**Идеи работы с флэш-картами на уроках английского языка**

Флэш-карты представляют собой тематические карточки с изображением предметов или понятий. Это простой, универсальный, но часто недостаточно изученный ресурс. Метод хорош тем,что помогает установить непосредственные связи между конкретным словом и его образом, и кроме того - привносит хорошее настроение, помогает сделать занятие более эмоциональным, занимательным. А хороший эмоциональный настрой способствует непроизвольному и более быстрому запоминанию материала.

Бумажные карточки (флэш-карты) используются с 19 века и впервые были применены в образовательном процессе Ф.Л. Мортимером при обучении грамоте.

Флэш-карты представляют собой набор информации расположенной с одной или обеих сторон карты и используются как в классе, так и при индивидуальном обучении. На карточке могут быть представлены даты, формулы и любые предметы. Карточки широко используются в качестве средства обучения, чтобы помочь запоминанию путем многократного повторения.

Флэш-карты возможно применять при обучении как различным аспектам языка (лексика, грамматика, фонетика), так и различным видам речевой деятельности на языке (говорение, письмо, аудирование).

Так, например, при обучении чтению можно использовать флэш-карты с напечатанными на них буквами, сочетаниями букв и отдельные слова. При обучении письму можно проводить зрительные диктанты. А при обучении говорению учить составлять предложения с предложенными картами. (например, отработка структуры Have you got..? I have got…/ Do you like?/ What’s in your lunchbox?, **Where’s Larry(lulu? Chuckles)? (обыграть с флэш картами:комнаты и карты с изображением Ларри, Лулу и Чакалза)**

Использование флэш-карт при обучении лексике возможно в любом возрасте, но наиболее эффективным и соответствующим возрастным особенностям их применение видится на начальном этапе, так как велика роль наглядности. В данном возрасте для детей очень важным является игровой вид деятельности и все что связано с игрой. Флэш-карты в этом смысле обладают огромным потенциалом. Немаловажно и то, что при работе с флэш-картами происходит интерактивное взаимодействие между учителем и обучающимся, либо между самими обучающимися.

Современные подходы обучения по ФГОСу требуют самостоятельности и групповой деятельности обучающихся. Очень помогают флэш-карты. Работая с ними обучающиеся увлечены, автономны, эффективность запоминания учебного материала повышается, кроме того осуществляется само и взаимоконтроль. Использую их практически на каждом уроке в младшем звене, а также очень часто и в средних классах.

Основой системы работы с флэш карточками является принцип интервальных повторений (spaced repetition). Рациональное управление временными интервалами делает флэш карточки мощным инструментом для запоминания информации.

У младших школьников преобладает непроизвольное запоминание, т.е. хорошо и быстро ими запоминается то, что интересно и вызывает эмоциональный отклик. Непроизвольное усвоение материала возможно в процессе увлекательного взаимодействия детей друг с другом.

Флэш-карты очень удобный ресурс, они могут быть полезны на разных этапах обучения. Это отличный способ представить новые лексические единицы или понятия, попрактиковаться в их употреблении и отработке. На флэш-картах могут быть представлены либо только картинки, либо последние могут идти в сопровождении данных ниже или на отдельных карточках слов. Карты со словами-подписями могут быть введены как после презентации картинок (чтобы не мешать запоминанию правильного звукового образа слова, его произношения, особенно если ученик испытывает сильные затруднения в чтении), так и одновременно с ней. Если особых затруднений восприятие новых слов не вызывает, можно вводить слова-подписи сразу, попутно совершенствуя технику чтения, например, знание алфавита, правила чтения тех или иных буквосочетаний, определение типа слога. С флэш-картами делать это намного интереснее, чем просто читать слова, написанные в столбик. Здесь же можно группировать тематические карточки в соответствии с заданием, например, на нахождение слов определенного типа слога или буквосочетания. При отработке лексики можно использовать один и тот же тематический набор флэш-карт для построения различных простых разговорных фраз на уроке, их удобно использовать для разыгрывания диалогов. Например, карточки по теме «еда» или «одежда» можно активно использовать при составлении диалога «в магазине». «Животные» пойдут и для отработки названий их мест обитания, обозначения действий, которые они могут делать, для тренировки счета или образования множественного числа существительных и т. п. **( например, раздать карты с животными и по описанию животного определить его название. Здесь идет и аудирование 9при этом слушать будут все, поскольку боться будут упустить описание своего животного на своей полученной карте).**

Кроме того, можно создать тематические флэш-карты и по грамматике, указав на них, например формулу образования того или иного времени, отдельно его маркеры, отдельно вспомогательные глаголы и т. д.

Использование флэш-карт в процессе обучения лексике побуждает преподавателя к постоянному творчеству, совершенствованию.

Здесь я хочу представить наиболее полезные приемы работ с флэш-картами.

1. Потребуются флэш карты и хула-хупс (обручи). Этот приём поможет раскрепостить детей, добавит энергии и встряски в процесс урока.

Детям дается 2 хула хупа или обычные листы А4 . Они должны принести нужную флэш карту. Организуется в виде соревнования. Каждый должен принести свою флэш карту. **(показать на предметах мебели)**

1. **Bean Bag Toss.** Целью является повторить пройденный материал. Можно организовать на полу, разложив 5 обручей и в них положить флэш карты или на доске закрепить карточки обратной стороной к детям в виде мишеней. Ребенок кидает мякиш-мешочек, стараясь попасть в мишень. Попав в цель, учащийся подходит и читает слово. (**показать с картами-действиями, составляя предложение или с животными , мебели).**
2. **Charades.** Учитель показывает карточку с изображением какого-либо предмета (или животного) одному ученику, тот должен мимикой и жестами изобразить предмет (или животное). Остальные ребята угадывают, учитель показывает карту с подлинным изображением. Целью данного вида работы в виде игры является раскрыть детское воображение, повторить изученную лексику. (необходимы mini-vocabulary cards) (**карты пингвина и козла)**
3. **Cross the river.** Потребуются листы голубой бумаги , флэш карты и 2 мягкие игрушки животных. Разложить на полу флэш карты и голубую бумагу в виде реки. Задача детей перебраться через эту реку. Прыгая до каждой флэш карты, учащийся должен назвать ее изображение и добраться до берега и спасти животное.(**карты животных по 4 на одном листе)**
4. **Fast as rabbit.** Необходимы флэш карты и стол. На столе разложить флэш карты. Вызвать двоих детей и поставить по разные стороны стола спиной друг к другу. Учитель произносит слово, учащиеся должны быстро среагировать, повернуться и схватить карту с изображением названного предмета. Кто первый успеет взять флэш карту со стола, тот и победитель. **(на примере малых карт с мебелью )**

Другие приемы (игры) работы с флэш картами.

1. **"Кто первый"?** Учитель показывает карточки. Ребенок или команда, первая верно назвавшая изображенное на картинке слово, получают очко.
2. **"Игра Кима**". Дети внимательно рассматривают и запоминают карточки (или предметы), лежащие на столе перед ними. Затем карточки или переворачиваются, или накрываются платком, а задачей детей является назвать все слова.
3. **Tic Tac Toe**. На доске рисуется табличка для крестиков-ноликов. В каждую клетку вешается карточка лицевой стороной. Чтобы поставить в клетке крестик или нолик ребенок должен назвать слово, изображенное на карточке в этой клетке.
4. **"Крепость".** На доске рисуется крепость. Учитель объясняет, что на крепость напали враги, приставили к ней лестницу, но в ней не хватает 5 ступенек. У детей есть возможность спасти крепость. Учитель показывает карточки по пройденным темам, дети называют слова. За каждую ошибку учитель дорисовывает ступеньку. Если дети ошиблись меньше 5 раз, крепость спасена.
5. "**Найди лишний".** Учитель раскладывает на столе 4-5 карточек из одной тематики и одну – лишнюю – из другой. Дети должны угадать, что лишнее и сказать почему.
6. **"да/нет".** Учитель, показывает и называет карточки, периодически умышленно делая ошибки в названиях. Дети должны подтвердить или опровергнуть заявления учителя. ???? Вариант: если учитель называет слово правильно, дети хлопают. Если учитель называет слово неправильно, дети топают
7. **"Покажи".** Детям раздаются карточки. Учитель называет слова в разнобой. Дети поднимают названную картинку. Можно играть командами и на очки.
8. **"Много".** Учитель показывает ребенку карточку и просит назвать множественное число: “One bear” – “lots of….(bears)”. В этой игре также удобно учить необычные окончания множественного числа и исключения. Для этого достаточно подобрать набор с картинками с исключениями из множественного числа (goose, foot, snowman etc.) и с существительными, требующими «особых» окончаний (leaf, bus, witch etc.) Если ребенок называет множественное число правильно – он забирает картинку себе или получает очко.
9. **"Болтун".** Дать ребенку в руку 10-12 карточек и попросить быстро перебрать их, произнося их названия. Кто быстрее справится или дольше не ошибется – тот победил.
10. **«Баскетбольная карточка".** Делим детей на команды. Выкладываем две дорожки из карточек. Вдалеке ставим мусорное ведро. Два игрока становятся возле дорожек. Надо правильно назвать слово, чтобы сделать шаг ближе к корзине. Чем ближе — тем легче попасть.