

Открытые городские Ломоносовские чтения «Мои личные открытия»

Секция: «Английский язык»

Тема: «Геймификация в обучении английскому языку учащихся 7-8 классов»

Выполнил (а): Ученица 7в класса

МБОУ Школа № 46 г. о. Самара Калицкая Ангелина

Руководитель: преподаватель английского языка Швалёва Виктория Владимировна

Самара 2022г.

Оглавление

Введение	3
Глава I. Геймификация как один из способов повышения мотивации учащихся при обучении английскому языку	4
1.1 Понятие геймификации	4
1.2 Влияние геймификации на мотивацию в изучении английского языка среди учащихся (подростков).....	6
Глава II. Применение геймификации в обучении учащихся 7 класса	9
2.1 Создание игровой системы с целью повышения мотивации к изучению английского языка.....	9
2.2 Проведение эксперимента на основе геймификации (игровой системы)	10
Заключение	13
Список использованных источников и литературы.....	14
Приложения.....	15

Введение

На фоне развития информационного общества происходит изменение образовательных подходов. Традиционные подходы устаревают, однако появляются новые, основанные на игровых технологиях.

Актуальность выбранной темы исследования напрямую связана с мотивацией учащихся к изучению иностранного языка.

Объектом исследования является технология геймификации.

Предметом исследования служит реализация технологии геймификации на уроках английского языка.

Целью данного исследования является проведение эксперимента на основе игровой системы в рамках обучения школьников 7 класса.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

1. Определить понятие, сущность и принципы геймификации и ее роль в учебно-воспитательном процессе;
2. Определить связь мотивации с геймификацией;
3. Изучить практический аспект применения технологии геймификации в современной школе.

Методы исследования: теоретический (анализ литературы), эмпирические (опрос, анкетирование, обработка данных).

Таким образом, нами выдвигается гипотеза – геймификация может послужить действенным способом мотивации школьников (учащихся) к изучению иностранного языка.

Глава I. Геймификация как один из способов повышения мотивации учащихся при обучении английскому языку

1.1 Понятие геймификации

Термин «геймификация» был впервые использован Ником Пеллингом, американским программистом и изобретателем, в 2002 г. К 2010 г. данный термин уже приобрел популярность, а в настоящее время он присутствует во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование). Так, например, в интересующей нас сфере образования учителя с помощью аватаров магов, воинов, целителей усиливают мотивацию учащихся осваивать физику, химию, язык и другие предметы [9].

Согласно словарному толкованию геймификация (от англ. слова gamification) представляет собой процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач [2].

Таким образом, областью применения геймификации может стать любая сложная и достаточно рутинная деятельность, неигровой контекст, вызывающий уныние и снижение мотивации. Целью и ожидаемым результатом геймификации становится изменение привычного поведения аудитории, вовлечение в деятельность. При этом содержание выбранной деятельности остается прежним, но определенным образом структурируется, чем достигается повышение мотивации к решению поставленной задачи, а также увеличивается время приверженности этой задаче [9].

К элементам геймификации относят: очки, баллы, лидерборды, статусы, рейтинги, бейджи, награды, уровни, аватары [12].

Игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры и т.д.). Здесь учащийся принимает роль, действует, исходя из полученной роли, а не из собственных побуждений.

Современные работы в области геймификации выделяют следующие особенности данного типа обучения: акцент на мотивацию обучающихся; удовольствие, положительные эмоции, удовлетворение актуальных потребностей, получаемые в процессе образования; достижение цели; добровольность обучения: осознание человеком того, что обучение – это его собственный выбор; активность обучающегося: в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры; во время игры игрок активен, и это способствует более эффективному развитию компетенций; испытания: успешное прохождение испытаний закрепляет уверенность в своих силах и ощущение достижения цели, чему способствует принятая в игре система наградений; право на ошибку: учебный процесс, построенный таким образом, чтобы ученики могли учиться на своих ошибках, создает условия для раскрепощения обучающегося, проявления его творческих способностей; уверенность в себе: сомнение в собственных силах появляется в сознании человека, когда он сталкивается с препятствиями и испытывает трудности. Игра же, как правило, начинается с довольно простых испытаний, которые потом постепенно усложняются в зависимости от успехов игрока; обратная связь: чтобы обучающийся понимал, успешно ли он продвигается к достижению своих целей и мотивировал себя к дальнейшим успехам, ему нужна оценка его деятельности; в процессе обретения знаний должен осуществляться постоянный контроль над обучением через открытые структуры, сопровождающийся отзывами и оценками результатов игры (количество жизней, количество очков и т.д.); социальная поддержка: игра – преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект (в качестве соперника может выступать не только человек, но и обстоятельства, и даже он сам: преодоление себя, своего результата), и поэтому необходимо разработать систему поддержки обучающихся в течение всего периода обучения [10].

Таким образом, в рамках геймификации затрагиваются 2 задачи: образовательная (например, освоить определенное правило) и игровая (например, набрать 100 баллов за выполнение письменного задания к определенному сроку для

перехода на следующий уровень). Важно отметить, что образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые лишь признаны помочь удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач. Подчеркнем, что простая игра переносит действие игрока в игровое пространство, в вымышленную реальность, тогда как геймификация оставляет нас в реальном мире с насущными неигровыми проблемами и задачами. Важно отметить, что геймификация содержит четко обозначенную игровую цель и структуру, все ходы игрока прописаны и структурированы. Такая структурированность особенно обязательна в образовательной сфере, ориентированной на получение конкретных знаний [9].

1.2 Влияние геймификации на мотивацию в изучении английского языка среди учащихся (подростков)

Для достижения образовательных целей необходимо учитывать не только непосредственно учебную обстановку, но и обстановку в мире в целом. Это позволяет существенно повысить эффективность образовательного процесса. Так, в современных условиях большую популярность имеют видеоигры или фильмы про супергероев. Подростки представляют собой ту категорию людей, которая испытывает значительный интерес к подобному виду деятельности.

Любая игра содержит в себе мотивацию для участников. Это необходимо для того, чтобы игрок не забросил прохождение на одном из этапов. Перед ним должна стоять конкретная цель, которая двигает его вперед. Владислав Куклев, со-основатель Dizz.TV, рассказывает, что игровой подход работает почти в любых продуктах, потому что он основан на знаниях о человеческом мозге, механизмах мотивации и награды. Поэтому многие индустрии наблюдают за игровыми практиками и стараются применять механики оттуда. Происходит меньшее сопротивление материалу, поскольку снимается внутренний цензор. Уходят взрослые психологические сопротивления и ограничивающие установки. Если в игре участники объединяются для получения общего результата – это стимулирует качественную командную работу. Если в геймификацию включен конкурирующий элемент – это добавляет эмоции. Единственный минус такого подхода – он не может

полностью заменить все обучение и должен занимать только часть программы, особенно если речь идет о школьном образовании [3].

В нашем современном мире роль иностранного языка (особенно международного английского) значительно возрастает. Изменение требований, которые предъявляются обществом к языковому образованию, происходят из-за социокультурного контекста общественной жизни.

Значительной проблемой, которая стоит перед каждым учителем, является привлечение интереса школьника к преподаваемому предмету. Мотивация служит наиважнейшей основой достижения успеха в изучении иностранного языка. Она является движущей силой, которая обеспечивает включенность учащихся в работу на уроке [11].

Особенно актуальна проблема изучения иностранного языка в 5-9 классах. Причиной тому является то, что на начальном этапе изучения иностранного языка дети имеют высокую мотивацию, но из класса в класс происходит ее снижение за счет того, что изучение другого языка очень длительный и непростой процесс [5].

По этой причине каждому педагогу необходимо создавать мотивацию к изучению языка на начальном этапе обучения и поддерживать ее на протяжении всего процесса обучения, используя для этого психологические и методологические приемы.

Мотивация изучения иностранного языка – это система побуждающих импульсов, которые направляют учебную деятельность на более глубокое изучение иностранного языка, а также его совершенствование и стремление развивать потребность познания иноязычной речевой деятельности [8].

Автор книги «Миру нужна новая образовательная программа» Марк Пренски пишет, что внедрение игровых технологий в образование является наилучшим выходом из проблемы с отсутствием мотивации. И в данном случае геймификация является одной из современных технологий организации обучения, основу которой и составляет развитие мотивации [4].

Необходимо подчеркнуть, что образование уже отчасти имеет элементы геймификации. Так, например, ребенок выполнил упражнение и получает хорошую отметку, если же не выполнил – плохую. В конце учебного года происходит «повышение уровня», а именно – переход в следующий класс.

Однако, этого недостаточно, чтобы занятие можно было рассматривать как «геймифицированное».

Геймификация не отвлекает учеников от неигровых задач, которые стоят перед ними, а наоборот, выносит их на первый план. Реальность не становится игрой, игровые элементы лишь помогают поддерживать мотивацию при выполнении различных учебных задач [7]. Последние крайне сложны в контексте изучения английского языка, в котором, как известно, есть несколько правил, но обычно это исключения. Указанное обстоятельство нередко тормозит учащихся в изучении языка, и тогда приходит на помощь эффективный инструмент геймификации, который, несмотря на все сложности и противоречия в данной языковой системе, помогает постигать изучение английского языка в позитивном ключе.

Глава II. Применение геймификации в обучении учащихся 7 класса

2.1 Создание игровой системы с целью повышения мотивации к изучению английского языка

Настоящее исследование было проведено в 7 В классе МБОУ Школы № 46 г. Самары среди 12 учащихся в рамках изучения ими дисциплины «Английский язык».

Для создания игрового контента нами был выбран сюжет широко известного фильма «Мстители» – американский супергеройский фильм 2012 года, основанный на одноименной команде из комиксов издательства Marvel Comics. Захватывающая история о приключениях супергероев особенно интересна подросткам (они и составляют нашу возрастную группу), которым импонируют эти сильные и непобедимые герои, достойно преодолевающие встречающиеся на их пути трудности. Жанр фэнтези очень увлекает подростков, поскольку они таким образом, по мнению психологов, удовлетворяют потребность в игре, перевоплощении; преодолевают страх перед реальностью; обеспечивают реализацию неудовлетворенных желаний. Дети чутко схватывают основную черту фэнтези – естественность чуда, возможность невозможного, размытость границ между мирами, яркость неожиданных поворотов, привлекательность тайного и запретного, очарование избранности, неограниченность свободы [1].

По сюжету фильма Локи, асгардский бог, отдает свой источник космической энергии повелителю рассы читаури, которые являются необычными и опасными инопланетными существами. Взамен повелитель должен предоставить богу свои армии. С помощью этого войска Локи планирует захватить всю Землю. Тем временем, агенты Щ.И.Т. решают возобновить использование программы, в которой задействованы Мстители. После этого в фильме появляется Черная Вдова, а также уже знакомые многим зрителям из других фильмов Халк, Капитан Америка, Железный человек и, как уже упоминалось выше, Тор. Перед ними стоят очень серьезные задачи, и они с блеском проходят все испытания.

Мы опросили учеников группы с целью узнать об их отношении к выбранному сюжету и его персонажам, а также знакомы ли они с данной историей (приложение 1).

Кроме того, в рамках второй анкеты (приложение 2) мы уточнили у учащихся, насколько интересно им было бы изучать иностранный язык в игровом формате (на примере сюжета фильма «Мстители»).

Результаты обоих опросов показали, что большинство учеников класса считают, что внедрение игровых элементов позволяет значительно повысить мотивацию учащихся. Они хотели бы принять участие в уроке, на котором у них появится возможность погрузиться в атмосферу приключений, где им нужно будет зарабатывать очки, не упуская при этом образовательные задачи. Кроме того, выяснилось, что многие ребята рассматриваемой группы являются фанатами Marvel и неоднократно смотрели фильмы и читали комиксы из этой серии. Соответственно, они с большим удовольствием поддержали проведение урока английского, опирающегося на сюжет фильма «Мстители».

2.2 Проведение эксперимента на основе геймификации (игровой системы)

Нами был проведен эксперимент по повышению мотивации к изучению английского языка в ходе проведения урока, содержание которого опирается на популярный среди нашей аудитории фильм «Мстители».

За основу был положен учебник «Английский язык ENJOY ENGLISH» М.З. Биболетовой за 7 класс, задания из которого регулярно выполняются учащимися рассматриваемой нами группы. Нами был выбран Unit 3 «School education», Section «On the way to school».

Прежде чем провести наш геймифицированный урок, мы ознакомили учащихся с его основной концепцией. Так, мы предоставили им письмо от героев с кратким описанием основных аспектов урока (приложение 3) и попросили накануне пересмотреть сам фильм.

Далее приводится наш план урока:

1. **Действие учителя** – Раздает пустые бейджи для каждого ученика и просит подписать их в соответствии с новым ник-неймом. Каждый ученик получает таблицу результатов (приложение 4).

Действие учеников – Придумывают и вписывают ник-неймы в бейджи.

2. **Действие учителя** – Рассказывает о том, что по сюжету урока планета Земля находится в опасности, и целью урока является помочь мстителям ее спасти. Но мстители выберут в помощники сильнейших для финальной битвы! Самых подкованных и самых ловких. Кроме того, мстители общаются на английском!!! Те, кто попадают в финальную битву, автоматически получают дополнительную пятерку в журнал!

Однако для начала нужно перевести письмо, которое оставили ребятам мстители.

Действие учеников – Внимательно слушают учителя и вникают в сюжет.

Переводят письмо по очереди (по 1 предложению).

Количество очков – 1 балл за предложение.

3. **Действие учителя** – Объясняет, что сегодня очень важная тема урока – «On the way to school». Для борьбы с пришельцами просто необходимо знать лексику, связанную с направлениями движения. Иначе что они скажут мстителям? Раздает карточку с лексикой по данной теме (приложение 5). Затем карточку, где нужно соединить слово (словосочетание) и перевод (приложение 6).

Действие учеников – Читают слово (словосочетание) и перевод по очереди. Соединяют.

Количество очков – 1 балл за каждое верно соединенное слово (словосочетание).

4. **Действие учителя** – Включает аудио (№ 16) (приложение 7) и просит учеников подчеркнуть словосочетания по теме движения.

Действие учеников – Слушают диалог и подчеркивают нужные словосочетания.

Количество очков – 2 балла за каждое словосочетание.

5. **Действие учителя** – Предлагает перейти на следующий уровень и выполнить спец. задание от мстителей!

1) По диалогу из № 16 необходимо нарисовать подробную карту маршрута, по которому леди сможет добраться до фитнес-центра. 2) Те, кто отказываются от спец. задания, выполняют № 23 (приложение 7).

Действие учеников – По желанию рисуют карту маршрута или выполняют альтернативный номер.

Количество очков – 1) 20 баллов, 2) 1 балл за предложение.

6. **Действие учителя** – предлагает выполнить задание № 22 (интервью) (приложение 7).

Действие учеников – выполняют задание № 22.

Количество очков – каждый грамматически верно выстроенный ответ – 3 балла. Ответ с ошибкой – 1 балл.

7. Подсчет результатов. Переход на новый уровень. Учитель говорит о том, что мстители готовы выбрать финалистов для итоговой битвы с пришельцами по спасению планеты. По итогам подсчетов класс делится на 2 группы (от худшего результата до среднего и от среднего до высшего).

8. **Действие учителя** – Учитель раздает обеим группам перемешанные карточки со словами из разных частей речи по теме движения, из которых ребята должны собрать предложения в рассказ.

Действие учеников – Собирают предложения в рассказ.

Количество очков – Каждому игроку за правильно собранное командой предложение – 5 баллов. За верно собранный текст – 30 баллов.

9. Суммируются все результаты каждого игрока. Лучшим (с большим отрывом) ставится дополнительная 5 в журнал и присуждается титул Спасителя Земли, что обозначается специальным символом на бейдже игрока. Всем остальным ребятам присуждается звание Помощника.

Заключение

В настоящее время большинство учащихся обладают недостаточно высоким уровнем мотивации и заинтересованности к изучению иностранного языка по причине его сложности или недостаточного понимания его необходимости в жизни. В данной работе рассматривается, как именно игровая система может повысить мотивацию к изучению иностранного языка.

Отметим, что люди любого возраста в силу своей природы любят соревноваться (побеждать, стремится быть лучшими), завоевывать награды, получать обратную связь о своих достижениях. Игровые механики приносят удовольствие, становятся источником мотивации. Когда мы получаем вместо скучных уроков позитивные эмоции, информация усваивается гораздо лучше. В таком случае на помощь приходит технология геймификации, где элементы игры используются в неигровом контексте. Геймификация обучения стала новым мировым трендом.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что в ней мы показали на практике, как можно внедрить жанр фэнтези и его героев в традиционный урок английского языка для учеников 7 класса.

Как мы убедились благодаря проведенным в нашей группе опросам, большинство учеников класса считают, что внедрение игровых элементов позволяет значительно повысить мотивацию учащихся. Они хотели бы принять участие в уроке, на котором у них появится возможность погрузиться в атмосферу приключений, где им нужно будет зарабатывать очки, не упуская при этом образовательные задачи. Кроме того, выяснилось, что многие ребята рассматриваемой группы являются фанатами Marvel и неоднократно смотрели фильмы и читали комиксы из этой серии. Соответственно, они с большим удовольствием поддержали проведение урока английского, опирающегося на сюжет фильма «Мстители».

Список использованных источников и литературы

1. Виноградова О. Фэнтези и подросток созданы друг для друга / О. Виноградова. – Режим доступа: <https://lib.1sept.ru/2003/09/20.htm>.
2. Геймификация // Академик. ру. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1461536>.
3. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе // РБК. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994>.
4. Жуковень, А. А. Геймификация в образовании / А. А. Жуковень // Инновации в науке и практики. – 2018. – С. 149.
5. Исаева З. К. Проблема мотивации учебной деятельности в исследованиях отечественных психологов / З. К. Исаева // Тенденции и перспективы развития современного научного знания. – 2016. – С. 103.
6. Краснова Т. И. Геймификация обучения иностранному языку / Т. И. Краснова // Молодой учёный. – 2015. – № 11 (91). – С. 1374.
7. Леонтьева Т. П. Методика преподавания иностранного языка: учебное пособие / Т. П. Леонтьева. – 3-е изд., испр. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – С. 24.
8. О.В. Орлова, В.Н. Титова. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. – 2015. – № 9 (162). – Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya/viewer>.
9. Полякова В.А., Козлов О.А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы. – Режим доступа: <https://s.science-education.ru/pdf/2015/5/405.pdf>.
10. Туртулова Р. В. Формирование положительной учебной мотивации у школьников / Р. В. Туртулова. – Уфа, 2015. – С. 147.
11. Что такое геймификация? Определение, советы. – Режим доступа: <https://sendpulse.com/ru/support/glossary/gamification>.

Приложения

Приложение 1

№ п/п	Вопрос	Да (из общего числа опрошенных)	Нет (из общего числа опрошенных)
1	Знаете ли вы что-либо о Вселенной Marvell?	11	1
2	Смотрели ли вы хоть раз фильм «Мстители»?	10	2
3	Знаете ли вы, в чем заключается сюжет данного фильма?	10	2
4	Является ли сюжет данной истории увлекательным для вас?	10	2
5	Хотели ли бы вы быть участником подобной фантастической истории?	12	0

Приложение 2

Согласны ли вы со следующими утверждениями:

Вопрос	Да (из общего числа опрошенных)	Нет (из общего числа опрошенных)
Я предпочитаю классический урок, без внедрения учителем игровых элементов	0	12
Внедрение игровых элементов позволяет значительно повысить мотивацию учащихся	11	1
Изучать иностранный язык с использованием геймификации весело, интересно и между тем познавательно	12	0
Я с удовольствием пойду на урок, где царит строгая атмосфера правил и исключительно образовательных задач	0	12
Я с удовольствием посещу урок, который позволит мне принять участие в игре (соревновании)	12	0
Я хотел бы принять участие в уроке, на котором у меня появится возможность погрузиться в атмосферу приключений, где мне нужно будет зарабатывать очки, не упуская при этом образовательные задачи	12	0
Я с удовольствием поучаствую в уроке, в основу которого будет положен сюжет одного из моих любимых фильмов	12	0
Я не интересуюсь жанром фэнтези	1	11
Я с удовольствием смотрю фантастические фильмы	10	2
Я знаком(а) с фильмами Marvel	11	1

Приложение 3

Hi guys!

We have an urgent message for you!!! Your planet is in danger. We need helpers among you. Only the most clever will be able to join our team for the final battle with the aliens and get the title.

Try your best! We have little time.

Below are some bonuses for you:

So, performing any task, you can use the following functions:

1. Skip the item
2. Right to be wrong
3. Teacher`s help
4. Double result
5. Replace the sentence with your own

Each item can be used once! Good luck!

Your avengers

Приложение 4

Ник-нейм							
Задание	Письмо	Лексика	Соединение	Словосочетания (№ 16)	Спец. Задание - № 16 (карта) или № 23	Интервью (№ 22)	Рассказ
Кол-во очков							
Итоговое кол-во очков							

Приложение 5

at the end (of the street) – в конце (улицы)

at the traffic lights – на светофоре

at/on the corner (of the street) – на углу (улицы)

near – рядом

next to – рядом (вплотную)

on the left – слева

on the right – справа

to come up/down – подниматься / спускаться

to get to – добираться до

to go over there – идти туда

to go straight ahead – идти прямо вперед

to go straight along – идти прямо (вдоль)

to take (the first/the second) street – выйти на (первую/вторую) улицу

to turn left – повернуть налево

to turn right – повернуть направо

Приложение 6

to go over there	в конце (улицы)
to turn left	на светофоре
to get to	идти прямо вперед
near	слева
at the end (of the street)	рядом
at the traffic lights	подняться / спуститься
at/on the corner	справа
next to	повернуть налево
on the left	идти туда
to take (the first/the second) street	на углу (улицы)
to come up/down	выйти на (первую/вторую) улицу
to turn right	идти прямо (вдоль)
to go straight ahead	добираться до
on the right	повернуть направо
to go straight along	рядом (вплотную)

Приложение 7

SECTION 2 On the way to school



15 Listen, read and act out.

L: Excuse me, sir. How can I get to school No. 7?
P: No problem. Go straight along the street. Turn right when you come up to the tall building over there.
L: Which one?
P: The big grey one. School No. 7 is just behind that grey building.
L: Thank you very much!
P: You are welcome!

Remember: Asking the way

- Asking for help:**
Excuse me, could you tell me — where is, please? — the way to ... please? — how to get to ... please?
- If you can help and know the way:**
Well, ... OK ... No problem ...
- If you can't help:**
No, I'm afraid I can't. I'm afraid I don't know.

16 Listen and read the conversation between the policeman and the lady.

L: Excuse me. Where's the fitness centre, please?
P: The fitness centre? Go straight ahead. Take the first street on the right. No, don't take the first street, take the second street. And then take the second street on the left. The fitness centre is next to a supermarket.
L: First on the right and second on the left.
P: No, it isn't. It's the second street on the right.
L: And the first street on the left?
P: Wait a minute. Let me think. Go straight ahead.
L: I go straight ahead.
P: Take the second street on the right.
L: I take the second street on the right.
P: Then take the second street on the left.
L: Then the second street on the left.
P: That's the supermarket in that street.
L: But I want to go to the fitness centre!
P: Oh, I am sorry. Of course. The fitness centre is next to the supermarket.
L: Thank you.



17 Work in pairs. Make up a short conversation between you and a policeman. Act it out.

GRAMMAR FOCUS: PREPOSITIONS — WHERE TO?

18 Read and remember.

- up / down** — Go up this street, then turn left.
- along** — There are flowers all along the road to my grandma's house.
- around** — The tourists walked around the tower during the rush hour.
- through** — I hate driving through the city during the rush hour.
- across** — My silly puppy ran across the road.
- at the end (of the street)** — What's there at the end of the street at 8 o'clock.
- at / on the corner (of the street)** — Let's meet at the corner of our street at 8 o'clock.
- at the traffic lights** — All the cars have stopped at the traffic lights.

19 Do you know how to get to Trafalgar Square?
Study the map and explain to your partner how to get there if he is:
— at Westminster Bridge
— near Leicester Square
— at Big Ben

Use:
turn right; turn left; go straight along the street; take a bus to (substation); go on foot; go by car; it will take you five / ten minutes to get there.



20 Listen, read and remember.

1. go = [gə] — high, high, right, right, night, right, outside, right
2. go = [gə] — through, through, through, through
3. go = [gə] — roughly, roughly

21 Work in pairs. Read the description of the situations and dramatise the dialogues.

- You are in the street and you want to know the way to the nearest Pharmacy across the street. Stop someone and ask him / her the way.
- One of your classmates is at the railway station. He / She has come to see you but doesn't know the way. Tell him / her how to get to your place.
- Your nephew is out. His friend has called to invite him to the new fitness centre. Take a message and write down how to get there.

22 Work in pairs. Interview each other. Ask the following questions.

- How often do you go to school?
- Is your school far from your house?
- How do you get to school by underground / bus / car / train ...? — Usually I go to school by ...
- Who don't you get there on foot?
- Who don't you get to school by bike?
- Do they usually go to school by tube in Russia?
- How long does it take you to go to your school? — It takes me ...
- What do you usually have to do at school?
- Do you go to school by yourself or with one of your classmates?

23 Make up as many sentences as possible. Try not to be very serious.

to take	to take	to get to the town
had an hour	to take a taxi	to cross the street
an hour and a half	more than 20 minutes	to take my pet for a walk
more than 20 minutes	less than an hour	to do my homework
less than an hour	about five minutes	to get to the swimming pool
about five minutes	not so long	to do the shopping
not so long	a few minutes	to argue with his sister about
a few minutes	a quarter of an hour	to make / cook my breakfast
a quarter of an hour	ten and fifteen	to make snow frosted
ten and fifteen		to take out the garbage

24 Interview your classmates:

How long does it take you to get to
the nearest bus stop?	5 minutes
the nearest underground station?	...
your favourite supermarket?	...
the school?	...
the museum / the fitness centre	...

25 Report the results of your interview to your classmates.
Example: It takes Dasha 20 minutes to get to the nearest cinema.

26 Draw a map of your own place (town, village, district or area) or find it in the internet. Show where your school is in the map. Use the map in Ex. 19 as page 66 as an example. Explain to your English-speaking partner how to get to your school from different places.

27 Listen to the visitors from English-speaking countries. Fill in the table.

Question	Answer
Where is he / she from?	
How did he / she get to Russia?	
How long did it take him / her to get there?	

28 Work in pairs. Interview your partner from an English-speaking country. Ask how / how often about:

- subjects (what subjects, how many of them, how often ...)
- timetable (what days, how many days, how many lessons ...)
- classroom (your group, talkative, quiet, friendly, smart ...)
- teacher (what, excellent, easy-going, boring, skilled, having sense of humour ...)
- facilities (sports, music ...)
- hobbies (collecting stamps / books / coins, gardening, fishing, talking to people ...)
- getting to school (on foot, by car, by underground ...)
- performance (too much homework, too many tests ...)

29 Read one of the anecdotes. Tell it to your partner who has read the other anecdote. Listen to what he / she has read.

A man went to a class and asked the driver, "What's the line that is made up especially for the Bank of England?"
"Two pounds, sir. Just say 'is,'" was the reply.
"Thanks. I only want to know how much I'll save by walking."
...
The man was excited. A young man had an interview for the job of an old professor but didn't know how. The old gentleman asked him politely, "Tell me please how old are you?"
"Well, I'm twenty-three," answered the young man.
"Then, I think, you're old enough to read on your own!"