

Давайте, знакомиться



Дата рождения: *22.01.1979 г.*

Занимаемая должность:

учитель английского языка,

Образование: *высшее, 2002 г.,*

- *Институт Менеджмента
Бизнеса и Туризма, гид-
экскурсовод;*

- *ОГПУ, факультет
переподготовки, 2018год,
учитель английского языка*

Педагогический стаж: *2 года*

Стаж по специальности: *2 года*

Тема:

**«Повышение качества знаний
учащихся через использование
современных педагогических и
игровых технологий»**

Цели и задачи

- освоить использование современных образовательных методов и технологий для обучения школьников
- Рассмотреть актуальность использования инновационных технологий на уроках английского языка.
- использовать ИКТ на уроках английского языка как средство повышения результативности обучения и развития креативности;
- использовать творческую деятельность на уроках английского языка посредством игр, проектов...

Для повышения эффективности образовательного процесса при проведении уроков английского языка использую следующие образовательные технологии, учитывая возрастные особенности детей:

- Игры.
- Проектная методика
- «Модельный метод обучения» (занятия в виде деловых игр, уроки типа: урок-суд, урок-аукцион, урок-пресс-конференция)
- Технологии исследовательского обучения .
- Метод сохранения и укрепления здоровья:
- Здоровьесберегающая образовательная технология
- Технология активизации возможностей личности и коллектива

Использование игровых методов обучения на уроках английского языка



Ожидаемые результаты:





«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Сухомлинский В.А.

Ради чего?

- Как сделать так, чтобы сохранить интерес обучающихся к предмету с первого до последнего урока?
- Как создать атмосферу поиска и творчества на уроке?
- Как сделать так, чтобы учиться было интересно?

Достигнутые результаты:

```
graph TD; A([Достигнутые результаты]); B(Повысился познавательный интерес обучающихся к английскому языку); C(Рост участия обучающихся в творческих конкурсах и олимпиадах); D(Повысилось качество знаний); E(Отсутствие неуспевающих по предмету); B --> A; C --> A; D --> A; E --> A;
```

Повысился
познавательный
интерес
обучающихся к
английскому языку

Рост участия
обучающихся
в творческих
конкурсах и
олимпиадах

Повысилось качество
знаний

Отсутствие
неуспевающих по
предмету

Игры, ролевые игры



Проектная методика

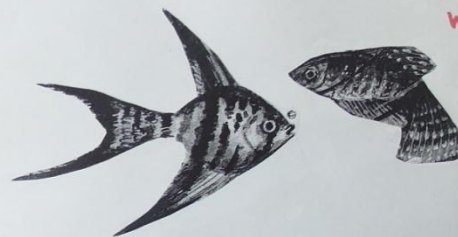
Environmental issue



We need to
plant trees,
flowers, and
clean up af-
ter themsel-
ves garbage.



We must not pick
flowers!



We must not pollute
water!

We should not kill
animals!



«Модельный метод обучения»
(занятия в виде деловых игр, уроки типа: урок-суд,
урок-аукцион, урок-пресс-конференция)



НУЖНО ВСЕГДА ПОМНИТЬ:

1. Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован. Нужно всегда знать **ЦЕЛИ** использования игры.
2. В играх должно быть задействовано как можно больше обучающихся.
3. Игры должны соответствовать возрасту, т. е. быть **ДОСТУПНЫМИ**.
4. Игры служат развитию всех видов речевой деятельности.
5. Необходимо соблюдать умеренность в использовании игр на уроках.

По форме использования и по содержанию:

- Настольные;
- Дидактические;
- Ролевые;
- Деловые;
- Интеллектуальные;
- Интерактивные



Результативность:

- 1) формируются такие качества личности как терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;
- 2) вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
- 3) создаётся положительный морально-психологический климат в классе для развития личности обучающихся;

Результативность:

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

Осень 2018

ДИПЛОМ

III степень

Школьного конкурса «Ступенька»

За успехи и старания

Награждается

САБИРОВА ЛЕНАРА

5 КЛАСС

МБОУ СТАРОКУЛЬШАРИПОВСКАЯ СОШ

С. СТАРОКУЛЬШАРИПОВО

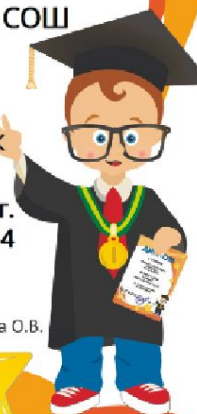
Набравший(ая) 60 балла(ов)
по предмету английский язык

Председатель Оргкомитета
школьного конкурса «Ступенька»

15 декабря 2018 г.
АЯ-02814



Кузовлева Кузовлева О.В.



Осень 2018

Сертификат

ШАМКАЕВА РУФИНА

5 КЛАСС

МБОУ

**СТАРОКУЛЬШАРИПОВСКАЯ
СОШ**

С. СТАРОКУЛЬШАРИПОВО

Принял(а) участие в школьном конкурсе
«Ступенька»
в дисциплине английский язык

Председатель Оргкомитета
школьного конкурса «Ступенька»

15 декабря 2018 г.
АЯ-02815



Кузовлева Кузовлева О.В.



Игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную (все игры доставляют удовольствие, воодушевляют, побуждают интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения, самореализация в игре);
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей).

Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут, и который они призваны изменить.

ENGLISH



GAMES

- Таким образом, использование новых педагогических и игровых технологий в преподавании английского языка является неотъемлемой частью в методике преподавания в настоящее время в условиях модернизации образования, так как при условии применения современных игровых технологий процесс обучения становится более эффективным и лично – ориентированным.



Спасибо за внимание!

До свидания! До новых встреч!

**С вами была Я, Альбина Ибрагимовна,
со своими мыслями, планами, тревогами,
радостями и педагогическими находками.**