

Игровые приёмы и технологии на уроках иностранного языка.

Из опыта работы Кузнецовой Т. А. МОУ «Покровская ООШ». (1слайд)

В настоящее время с введением ФГОС главной целью обучения иностранному языку стало развитие иноязычной коммуникативной компетенции, которая включает в себя речевую, языковую, социокультурную, учебно-познавательную компетенции.

(2 слайд)

Обоснование выбора.

Многие дети, начинающие изучать в школе иностранный язык считают, что это весело и забавно. Но спустя некоторое время они начинают понимать, что изучение иностранного языка представляется довольно сложным и не всегда интересным занятием.

Данное положение побудило меня искать те формы и способы обучения, которые могли бы изменить ситуацию.

На мой взгляд, задача учителя иностранного языка состоит в том, чтобы создать условия практического овладения языком для каждого ученика, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ребёнку проявить свою активность, творчество, активизировать познавательную деятельность учащихся в процессе обучения. Для меня очевидной стала проблема повышения мотивации.

Для решения этой проблемы целесообразным считаю использование игровых приёмов и технологий.

Игровые приёмы и технологии способствуют успешному усвоению изученного материала.

Игра на занятиях – это не просто коллективное развлечение, а основной способ достижения определённых задач обучения. У игры есть мотив, цель и результат.

(3 слайд) **Дыхательная релаксация.**

Мастер-класс. Игровое упражнение – йога.

(4 слайд)

Системность использования.

Игровые задания использую на этапе актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы), разминки, необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр я стараюсь учитывать не только возрастные категории обучающихся, но и уровень их развития и информированности.

Формированию универсальных учебных действий могут способствовать задания творческого характера.

Обучение более эффективно, если учащиеся с начального этапа обучения активно вовлечены в процесс, в который внесены элементы творческих заданий:

- **нарисуй картинку и составь её описание (темы: Моя семья, мой дом, моё любимое животное);**
- **поставь слова в логическом порядке, чтобы получилось предложение;**
- **прочитай рассказ, в котором некоторые слова заменены рисунками;**
- **придумай загадку (тема: Животные);**
- **нарисуй картинку к прочитанному тексту.**

Особенно остро стоит проблема мотивации изучения иностранного языка в старших классах, что приводит к снижению активности и успеваемости, поэтому весь учебный процесс строю так, чтобы заинтересовать обучающихся.

Предлагаю им не бессмысленно заучивать слова и выражения, а показываю их в системе различных упражнений, приёмов. Считаю важным развивать воображение школьников.

Этому способствуют следующие формы работы:

- придумать неправдоподобную историю;
- разыграть сценку «В магазине», «На улице»;
- провести экскурсию по школе, по родному селу;

- составить программу пребывания иностранных гостей;
- взять интервью.

Всё это является хорошим стимулом речевой активности школьников.

Несмотря на кажущуюся простоту, подобные задания способствуют выработке умения учиться. Эти упражнения мне помогают делать уроки интереснее, излагаемый материал – доступнее, а обучающимся в полной мере участвовать в учебном процессе.

Не менее интересной работой в старших классах является работа с текстами.

Предлагаю учащимся побыть в роли экспертов, переводчиков. Читая текст, учимся извлекать пользу из заголовков, рисунков, таблиц, схем, сопровождающих текст, видеть в них информационную опору. Затем каждый предлагает свою версию перевода конкурс «Лучший переводчик».

(5 слайд) При ознакомлении с новым лексическим материалом использую игру **«Ассоциации»**.

Так, например, на уроке в 5 классе при изучении темы «Город Габи в различные времена года» обучающимся даны картинки времён года. Они должны назвать как можно больше слов-ассоциаций (словосочетаний, предложений), которые описывают данную картинку, используя весь лексический запас.

С целью повторения и закрепления лексики на уроках провожу игры:

«Магический квадрат» (спрятаны слова на определённую тему, их нужно найти), **«Аукцион»** (обучающиеся должны по очереди назвать как можно больше слов по указанной теме).

Для систематизации языкового материала использую логические упражнения типа квизы (задания, которые требуют умения логически мыслить и доказывать правильность своего ответа). Например, **логическое задание «Исключи слово»**, где необходимо обосновать по какому признаку исключается слово из логического ряда. Игровые упражнения позволяют мне организовать целенаправленную речевую практику, тренировку и активизацию навыков и умений монологической и диалогической речи.

Игры «Репортёр», «Снежный ком», «Батл».

Очень хорошим методом для обучения говорению, накоплению и закреплению лексики является **составление тематических кроссвордов**.

Рассматривая кроссворд как игру, я использую его для переключения учащихся на новый вид деятельности, более занимательный, интеллектуальный отдых.

В игровой форме проходит целый урок в рамках изучения одной темы учебника: урок-викторина, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-расследование.

Особенно удаются игровые приёмы в начальных классах, так как детей младшего школьного возраста отличает более быстрое запоминание языкового материала, отсутствие так называемого языкового барьера, мешающего вступить в общение на иностранном языке.

(6 слайд) Урок-расследование во 2 классе обобщающий урок – повторение в конце первого полугодия предусматривает контроль усвоения немецкого алфавита, умение использовать немецкие числительные в устной речи, умение кратко рассказывать о себе, построен в форме нестандартного урока-расследования.

Задача урока-расследования состоит в том, чтобы контроль усвоения пройденного материала сделать эмоционально окрашенным.

Перед учащимися выстроена цепь проблемных ситуаций, которые предстают перед учащимися в форме заданий, направленных на активность внимания и воображения. Создаю эффект неожиданности. Сообщаю, что исчез алфавит. Мы должны его найти. Я предлагаю второклассникам превратиться в детективов, а наш класс будет называться «Детективное агентство». Заводим дело «Дело о пропавшем алфавите». Первое испытание «Получение удостоверения детектива» (рассказ о себе).

Затем ребята осматривают внимательно класс (место преступления) при помощи лупы, находят следы и конверты с заданиями (угадать зашифрованные буквы, отгадать загадки о буквах, найти буквы, расставить их по порядку, спеть песенку про алфавит).

Чтобы найти пропавшие буквосочетания, проводим следственный эксперимент: предлагаю обмакнуть кисточку в йодовой воде и раскрасить лист бумаги, на котором заранее лимонным соком написаны буквосочетания.

Важный этап нашего расследования – ищем преступника. Расставляем найденные следы с цифрами в правильной последовательности, переворачиваем их и читаем, кто совершил это преступление.

Рефлексия.

Мы завершили наше дело, и оно должно быть закрыто. На нашем деле мы оставим свои отпечатки большого пальчика, но особым способом.

- уверен в своих знаниях, не испытывал трудностей – красный;
- нужно ещё повторить – жёлтый;
- нужна помощь – зелёный.

Второклассники подходят к столу, опускают палец в краску необходимого цвета и ставят отпечаток на листе бумаги.

Дети любят перевоплощения, поэтому использование театрализованных элементов также повышает интерес к предмету. Им очень нравится не только играть, но и комментировать свои действия на иностранном языке.

Игра-драматизация на иностранном языке даёт возможность учащимся усвоить необходимые слова и выражения, отработать интонацию, позволяет развить образную, выразительную речь. (7 слайд)

Включение в учебный процесс различных арт-технологий позволяет мне сделать процесс обучения более насыщенным и интересным, даёт удивительные возможности развить эмоциональную сферу, образное мышление, воображение, творческий потенциал ученика.

Некоторые **приёмы арт-технологий**, которые я использую в работе: выразительное чтение, инсценировка, этюд, ролевая игра.

Для учащихся начальных классов я использую приём **«выразительное чтение»**. Предлагаю прочитать текст от лица любого сказочного героя, прочитать стихотворение, но не просто так. Один читает шёпотом, другой – грустно, третий как заплаканный ребёнок, четвёртый как радостный человек, пятый - очень громко.

Примером группового этюда является инсценировка (упражнения типа читайте по ролям, инсценируйте сказку, рассказ). Чтобы инсценировка была запоминающейся, я использую игрушки и элементы костюмов.

Перед тем как приступить к инсценировке на уроке, учащиеся отрабатывают лексику из диалога, используя различные упражнения.

Ролевая игра. Это ещё один приём арт-педагогики.

На уроке прорабатываем грамматический материал и повторяем лексику, которую используем в ролевой ситуации. Отмечаю положительные стороны каждого выступления и даю советы, над чем ещё можно поработать.

Благодаря использованию арт-технологий на уроках, постоянно поддерживается интерес к изучению иностранного языка.

(8 слайд) В 2016 году я принимала участие во всероссийском конкурсе «Творческий учитель» на лучшую публикацию, получила сертификат победителя и диплом.

В журнале «Немецкий язык. Всё для учителя» № 5-6 2016 год была опубликована моя статья «Использование игровых форм обучения на уроках немецкого языка в начальных классах».

(9 слайд) В 2017 году мною разработана **программа внеурочной деятельности «Полиглот»** для учащихся 2 класса. В марте 2018 года я принимала участие в

областном методическом конкурсе – представляла свою программу «Полиглот» и заняла 3 место.

В течение 2017-2018 учебного года я занималась реализацией своей программы.

Игровые упражнения позволили организовать целенаправленную речевую практику на занятиях во внеурочное время, тренировку и активизацию навыков и умений монологической и диалогической речи.

С удовольствием дети играли в традиционные русские игры, такие как «Холодно - горячо», «Верись - не верись», «Да или нет», «Испорченный телефон», «Кошки-мышки», «День-ночь», а также в настольную игру «Морской бой». (10 слайд)

Общение осуществляется на иностранном языке. А сочетание движений, аудирования, говорения позволяет довести используемый в игре речевой материал до степени автоматизма.

(11 слайд) Особый интерес вызвал у второклассников **Пальчиковый театр**. С помощью пальчиковых кукол инсценировали диалоги, разыгрывали маленькое представление по известной русской сказке «Репка». При этом учились говорить на немецком языке.

Во время игры включается произвольная память, которая позволяет обучающимся запоминать намного больше, намного лучше, чем если бы они заучивали это специально.

(12 слайд) Для развития познавательной самостоятельности и саморефлексии в 5-7 классах я использую приём «**Цветовые дорожки**» (по примеру телевизионной интеллектуальной игры «Умники и умницы»).

Учащимся предлагаю выбрать одну «цветовую дорожку», содержащую в себе определённое количество заданий.

Дорожки обозначены в виде цветных геометрических фигурок.

Цвет дорожки определяет уровень заданий и требования к качеству ответа.

Результат выполнения заданий оценивается в баллах.

Красная дорожка (повышенный уровень) 3 задания, 15 баллов.

На ней обучающимся нельзя сделать ни одной ошибки.

Зелёная дорожка (базовый уровень) 5 заданий, 17 баллов даёт допустить 1 или 2 ошибки.

Синяя дорожка (базовый уровень) 5 заданий, 21 балл – допускается до 4 ошибок. Дорожка даёт возможность слабым учащимся работать в удобном для них темпе.

(13 слайд) Для определения уровня успешности учащегося заполняется **таблица успешности**.

Учителю и ученику с помощью таблицы видны сильные стороны развития обучающегося по учебному предмету и то, над чем стоит ещё поработать.

К основным трудностям обучения говорению следует отнести то, что обучающиеся стесняются говорить на иностранном языке, боятся сделать ошибки.

(14 слайд) **Приём «Маски»** позволяет снять эмоциональное напряжение во время построения монологического, так и диалогического высказывания.

Спрятавшись за маску, ученик примеряет на себе роль свободного от комплексов человека, то есть учится справляться с таким типичным явлением, как преодоление «языкового барьера».

Обучающийся получает возможность, освободившись от стеснения, допускать речевые ошибки, высказывать свою точку зрения на чужом языке.

Приём «Маски» нацелен на формирование речевых умений (приём формирующего оценивания).

Пример учебного задания. Тема урока «Моё свободное время. Моё хобби».

Задание базового уровня: назвать как можно больше слов из изученной лексики по теме за ограниченное количество времени, отвечающему предлагается надеть маску.

Это значит, что он только тренируется, и его результат не будет оцениваться строго в виде отметки, а только в баллах.

Задание повышенного уровня: составить простые предложения (до 5 фраз), используя лексику урока. Время монологического высказывания ограничено. Обучающимся также предоставляется возможность воспользоваться маской.

(15 слайд) Для определения уровня успешности учащегося используем **таблицу успешности**, где обучающийся может отметить свои достижения, сделав для себя выводы.

Игрой можно диагностировать, познать ребёнка, подбодрить и одобрить. Она полезна даже слабым ученикам. В игре таятся богатые обучающие возможности. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

(16 слайд) Результат использования игровой технологии.

Игровые приёмы и технологии на уроках иностранного языка помогают мне значительно повысить мотивацию учащихся к изучению иностранного языка, глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, развить их познавательную активность, внести разнообразие в формы работы на уроке.

Результаты своей деятельности я замечаю по общей активности учащихся на уроках, по повышению познавательного интереса у слабомотивированных учащихся и учащихся с затруднениями в изучении иностранного языка, а также стабильная успеваемость.

Считаю, что в соответствии с современным образовательным стандартом, делающим ставку на рефлексивность процесса обучения и значимость его для обучающихся, игровая деятельность незаменима.