Настоящее Продолженное)

Present Perfect ( Настоящее Законченное)

Present Perfect Continuous (Настоящее Законченное Продолженное)

Past Simple ( Прошедшее Простое)

Past Continuous  ( Прошедшее Продолженное)

Past Perfect (Прошедшее Законченное)

Past Perfect Continuous (Прошедшее Законченное Продолженное)

Future Simple ( Будущее Простое)

Future Continuous (Будущее Продолженное)

Future Perfect (Будущее Законченное)

Future Perfect Continuous (Будущее Законченное Продолженное).

На одном уроке предлагается выполнить более легкое задание на одно время, например, Present Simple ( Настоящее Простое).

На следующем уроке задание на это же время посложнее.

На третьем уроке задание на Present Simple – сложный вариант и т.д.

Время выполнения задания от 10 до 15 минут.

Каждый правильный ответ – один балл. После каждого времени, например, после настоящего времени, подводятся промежуточные результаты. По результатам выполнения 12 заданий по всем временам, например Present, подсчитывается всего баллов. Затем выполняются задания таким же образом по временам Past и Future.

Заполняется таблица результатов

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название команды | 1 | 2 | 3 | Итог | 4 | 5 | 6 | Итог | 7 | 8 | 9 | Итог | 10 | 11 | 12 | Итог | Всего |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

В затруднительной ситуации ученики обращаются за помощью к учителю. В этом случае балл не выставляется.

Команда, набравшая больше баллов объявляется победителем. Участникам выставляются оценки.