



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН

МКОУ «Чанкурбенская сош»

Россия, Республика Дагестан, 368203 Буйнакский район сел. Чанкурбенское. E-mail: [chankurbenskiy.school@mail.ru](mailto:chankurbenskiy.school@mail.ru)



Утверждаю  
директор МКОУ

«Чанкурбенская СОШ»

Тагаева М.К.

Приказ « 29 » от « 30 » 08 « 2024 » г.

*План самообразования  
учителя английского языка  
Чупалаева Разият Адильбековна  
на 2024-2026гг.*

## **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:**

<b>№ п/п</b>	<b>Проблема</b>	<b>Мероприятия</b>
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 о воображении 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.	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.	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	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. 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» 9 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» 9 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.