



Игровые приёмы и технологии на уроках иностранного языка



Из опыта работы Кузнецовой Т.А.
МОУ «Покровская ООШ»

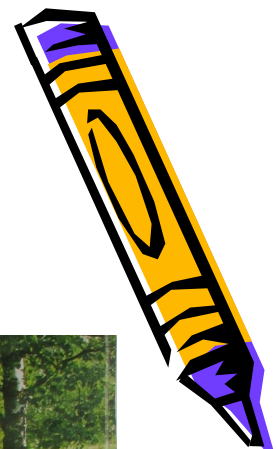
Обоснование выбора

В процессе применения игровых технологий происходит повышение эффективности урока, качества усвоения учебного материала учащимися за счёт возможности в творческой обстановке закрепить знания, умения, навыки, сформировать исследовательское и творческое отношение к действительности, реализовать потребности учащихся в самовыражении.



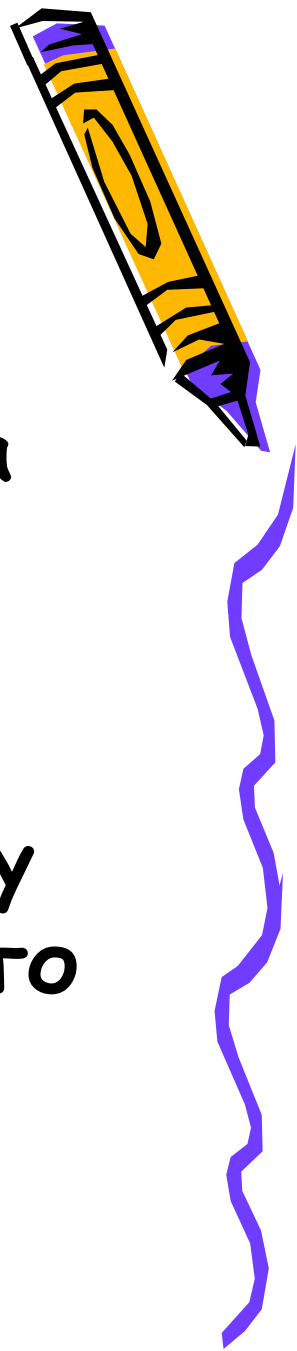
Дыхательная релаксация (гимнастика по методу йогов.)

- медленно и глубоко вдыхайте через нос, считая до 5;
- задержите дыхание, считая до 5;
- полностью выдохните воздух из легких через рот или нос, считая до 5;
- сделайте 2 вдоха – выдоха в обычном ритме;
- повторите цикл.

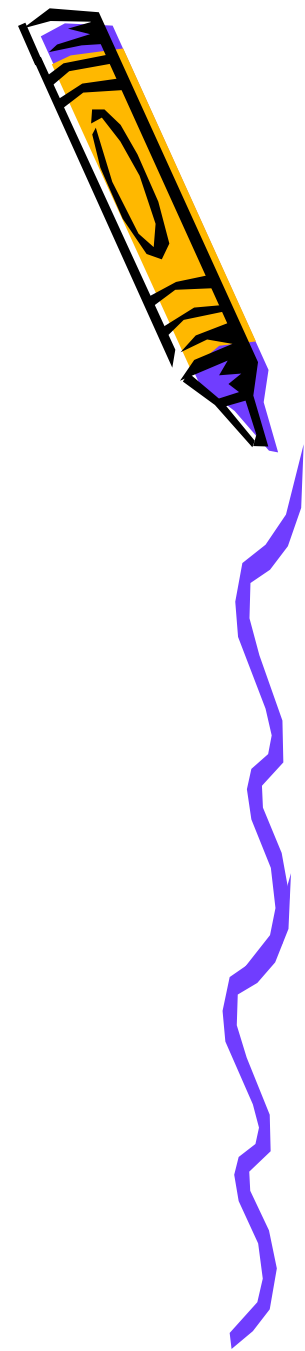


Системность использования

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.



Лексические игры



- Ассоциации
- Магический квадрат
- Аукцион
- Исключи слово
- Репортёр
- Снежный ком
- Батл
- Кроссворд



Урок – расследование



Рефлексия

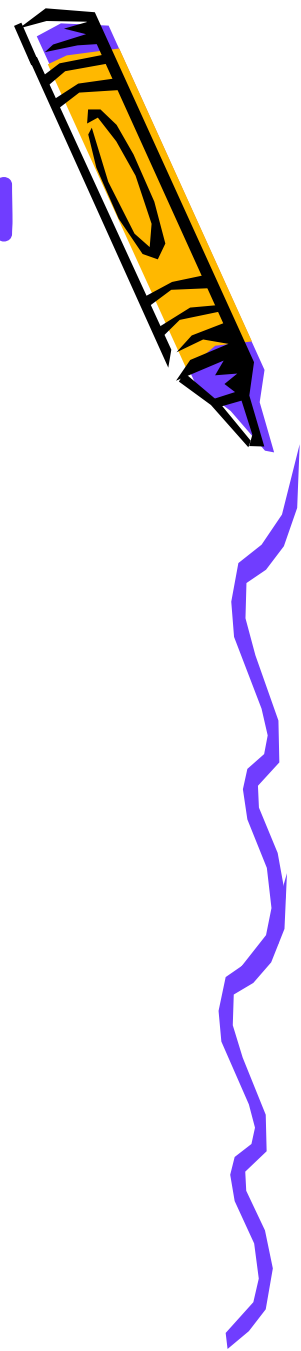
Свою работу на уроке каждый может оценить оставив свой отпечаток большого пальца на специальном листе.

- Уверен в своих силах – красный;
- Нужно ещё повторить – желтый;
- Нужна помощь – зелёный.

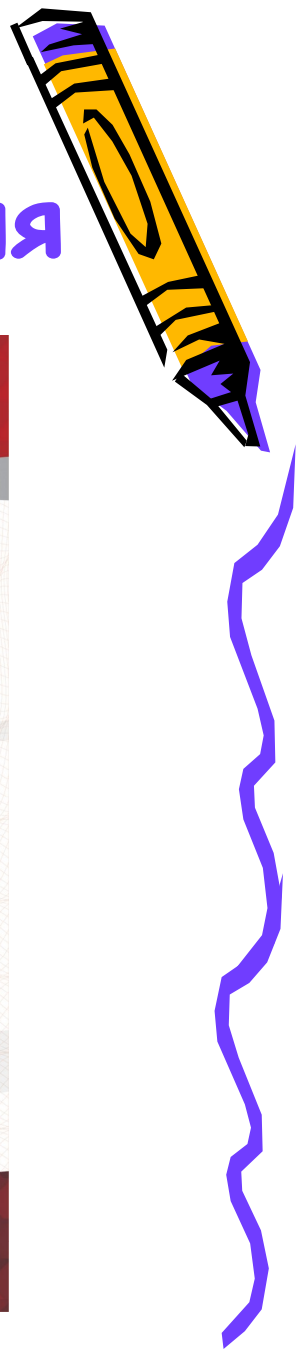


Приёмы арт-технологии

- Выразительное чтение
- Инсценировка
- Этюд
- Ролевая игра



Мои достижения



Программа внеурочной деятельности «Полиглот»



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Покровская основная общеобразовательная школа»
Вохомского муниципального района
Костромской области

Программа внеурочной деятельности
«Полиглот» для учащихся 2 класса
(Срок реализации 1 год)

Направление: общинтеллектуальное

Программу подготовила
учитель иностранного языка
МОУ «Покровская ООШ»
Кузнецова Т. А.

2017 год.
с. Покров

Тематический план

№	Название темы	Теория	Практика	Всего часов
1	Знакомство.	0	1	1
2	Алфавит.	1	6	7
3	Числительные. Игра «Морской бой».	1	4	5
4	Цвета.	1	3	4
5	Я и моя семья. Учебный проект.	1	4	5
6	Чем мы охотно занимаемся? Учебный проект «Поздравительная открытка».	1	4	5
7	Сказка «Репка». Пальчиковый театр	2	5	7
	Итого	7	27	34



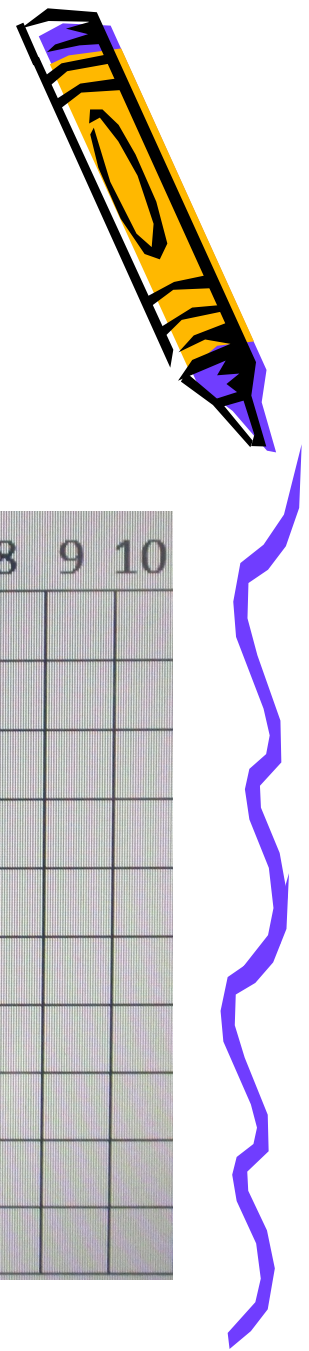
«Морской бой»

Нам понадобятся команды:

Vorbei!---Мимо!

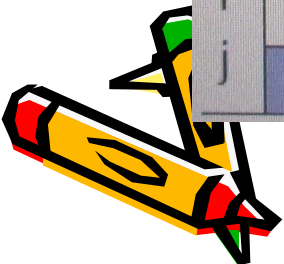
Offen!---Ранен!

Vernichtet!---Убит!



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a										
b										
c										
d										
e										
f										
g										
h										
i										
j										



Пальчиковый театр



Сказка «Репка»



Приём «Цветовые дорожки»

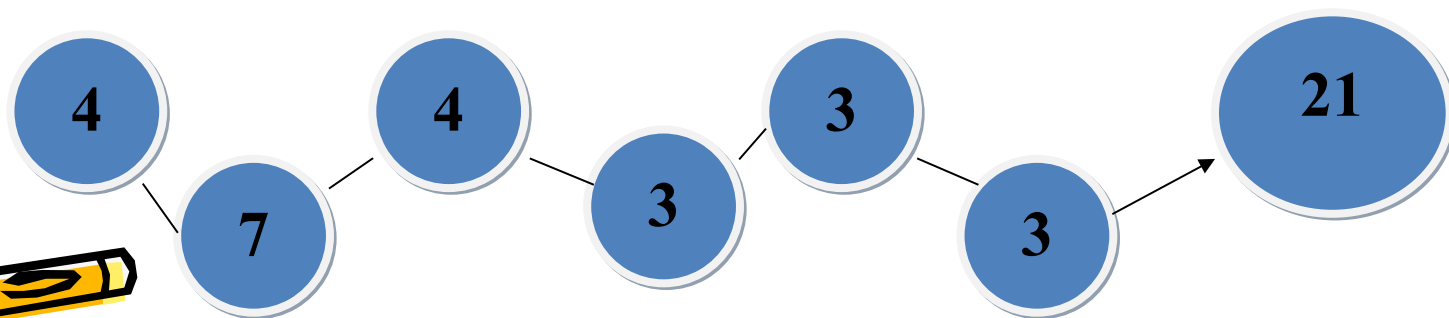
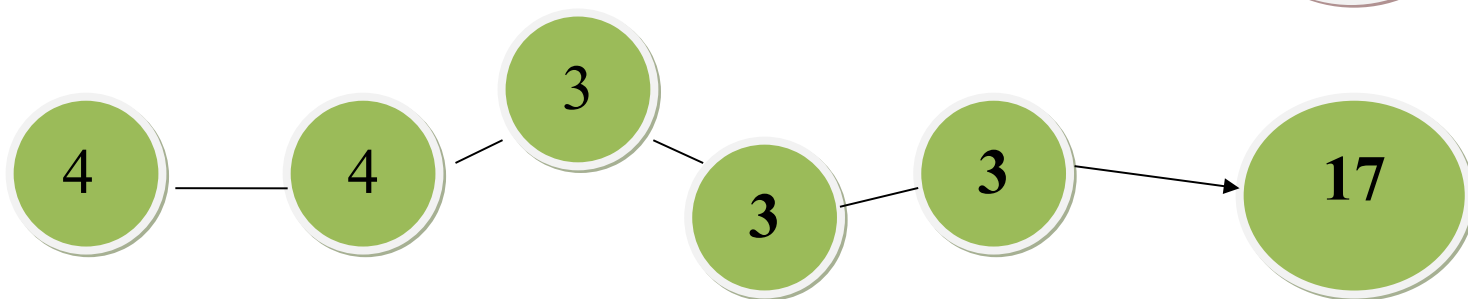
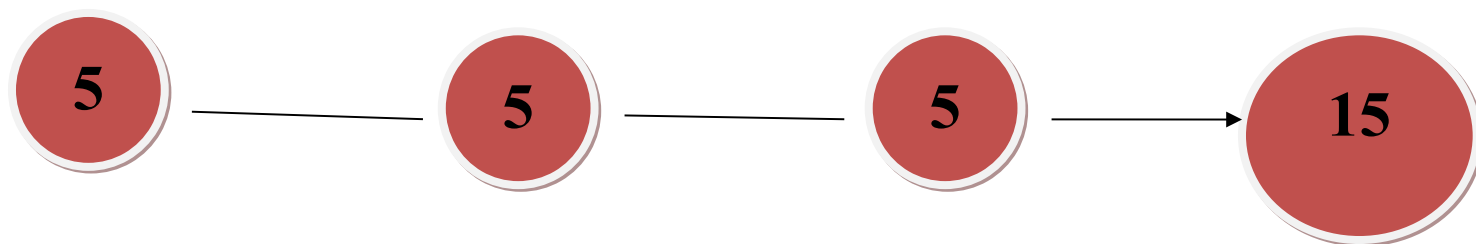
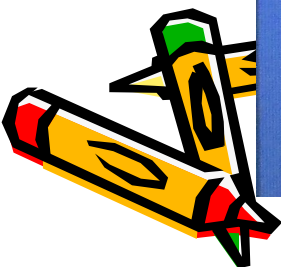


Таблица успешности

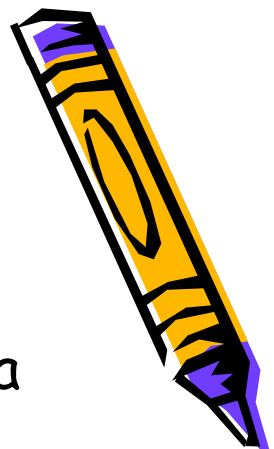


Дорожка	Выбор дорожки	Макс. Кол-во баллов	Баллы за задания I	Допущенные ошибки в устной речи (У); Допущенные ошибки в письменной речи (П)				Набранные кол-во баллов	Итоговая оценка
				Фонетические (неправильное произношение слогов)	Лексические (неправильное)	(неправильное спряжение глаголов, использование падежей, неправильный порядок			
красная		15 баллов		У					
				П					
зелёная		17 баллов		У					
				П					
синяя		21 балл		У					
				П					





Приём «Маски»



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

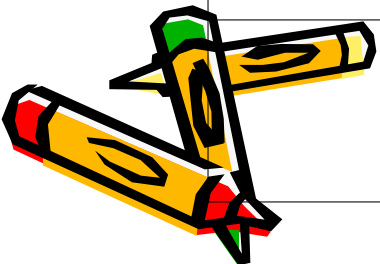
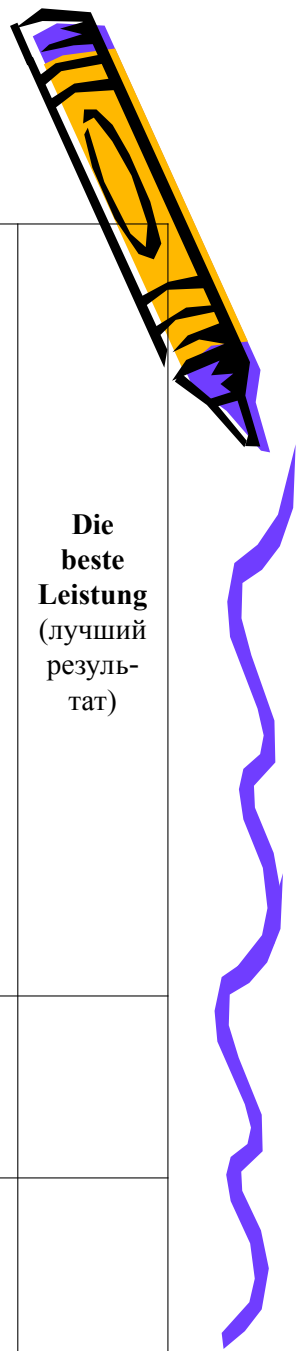
Спрятавшись за маску, ученик примеряет на себе роль свободного от комплексов человека, то есть учится справляться с таким типичным явлением, как преодоление «языкового барьера». Обучающийся получает возможность, освободившись от стеснения, допускать речевые ошибки, высказывать свою точку зрения на чужом языке.



«Таблица

успешности» Fehler (кол-во и характер ошибок)

Name (имя ученика)	Training (тренировка)		Fehler (кол-во и характер ошибок)			Note (оценка в баллах)	Die beste Leistung (лучший результат)
	Mit der Maske (с маской)	Ohne Maske (без маски)	Фонетичес- кие (неправиль- ное произноше- ние слова)	Лексические (неправильно подобран глагол к имени существитель- ному)	Грамматичес- кие (неправильное спряжение глагола, порядок слов)		



Результат использования игровых технологий

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 замечая 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.***

