

Титова Ирина Николаевна

учитель английского языка

МБОУ «СОШ №100»

г. Ижевск, Удмуртская Республика

Харевский Александр Алексеевич

председатель

РЭОО УР «Город-сад-Ярушки»

г. Ижевск, Удмуртская Республика

DOI 10.21661/r-464093

МУЛЬТИЛИНГВАЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОДГОТОВКИ ЮНЫХ ЭКСКУРСОВОДОВ

Аннотация: подготовка юного экскурсовода к проведению экскурсий по ознакомлению с природой Удмуртии связана прежде всего с запоминанием названий растений и животных данной территории, умением описывать их и рассказывать о них на русском и иностранных языках, а также родном – удмуртском. В статье описывается мультилингвальная настольная игра «По лугам и полям, по лесам и рекам Удмуртии», разработанная на разных языках (русский, английский, немецкий, французский, а также родной язык – удмуртский), которая последовательно учит юных экскурсоводов запоминать слова, словосочетания, а затем строить предложения, необходимые для составления текста и проведения экскурсии.

Ключевые слова: экскурсионная деятельность, экскурсии, подготовка школьников, проведение экскурсий, мультилингвальная настольная игра.

Экскурсионная деятельность содержит в себе образовательный, воспитательный, нравственно-патриотический и экологический потенциал. Организация экскурсий самими школьниками может дать возможность подрастающему поколению для повышения своего интеллектуального уровня, развития наблюдательности, способности воспринимать красоту окружающего мира, т.е. способствует многостороннему развитию личности.

Под *экскурсией* понимается методически продуманный показ, осуществляемый экскурсоводом, достопримечательных мест, памятников истории и культуры, в основе которого лежит анализ находящихся перед глазами экскурсантов объектов, а также умелый рассказ о событиях, связанных с ними [1, с. 5].

Участвуя в подготовке к экскурсиям, юный экскурсовод овладевает теоретическими знаниями об объектах экскурсии и практическими умениями (знание фактов о растениях и животных, их названия, умение описывать их и рассказывать о них на русском и иностранных языках, а также родном – удмуртском). Как правило, у экскурсоводов-школьников возникают трудности с запоминанием фактов, относящихся к объектам и экспонатам экскурсии, а также в составлении текста экскурсии. Потому актуальным становится нахождение такого способа, который помогал бы им быстро и эффективно запоминать материал. Одним из самых привлекательных и интересных для детей способом является игра [2; 3]. В нашем случае это *мультилингвальная настольная игра «По лугам и полям, по лесам и рекам Удмуртии»*, разработанная И.Н. Титовой и А.А. Харевским на основе анализа животного и растительного состава Дендропарка, типичного для природы Удмуртии.

Это обучающая и развивающая игра для детей направлена на ознакомление с природой Удмуртии, в частности, с Ярушкинским Дендропарком и его окрестностями [3, с. 5–7]. В ходе игры дети получают представление о биотопах (участках суши или водоема, заселенных живыми организмами), знакомятся с обитателями лугов, лесов, реки, болота, поля. Мультилингвальная игра предназначена для запоминания названий растений и животных на разных языках (русский, английский, немецкий, французский, а также родной язык – удмуртский). В игре используются 50 названий животных и 54 названия растений, которые представлены на карточках (с одной стороны карточки – фото животного или растения, с другой стороны – напечатано название на русском, английском, немецком, французском и удмуртском языках).

В процессе изучения животных и растений Ярушкинского Дендропарка было применено несколько вариантов игры «По лугам и полям, по лесам и рекам Удмуртии», которые последовательно учат юных экскурсоводов запоминать слова, словосочетания, а затем строить предложения, необходимые для составления текста экскурсии.

Представляем варианты игры:

1. *«Кто где живёт?» (по типу лото).*

Ход игры. Ведущий раздает играющим карты с биотопами. Перемешивает карточки с животными. Показывает одну карточку. Игроки должны назвать, кто или что на ней изображено на заранее выбранном языке. Тот, кто быстрее назовет, получает карточку и кладет ее на соответствующее изображение на карте. Если кто-то сказал название вместе с ним, то он может закрыть изображение у себя фишкой (листочком бумаги). Выигрывает тот, кто закрыл все изображения животных и растений на своей карте.

2. *Викторина «Где можно жить».*

Ход игры. Ведущий задаёт вопросы, а игроки получают по одному очку за каждый правильный ответ. На один и тот же вопрос можно давать неограниченное количество ответов. *Например*, на вопрос «чье тело покрыто чешуей», можно дать 4 правильных ответа (Ящерица прыткая, Веретеница ломкая, Окунь, Пескарь). Предполагается, что детей уже ознакомили с биотопами (смешанный лес, ельник, пойменный луг, суходольный луг, речка-пруд-болото, поле).

3. *«Рыба» (по типу домино).*

Ход игры. Играют от 2 до 4 человек. Для 2-х сдают по семь карточек, для 3-х или 4-х – по пять. Остальные размещаются в закрытом резерве («базаре»). Начинает игрок, у которого находится карточка, на которой изображено животное или растение, чье название начинается на букву алфавита, расположенную ближе других к букве А. Следующий игрок должен найти что-то общее между животным, изображенным на ней, и тем, что нарисовано на карточке, которую он предлагает положить рядом. (*Например*, «Щегол – птица, и воробей – птица»,

«Пескарь живет в воде, а камыш растет на берегу водоема»). На продвинутом уровне дети говорят на изучаемом языке не только слова, но и фразы. Если подходящих карточек нет, то приходится добирать из резерва («идти на базар»). Игра заканчивается, когда один из игроков выложит последнюю карточку. Возможно окончание игры «рыбой» – так происходит, когда на руках ещё есть карточки, но доложить нечего (игрок ничего не может придумать). Если есть базар, то игрок после игрока, который зарыбачил, должен взять его весь. Заканчивает игру тот, кто ходил последним. Победителю в качестве выигрыша записывается сумма очков, равная количеству букв в названии животных на всех карточках на руках проигравших. При блокировке («рыбе») выигрыш принадлежит тому, у кого на руках меньше всех очков. В выигрыш ему записывается разность очков. Игра продолжается до заранее оговоренной суммы – допустим, до 100 очков.

4. *«Найди меня и угадай, кто я!» (по типу игры «Морской бой»).*

Ход игры. Выбирается название биотопа. Игрокам раздается по 4 карточки с животными (растениями) этого биотопа. Игроки поворачиваются друг к другу спинами и раскладывают карточки на больших листах бумаги с разлинованным полем (слева по вертикали – буквы А, Б, В, Г, сверху по горизонтали – цифры от 1 до 4). Игроки по очереди называют комбинации буква-цифра, стараясь угадать, по каким координатам можно найти животное (где растет растение). После того, как угадывающий игрок назвал координаты, где находится животное, второй игрок говорит: «Нашел!». Первый игрок должен угадать, что это за животное. Игра ведется на разных языках, с изучением алфавита и цифр.

5. *«Фотограф» (ролевая игра).*

Ход игры. Игроки, получив по 5 карточек, по очереди в течение 1 минуты (время засекает ведущий или другой игрок) показывают движениями и мимикой животных, изображенных на них, «позируя» перед фотографом в фотостудии. «Фотограф» (ведущий или другой игрок) угадывает, кто это (на изучаемом языке, по договоренности), показывая карточки. Если он называет правильно, «модель» забирает «фотокарточку». Если время вышло, то игрок остается без «фотокарточки», то есть без очка.

6. «Презентация» («Угадай-ка»).

Ход игры. Игроки, получив по 5 карточек, по очереди в течение 1 минуты (время засекает ведущий или другой игрок) показывают движениями и мимикой животных, изображенных на них, «позируя» перед фотографом в фотостудии. «Фотограф» (ведущий или другой игрок) угадывает, кто это (на изучаемом языке, по договоренности), показывая карточки. Если он называет правильно, «модель» забирает «фотокарточку». Если время вышло, то игрок остается без «фотокарточки», то есть без очка.

7. «Зеркало» («Узнай-ка»).

Ход игры. ведущий рассказывает игрокам о животных (растениях), где они живут, как выглядят, об их повадках и особенностях. Затем он раздает им карточки. Они должны назвать животное, изображенное на них, положить на соответствующую аналогичную картинку. Более старшие дети, изучающие написание названия животного (растения), ищут на картах с биотопами написанное название на соответствующем языке и кладут на него картинку.

Таким образом, при подготовке экскурсоводов-школьников к экскурсии с помощью мультимедийной настольной игры «По лугам и полям, по лесам и рекам Удмуртии» мы смогли решить проблему запоминания фактов, относящихся к объектам и экспонатам экскурсии. Предлагаемый нами способ помог учащимся быстро и эффективно запомнить материал в интересной и привлекательной для ребят форме.

Список литературы

1. Емельянов Б.В. Экскурсоведение. – М.: Советский спорт, 2007. – 216 с.
2. Коновалова О.В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения. Педагогика: традиции и инновации: Материалы V междунар. науч. конф. – Челябинск: Два комсомольца, 2014. – С. 35–36.
3. Харевский А.А. История Ярушкинского дендрологического парка // Ярушкинский вестник. – 2013. – №2 (август) – С. 5–7.
4. Эльконин Д.Б. Психология игр. – М.: Владос, 1999. – 360 с.