КГУ «Общеобразовательная школа №2 города Акколь отдела образования по Аккольскому району управления образования Акмолинской области»

**МАСТЕР КЛАСС**

**Развитие познавательного интереса у обучающихся**

**на уроках английского языка**

**посредством применения игровых технологий**

Учитель английского языка: Ремша Т.Е

 2023 год

**Развитие познавательного интереса у обучающихся на уроках английского языка посредством применения игровых технологий**

***Дети требуют деятельности***

 ***беспрестанно и утомляются***

 ***не деятельностью, а её однообразием***

 ***и односторонностью.***

***К.Г. Ушинский***

Good day, colleagues! My name is Remsha Tatyana Evgenievna. I am an English teacher from Akkol school#2. Let me present my master class.

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Меня зовут Ремша Татьяна Евгеньевна, я учитель английского языка Общеобразовательной школы №2. Позвольте представить мой мастер-класс на тему: **«**Развитие познавательного интереса у обучающихся на уроках английского языка посредством применения игровых технологий**»**

Изучение английского языка в современном мире – это один из самых важных составляющих моментов современного успешного человека. Знание хотя бы одного иностранного языка расширяет кругозор, позволяет узнать культуру и обычаи другого народа

Слайд № 1.

Картинки с различными видами игр (Игра на пианино, игра на гитаре, в теннис, в футбол, игра с игрушками).

*Посмотрите, пожалуйста, на экран. Как вы думаете, что общего между этими картинками? Назовите ключевое слово*. (ИГРА).

Слайд № 2

 Совершенно верно. И тема моего мастер-класса непосредственно связана с игрой

Современные методы обучения английскому языку в рамках новых стандартов должны отвечать следующим требованиям:

- создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно;

- стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение ими успехов в обучении;

- активизировать деятельность детей;

- делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе;

Скажите, пожалуйста, коллеги, хороший урок – этот какой урок? (Ответы коллег) Значит хороший урок – это интересный урок и результативный. Возникает следующий проблемный вопрос: как же сделать, обучение веселым и интересным для детей, вместе с тем достигая всех образовательных целей? Конечно, нужно использовать игровые технологии. Если мы с детьми на уроке не только все зубрим и учим, но и играем, то имеем уже совсем другой результат.

Игровая технология – это одна из самых результативных способов пробудить у школьников живой интерес к предмету, повысить мотивацию обучения**.** Игровая деятельность – создает условия для развития потенциальных возможностей каждого обучающегося. Однако, недостаточно используется на уроках, поскольку, некоторые учителя считают, что нужно учиться, а не играть.

 Игра посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность оказываются здесь порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности задания – всё это даёт возможность обучающимся свободно высказываться на чужом языке.

Игры – это активный способ достичь многих образовательных целей. Например: (слайд)

-закрепить только что пройденный материал;

-повторить пройденное на предыдущем уроке;

-развить способности монологической и диалогической речи;

-игра – это приём смены деятельности после трудного устного

 упражнения или другого утомительного занятия;

-игра – это идеальная возможность расслабиться;

-игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элементы соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования добавляет оживление и повышает активность, именно он создаёт большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих;

Игры можно использовать в начале, в середине или в конце урока, на усмотрение учителя. Важно, чтобы работа приносила положительные эмоции и пользу.

Опыт показывает, что игра, хотя и на короткий промежуток времени способствует созданию «языковой среды» на уроке и вне его.

Для себя я составила следующую классификацию игр для эффективного использования на уроках (слайд)

* Грамматические
* Лексические
* Фонетические
* Орфографические игры, способствующие формированию языковых навыков.
* Творческие игры, способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Также по характеру игровой методики игры можно разделить на: (слайд)

 • Предметные

 • Сюжетные

 • Ролевые

 • Деловые

 • Имитационные

 • Игры-драматизации

Рассмотрим некоторые игры, которые я применяю на уроках английского языка.

Для актуализации ранее изученного материала, а так же для закрепления нового материала использую лексическую игру Snowball или Снежный ком.

Рассмотрим принцип этой игры Snowball или Снежный ком. В основу данного приёма может быть положена любая лексическая составляющая. Ученики называют существительные по определенной теме. Первый ученик называет одно слово, второй ученик повторяет это слово и добавляет свое. Следующий ученик называет уже два слова и добавляет еще одно и т.д

Оказавшись в незнакомой обстановке нам предстоит познакомиться.

Сегодня мы будем делать это необычно, игровым способом.

Я называю своё имя, а дальше каждый из присутствующих представляется, называя имя предыдущего человека и т д. Таким образом, последнему участнику предстоит назвать имена в правильной последовательности. В ходе выполнения задания мы будем передавать мячик.

(have got: P1: I have got a pen, P2: I have got a pen and a book)

**Фонетические игры**

Фонетические игры являются эффективным средством формирования и совершенствования фонетических навыков у учащихся, особенно младших классов.

**«Самый внимательный».** Учащиеся хлопают в ладоши, когда слышат слово с определенным звуком.

Например возьмём звук [i:] nice, big, tea, drink, sea, leave, milk

**Скороговорка (игра-имитация)**. Учащиеся пытаются произнести за учителем скороговорку, фразу, стишок на определенный звук.

Например: A black cat sat on a mat and ate a fat rat (слайд)

**Назови слово (игра с предметом).** Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором есть этот звук.

**Лексические игры**

Лексические игры нужны для того, чтобы тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, активизировать речемыслительную деятельность учащихся и развивать речевую реакцию учащихся.

**Цифры**. Образуются две команды. Справа и слева записывается вразброс одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.(card)

**This is my nose.** Детям нравится исправлять ошибки. Суть игры заключается в том, что ведущий намеренно совершает ошибку, а дети должны его исправить. Например, показывая на руку, учитель говорит: “This is my foot”, а ученики исправляют его.

**Crocodile.** Ученик показывает предмет (явление, действие), а другие ученики отгадывают, что он показывает. (weather/cold)

**Word race.** Ученики делятся на две команды, доска делится на две половины. Обозначается тема состязания, затем ученики начинают записывать по одному слову в соответствии с темой. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске.

**Memory game. What is missing?** Что пропущено? Дети закрывают глаза. Учитель убирает картинку с доски, задача учеников, определить какой картинки нет и назвать слово. (Слайд)

**Грамматические игры**

**Множественное число.** Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.

 **Crocodile.** Ученик показывает действие, а другие ученики отгадывают, что он показывает. Благодаря этой игре можно отработать как лексику, так и грамматику, например, времена Present Simple & Continuous, вопросительные предложения и ответы на них.

 **Where is it?** Учитель приносит на урок небольшую коробку и какой-либо предмет. Поместив предмет в коробку, либо на неё, он спрашивает у детей, где он находится. Таким образом, можно отработать все предлоги места.

**Stick man.** Для этой игры на доске нарисуйте человечка (stick man / woman) и под ним напишите свое имя. Вокруг нарисованного человечка напишите ответы (только ответы!). Ученики задают вопросы к каждому из ответов. (слайд)

 

Questions:

*How old are you?(28)*
*Where are you from?(New York)*
*What pet do you have?(dog)*

*What is your favorite food?(pizza)*

*What is your favorite drink?(tea)*

*What is your favorite color?(blue)*
*How many brothers and sisters do you have?(3)*

**Игры для обучения чтению и письму**

 **Конкурс теледикторов.** Необходим экран телевизора (рамка) и микрофон. Учащиеся по очереди читают текст, например, о погоде. Кто это сделает выразительнее?

 **Суперсекретарь.** Класс делится на команды. По одному игроку выходят от каждой команды к доске и записывают предложение, которое им диктует учитель. Игра заканчивается, когда все игроки во всех командах вышли по одному разу к доске. Правильное предложение оценивается в 5 баллов. За каждую ошибку вычитается 1 балл.

Часто одна и та же игра может быть и лексической, и грамматической, и ролевой.(crocodile)

Для учащихся начальной школы использую стихи-договорки , которые являются отличным инструментом пополнения словарного запаса, лексики. Форма стишка напоминает ребенку загадку с рифмованной отгадкой, отгадка в этом случае – на английском языке.

Давайте попробуем поиграть.

Красный, мой любимый цвет,
По-английски будет **RED**.

Отвечать ты можешь смело:
Желтый по-английски – **YELLOW.**

Ох, неспелый мандарин.
Он зеленый – значит, **GREEN**.

По-английски каждый день

ручку называем … **PEN**.

Я рисунок свой повесил

и убрал в пенал - что? … **PENCIL**.

Вижу в классе много рук!

Книга по-английски … **BOOK**.

Сел за парту, слышен треск,

парта по-английски … **DESK**.

Стихи-договорки можно использовать для запоминания слов или для повторения и закрепления уже выученной лексики.

Уроки иностранного языка очень эмоциональны, насыщены, поэтому необходима смена видов деятельности? Для этого провожу физминутки или энерджайзеры (energizer) на уроках

Например: **Физминутка.** Let’s have a break and play game. Stand up, please.

Хлопните в ладоши, когда услышите название напитка, топните ногой, когда услышите название фрукта, покрутите головой, когда услышите название овоща**.**

Пример: ***a banana, a carrot, tea, milk, an apple, an orange, a potato, water, a tomato, a pear, juice.***

**Energizer. I can...** Дети смотрят видео и повторяют за героями на экране (слайд)

**Crossword.Puzzle. Rebus.**  Занятия с разгадыванием кроссвордов (ребусов) очень полезны, т.к. с их помощью можно закреплять учебный материал, значительно пополнить словарный запас, отработать навыки правописания иностранных слов. (слайд)

Систематическое использование игровых технологий на уроках английского языка в младшей и средней школе способствует успешному усвоению знаний моими учащимися, актуализации знаний, полученных ранее.

Результатом данной работы в моей практике является

- повышение качества знаний обучающихся и отсутствие неуспевающих по английскому языку,

 -результативное участие учеников в творческих конкурсах и олимпиадах по английскому языку.

Применение различных игр помогает мне увлечь ребят английским языком, создает условия для достижения успеха в изучении языка. И учащиеся, которые будут играть, обязательно захотят улучшить свои знания по английскому языку.

Это, конечно же, не полный перечень игр, используемых на уроках английского языка: его можно пополнять до бесконечности.

И, в заключение, «Билетик на выход» - напишите, пожалуйста, какая игра вам понравилась и что бы вы взяли в свою педагогическую копилку.

Огромное вам спасибо за сотрудничество! (слайд)