

Тема самообразования:
«Использование игровых технологий на уроках английского языка»

Актуальность темы:

Использование на уроках и во внеклассной работе игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значения. Игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания.

Цели:

1. Создание условий для развития творческого потенциала и познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка.
2. Выявление наиболее эффективных приемов формирования и развития лексико-грамматических навыков у школьников посредством игровых технологий.
3. Внедрение современ

Задачи:

1. Изучить литературу и материалы сети Интернет об использовании игр на уроках английского языка в начальной школе;
2. Посетить уроки коллег и поучаствовать в обмене опытом;
3. Провести самоанализ и самооценку собственных уроков;
4. Разработать универсальные игровые упражнения для использования на уроках при изучении разных тем;

Предполагаемый результат:

1. Знать:
 - историю использования данной технологии;
 - теоретическое обоснование новых результатов;
 - проблемы, которые могут быть решены с помощью данной технологии;
 - результаты, которые могут быть получены после ее применения на практике.

ПЛАН ПО САМООБРАЗОВАНИЮ

Теоретическая подготовка:

№ п/п	Проблема	Мероприятия
1.	Результативность формирования и развития лексико-грамматических навыков школьников посредством игры.	1. Изучение методической литературы по теме. 2. Изучение опыта работы учителей, работающих с детьми школьного возраста.
2.	Создание условий для развития творческого потенциала и познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка.	1. Ознакомление с новыми формами, методами и приемами обучения. 2. Изучение методической литературы по возрастной психологии и воображению школьников. 3. Изучение литературы о наглядности и игровых приемах в обучении школьников.
3.	Внедрение современных технологий обучения в образовательный и воспитательный процесс	1. Изучение рабочих программ по английскому языку, опыта работы учителей.

Практическая деятельность:

№ п/п	Проблема	Мероприятия
1.	Результативность формирования и развития лексико-грамматических навыков школьников посредством игры.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Исследование работы учащихся на уроках английского языка. 2. Внедрение наглядно-практических методов и игровых приемов для развития лексических и грамматических навыков.
2.	Создание условий для развития творческого потенциала и познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проведение уроков с использованием игровых технологий и наглядно-практических методов. 2. Подготовка учащихся к предметным олимпиадам и конкурсам.
3.	Внедрение современных технологий обучения в образовательный и воспитательный процесс	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выступление на МО по теме: “Использование игровых технологий на уроках английского языка” 2. Разработка методических рекомендаций по теме.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.

Использование информационных (компьютерных) технологий кардинально расширяет возможности учителя в выборе материалов и форм учебной деятельности, делает уроки яркими и увлекательными, информационно и эмоционально насыщенными. В основу использования на уроках иностранного языка мультимедийных презентаций положен коммуникативный подход к овладению всеми аспектами иноязычной культуры: познавательным, учебным, развивающим и воспитательным, а внутри учебного аспекта – всеми видами речевой деятельности: чтением, говорением, аудированием, письмом. Создание и использование мультимедийных презентаций Microsoft PowerPoint на уроках и во внеклассной работе является эффективным способом обучения, помогающим ученику осознавать себя как активного субъекта познания, испытывать радость победы и успеха в лично-значимой для него деятельности. Использование мультимедийных презентаций имеет много преимуществ перед традиционными методами обучения. Они позволяют тренировать различные виды речевой деятельности и сочетать их в разных комбинациях, помогают осознать языковые явления, сформировать лингвистические способности, создать коммуникативные ситуации, автоматизировать языковые и речевые действия, а также обеспечивают реализацию индивидуального подхода и интенсификацию самостоятельной работы учащихся.

Задания для отработки навыков аудирования.

Пример 1: Игра «Телемост».

При помощи данного задания можно отработать обычные разговорные фразы диалогов или определенную грамматическую форму. При этом учащиеся учатся воспринимать не только речь учителя, но и речь своих одноклассников и носителей языка.

На слайде – фотография корреспондента, с которым учащиеся должны провести телемост. Они должны ответить на поставленные вопросы или правильно прореагировать на фразу. (How are you? – Fine, thanks. / Where did you spend your evening? – We visited our grandmother.) Для слабо подготовленных учащихся на слайде выводятся подсказки – отражается произнесенная фраза или начало ответной реплики.

Пример 2. Игра «Доберись до места». 5 класс.

Задачи игры: отработать лексику по темам «предлоги», «передача направления»; научить воспринимать предложения с данной лексикой.

На слайде – план участка города или лабиринт. Прослушивая запись, на которой даются указания, учащиеся должны добраться до места назначения. Задачи игры можно поставить разные: указать место назначения, нарисовать путь движения, отметить здания, который

встречались по дороге. Слайд используется и для проверки. При этом задание можно выполнять пошагово: проверять выполненную операцию после каждой фразы.

Задания для отработки навыков говорения.

Пример 1. 2 класс. На слайде представлены фразы, которые были изучены на предыдущих уроках и понадобятся на текущем уроке. (Hello. Hi. Good morning. How are you? I am fine. What is your name? My name is Kate. How old are you? I am seven.) По щелчку мыши фразы исчезают, а учащиеся должны повторить пропавшую фразу. Данным заданием учитель подготавливает артикуляционный аппарат учащихся к работе, повторяет пройденный материал

Пример 2. В старших классах на этапе «Warming up» можно предлагать игровые задания, требующие навыков поиска и рассуждения.

Тема «Holiday» 10 класс. На слайде – центральное слово «Holiday». К нему учащиеся должны придумать «окружение» - названия праздников или фестивалей по-английски. Названные слова выводятся на экран. Далее учащимся предлагается продолжить цепочку – назвать слова, которые ассоциируются с данными праздниками и объяснить свой выбор. Данное задание подготавливает учащихся к работе над темой. Учитель может контролировать работу, выводя на экран те слова, которые будут необходимы на уроке.

Задания для введения и отработки лексики.

Пример 1. Игра « Найди пропавшее слово».

При помощи слайдов можно тренировать слова по теме разными способами.

Представить список слов на русском и английском языках. Потом один из списков пропадает, и учащиеся должны «спасти» пропавшие слова. При правильном ответе слово проявляется на экране.

В старших классах предлагается подобрать слова и их определения на английском языке. Учащиеся с хорошим уровнем подготовки должны выполнить данное задание после прочтения текста или выполнения другого задания. Слайд используется для проверки и дальнейшей отработки. Для более слабых учащихся можно сначала предложить слова с определением, а затем при помощи слайда их «перепутать».

Пример 2. Игра «Расставь мебель по комнатам». 5 класс.

Игра применяется на этапе закрепления изученного материала. Учащимся предлагается распределить все изученные слова на три группы: «sitting room, kitchen, bedroom». В данной игре учащиеся не только повторяют изученную лексику, но и учатся группировать слова. Игру можно проводить в парах или группах.

Пример 3. Игра « Письмо из моря».

На слайде представлен «уникальный» документ – письмо неизвестных моряков, которое провело в море почти сто лет. Конечно, от воды часть слов пропала; наша задача – восстановить документ. В данном задании учащиеся тренируют не только знание русского и английского значения слов, но и учатся понимать значение слова из контекста, правильно подбирать необходимое слово. Соревновательный момент в задании повышает мотивацию учащихся. После выполнения задания на слайде высвечивается полный вариант письма; каждый ученик имеет возможность для самопроверки. Для работы в слабых классах в задании может быть введена подсказка – начальные буквы пропущенных слов.

Пример 4. Игра «Замени картинку». 5 класс.

Задача игры: отработать выражения по теме «My day» (to get up, to wash face, to have breakfast, to go to school, to walk a pet, to do homework, to play computer game etc). На слайде представлен рассказ о рабочем дне школьника. В рассказе фразы, означающие действия, заменены картинками. Учащиеся должны произнести предложения, поставив нужную фразу в правильной грамматической форме.

Задания для работы с текстами.

Пример 1. «А ты что думаешь?»

Тема «Holiday» 10 класс. На слайде представлен текст об одном из праздников и иллюстрация к данному тексту. Учащиеся в течение определенного времени читают текст. Потом они должны пересказать текст с различных точек зрения: с точки зрения человека, принимающего участие в карнавале, с точки зрения туриста, оказавшегося в данный

момент в стране, с точки зрения полицейского, следящего за порядком. В этом задании учащиеся должны не только понять и запомнить содержание текста, но им еще приходится выполнять поисковую работу: понять, какие чувства и эмоции испытывает их персонаж, пересказать историю его словами, используя нужные эмфатические фразы и выражения

Задания для проверки полученных знаний.

Элементы игры в тестовых заданиях значительно повышают их результативность, т.к. повышают у учащихся интерес к выполнению заданий, снимают негативное эмоциональное напряжение.

Пример 1. 5класс, тема «House».

На слайде даны объяснения слов пройденного материала на английском языке. Варианты ответов даны под буквами. Учащиеся должны прочитать определение, выбрать правильный вариант слов и записать буквы, под которыми были правильные варианты. Из получившихся букв они должны составить слово, которое тоже будет относиться к изучаемой теме. На следующем слайде даны варианты правильных ответов, потом буквы перемещаются и образуют слово.

Пример 2. 5 класс, тема «My day».

Данное задание проверяет, как учащиеся усвоили грамматический материал темы (настоящее простое время).

Из представленных на слайде слов учащиеся должны составить и записать предложения (проверяется порядок слов в предложении, формы глаголов 3 лица ед. числа). Следующий слайд служит для проверки. В данном задании можно также проверить навыки самоконтроля: сначала учащиеся выполняют само задание, потом при помощи слайда исправляют свои (или в работе одноклассника) ошибки.

Универсальные учебные действия, используемые в игровых и информационных технологиях:

Познавательные: уметь собирать, обобщать и передавать информацию, уметь осознано и произвольно строить сообщения, использовать знако-символические средства, модели, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.

Регулятивные: ставить новые учебные задачи, выбирать действия в связи с поставленной задачей, применять установленные правила в планировании решения, вносить необходимые дополнения и способ действия для достижения наилучшего конечного результата.

Коммуникативные: проявлять активность во взаимодействии для решения задач, строить понятные для партнера высказывания, договариваться о распределении ролей, обращаться за помощью, слушать собеседника, задавать вопросы.

Значение игровых технологий невозможно исчерпать. Ее феномен состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Преимущества игровых технологий:

Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс. Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).

Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

При систематическом использовании на уроках игровых технологий наблюдаются **следующие результаты:**

- формируется такие качества личности как терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;
- вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
- создается положительный морально-психологический климат в классе для развития личности учащихся;

- повышается уровень развития коммуникативных навыков учащихся;
- в каждом классе выделяется группа учащихся, у которых наблюдается высокий уровень сформированности устойчивой мотивации познания;
- развивается наблюдательность, умения видеть необычное в знакомых вещах.

Нередко победителями игр становятся слабоуспевающие дети. В ходе игровой деятельности у них проявляется терпение и настойчивость, то есть те качества, которых им не хватает для систематической подготовки домашних заданий.

Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным

Учебно-дидактические игры на уроках английского языка являются эффективными средствами активизации познавательных процессов у учащихся. Современные информационные технологии помогают реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, обеспечивает индивидуализацию и дифференциацию с учетом особенностей детей, их склонностей. Учебно-дидактические игры с использованием современных информационных технологий помогают в формировании общеучебных умений и навыков, а также в повышении уровня обучаемости детей.