



Внеурочная деятельность как система работы с одарёнными детьми

Ирина Рустамовна Слыш (МОУ «Гимназия № 7» г. Подольска)

Достоинства внеурочной работы



- Привлекательность для детей и учителей в менее традиционных видах деятельности, нежели урок



- Ребёнок является активным участником процесса



- Совместная деятельность педагогов и учащихся, творческий процесс

Творческие способности – способности к созданию оригинального продукта, изделия, в процессе работы над которыми самостоятельно применены усвоенные знания, умения, навыки, проявляются хотя бы в минимальном отступлении от образца, индивидуальность, художество.

Способы стимулирования творческих способностей

- ✓ Обеспечение благоприятной атмосферы
- ✓ Доброжелательность со стороны учителя
- ✓ Обогащение окружающей ребёнка среды новыми для него предметами
- ✓ Поощрение оригинальных идей
- ✓ Обеспечение возможностей практики
- ✓ Использование личного примера
- ✓ Предоставление детям возможности активно задавать вопросы



Подвижные игры

1. Лучшие / The Best

Две-три команды выстраиваются в колонки. По команде «На старт» учитель диктует буквы. Ученики подбегают к доске, пишут названную букву, передают мел следующему игроку, а сами встают сзади.



2. Найди букву / Find the Letter

Выложить на столе английские буквы, а также некоторые буквы из русского алфавита. Один из учеников выходит к столу, учитель называет букву, которую он должен найти. Ученик находит букву, поднимает её, показывает своим одноклассникам и называет её, после чего кладёт её на место.



3. Игра в мяч / A Funny Ball

Учащиеся встают в круг. Учитель – в центре с мячом. Учитель бросает мяч и называет любое английское слово, ребёнок ловит мяч и называет букву, с которой начинается это слово, возвращая мяч учителю.

4. Домино / Domino

Необходимо подготовить карточки, разделённые пополам. На одной половине следует написать слова с сочетанием букв, вызывающих сложности при чтении, а на другой – звуки. Нужно к каждому звукосочетанию найти соответствующий звук.

Командные игры



1. ABC Task

На доске висят 2 плаката. На каждом нарисован домик с 26 окнами. Каждое окно – ячейка для буквы алфавита, но не все ячейки заполнены – есть пустые клетки для пропущенных букв. Ученики выходят по одному к доске и выстраивают алфавит. Оценивается быстрота и правильность выполнения задания.



2. Funny Bag

Для каждой команды подготовлен “забавный мешочек” (Magic Bag) с буквами. Ученикам предлагается на ощупь определить мягкие буквы в “забавном мешочке”. Ребёнок нащупывает букву, не вынимая её из мешочка, называет её, после этого показывают букву своей команде, которая определяет правильность ответа.



3. Funny Tree

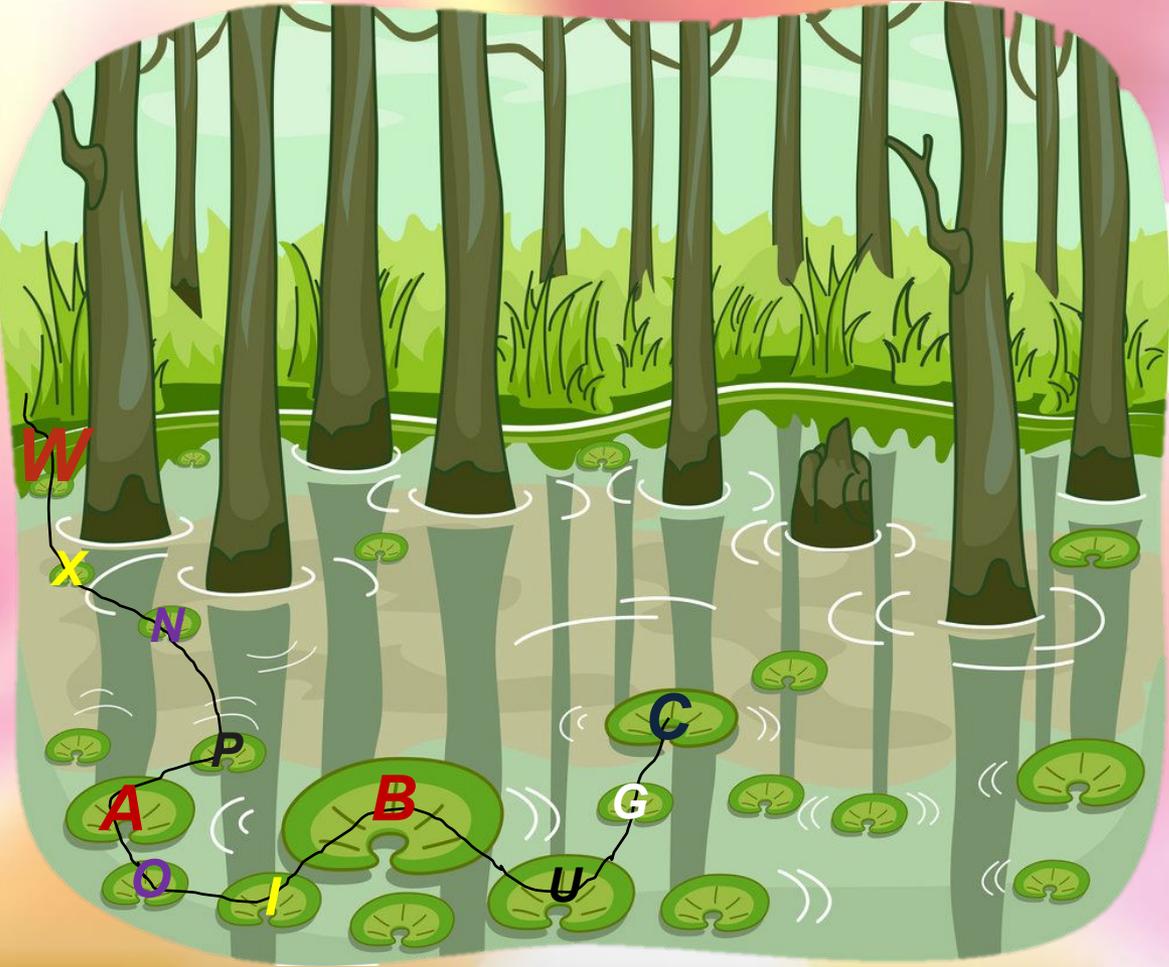
На доске нарисованы деревья (по одному для каждой команды), которые растут в волшебном лесу. Его плоды (рисунки) – яблоко, кот, осьминог, солнце, абрикос, лев и т.д. по лексике, изученной учениками. А под деревом буквы, осыпавшиеся с деревьев. Участникам необходимо прикрепить буквы к соответствующему слову, с которого оно начинается.



4. Who is the Most Attentive

Несколько игрушек располагаются на, под, рядом со стулом, несколько – в коробке. Ученики называют предлоги места. Участники конкурса закрывают глаза. Учитель меняет игрушки местами. Задача учеников вспомнить и назвать прежнее месторасположение игрушек.

Командные игры



Игры для 2–4 классов

1. Укрась ёлочку

Цель: научить понимать высказывание.

Перед учениками искусственная ёлочка и много разноцветных игрушек. Учитель обращается к ребятам с просьбой “Hang up the blue dolphin, please” и т.д.

2. Волшебный мешочек

Цель: развитие грамматических умений.

В непрозрачный мешок складываются игрушки (животные), учащиеся угадывают, что за игрушка (Is it a cat? Is it a dog?)

3. Что он/она делает?

Цель: развитие грамматических умений.

Изображение на картинке перевернуто наоборот. Учащиеся поочерёдно спрашивают, что делает он/она на этой картинке.

4. Chainword

Цель: развитие навыков чтения и орфографических навыков.

Найди слова в этой строчке:

WORKEYESAUSAGEAROCKITEXCITEGLASS

5. Бинго

Цель: развитие навыков аудирования.

Ученики заполняют поле буквами/числами.

Учитель произносит любые буквы/числа в произвольной последовательности, дети слышат и зачёркивают их на своём поле. Выигравший первым вычёркивает все буквы/цифры и кричит “бинго!”

6. Назови, что я делаю

Цель: развитие грамматических умений.

Ученик у доски изображает действие, другие ребята по очереди комментируют (you are sleeping, you are dancing, you are playing football).

Игры для 2–4 классов

7. Одень куклу

Цель: научить понимать высказывание.

Учащиеся изготавливают дома модель куклы и одежду для неё и наряжают своих кукол в разные наряды по команде учителя (put on the coat, take off the coat, put on the dress, take off the dress, put on....).

8. Назови слово

Цель: развитие фонетических, орфографических навыков, навыка чтения.

Учитель произносит слово по буквам, учащиеся его пишут и читают.

9. Lucky Dip!

Цель: развитие лексических навыков.

Карточки с буквами лежат на столе учителя, ученики подходят и по очереди берут любую карточку. Их задача – назвать букву правильно и слово, которое начинается с этой буквы.

10. Стоп!

Цель: усилить навыки произнесения слов по буквам и понимания слов.

Можно работать в парах. Один ученик задумывает слово, второй пытается его отгадать, задаёт вопросы: Is there a letter “E” in your word? Если такая буква есть, ученик её пишет в слове, если нет – пишет букву S в слове STOP. Если слово удалось угадать раньше, чем написать STOP, то ученик выиграл.

11. Кукольный театр

Цель: развивать навыки монологической (диалогической речи).

Дети, надевая пальчиковую куклу на руку, проигрывают диалоги в парах (мини-группах), либо выстраивают монолог на различные темы (например ситуация “знакомство”, “в магазине” и т.д.).

Спасибо за внимание!