

МБОУ «Арьёвская средняя
общеобразовательная школа» Уренского
муниципального района

Практические достижения профессиональной деятельности

Учителя английского языка
Куликовой Марии
Николаевны

2017г

«Визитная карточка»

Куликова Мария Николаевна

Образование: Государственное бюджетное образовательное учреждение среднего профессионального образования

«Дзержинский педагогический колледж», 2013 год

Специальность по образованию: учитель иностранного языка начальной и основной общеобразовательной школы.

Занимаемая должность: учитель английского языка


Квалификационная категория: не имею

Педагогический стаж: 3 года

Место работы: МБОУ «Арьёвская СОШ»

Профессиональное кредо: «Учитель, сочетающий в себе любовь и мастерство - создает шедевры.»





Тема: «Применение игровых технологий на уроках английского языка как средство повышения мотивации учащихся»

Актуальность

- Современная методика преподавания иностранного языка за последнее время обогатилась новейшими технологиями, цель которых - существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим. Изменилась и форма урока. Современные преподаватели редко используют форму лекции при объяснении нового материала, или простого опроса при проверке знаний. **Актуальным** стало применение на уроках игровых технологий, создание видео презентаций для уроков, использование интернет-ресурсов, также широко применяются интерактивные доски, компьютеры и смартфоны, аудиокниги и другие гаджеты.

Теоретическое обоснование применение игровых технологий на уроке английского языка

- *А.С. Макаренко, большой знаток ребячьих душ, писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка... каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе и в жизни, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре...»*
- *Писатель А.М. Горький утверждал, что «игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить». Он считал, что «труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствуют формированию характера и развитию воли и интеллекта»*



Цель и задачи педагогической деятельности:


Цель работы – описать эффективность применения игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе

Задачи:

описать игры и игровые технологии на уроках английского языка в начальной школе;

выявить проблемы и противоречия, с которыми сталкивается учитель, применяя игровые технологии на уроках;

выяснить, как применение игровых технологий влияет на качество обучения и усвоение знаний учащимися



Почему игры повышают эффективность обучения и качество знаний

Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она сильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение сильности заданий — всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже может говорить наравне со всеми. Таким образом, применение игровых технологий существенно повышает интерес к предмету, помогают разнообразить уроки, а также повышает качество обучения.

Ведущая педагогическая идея

при реализации ФГОС происходит переход от знаниевой педагогики к компетентностной. Основным методом преподавания становится системно-деятельностный подход. В начальной школе применение игровой технологии формирует устойчивый интерес к изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. 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 при обучении иностранному языку, развивает сообразительность и внимание, обогащает язык и закрепляет запас слов учащихся. Игра является основой успешности освоения языка, что в свою очередь повышает мотивацию к изучению иностранного языка в дальнейшем.

Проблемы и противоречия

- Эффективное применение игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе требует тщательной подготовки и затрат времени.
- Увлеченные игровым процессом, дети полностью погружаются в атмосферу игры, расслабляются и раскрепощаются, в связи с чем дисциплина и поведение могут ухудшиться.

Деятельностный аспект личного вклада в развитие образования

Ведущие формы активизации познавательной деятельности:

1. **Нестандартные формы уроков**
2. **Фронтальная форма работы**
3. **Коллективная**
4. **Групповая**
5. **Парная**
6. **Индивидуальная**

Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности?



Деятельность

«Учение с увлечением»

Мотивированность

Развитие психических функций и способностей

Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив

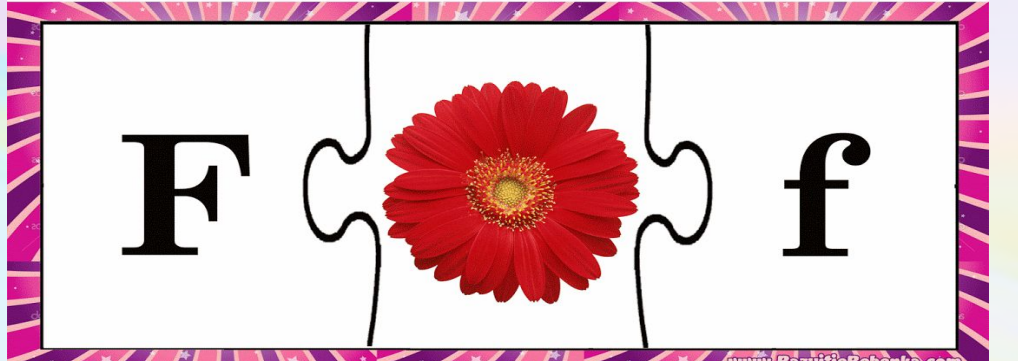
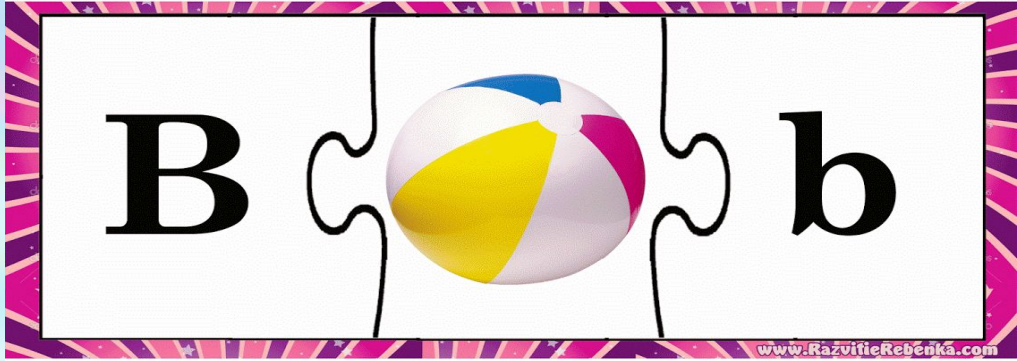
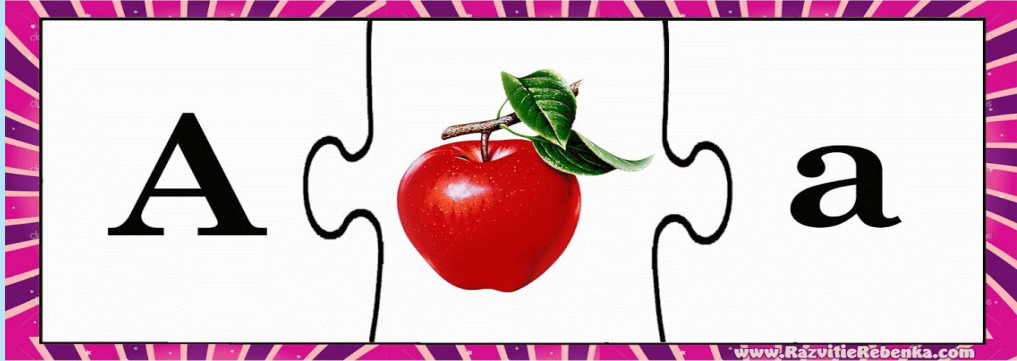


- Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован.
- В игре должно быть задействовано как можно больше учащихся.
- Игры должны соответствовать возрасту и языковым возможностям детей.





Cinderella



Фонетические игры

Цели:

- тренировать учащихся в произношении английских звуков;
- научить учащихся громко и отчётливо читать стихотворения;
- разучивать стихотворения с целью их воспроизведения по ролям.

[ou]

Go, my little pony, go!

Go! Go! Go!

Go, my little pony, go!

Go! Go! Go!

Gallop, pony, gallop, go!



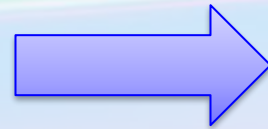
Орфографически е игры

Цели:

- формирование навыков владения графической системой иностранного языка;
- освоение правописания изученной лексики.

Hide -and-
Seek

Jokhmothera
Hgrcousinrok
Gkrasonte
Sawdaughter
Polbrotherfp
Msvsisterow
Oluncletu
Shusbandherri
Dikswife



Jokh**mothera**
Hgr**cousinrok**
G**krasonte**
Saw**daughter**
Pol**brotherfp**
Msv**sisterow**
O**luncletu**
Shu**sbandherri**
D**ikswife**

A	F	S	S	K	A	T	E
G	O	L	F	V	I	B	O
H	O	T	E	N	N	I	S
G	T	R	U	K	I	L	P
S	B	S	C	B	N	T	O
O	A	J	U	M	P	E	R
U	L	P	T	O	M	Z	T
P	L	A	Y	E	R	E	S
S	F	A	B	N	L	A	M
R	U	N	N	E	R	A	A
D	F	H	A	K	C	W	N

Complete and write. ✍️

butterfly _____

Complete the crossword. ✍️

29



Myhouseismycastle.



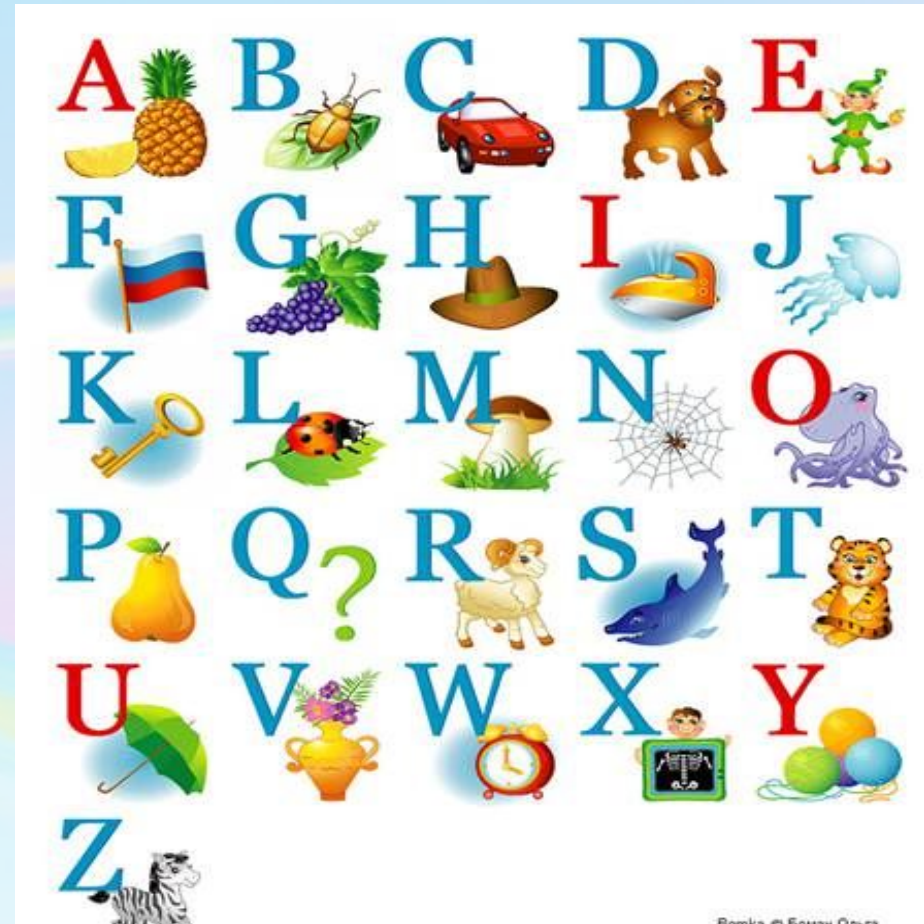
My house is my castle.

Code

19 16 15 18 20 * 9 14 * 15 21 18 * 12 9 6 5

* - конец слова

Sport in our
life



Banka © Fotostock Online

What is in the box?



Take the first (1st) letter in

Take the third (3rd) letter in

Take the second (2nd) letter in



Take the first
(1st) letter in

Take the second
(2nd) letter



Грамматические

ИГРЫ

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую творческую активность учащихся.



These jugs are red and black.
These plates are red.
This ball is red and blue.

Those jugs are red.
Those plates are green.
That ball is green and red.

What can / can't you do?

I can



skip



swim

I can't ...



ride a bike



jump



Drive a car



run



ride a horse



young



old

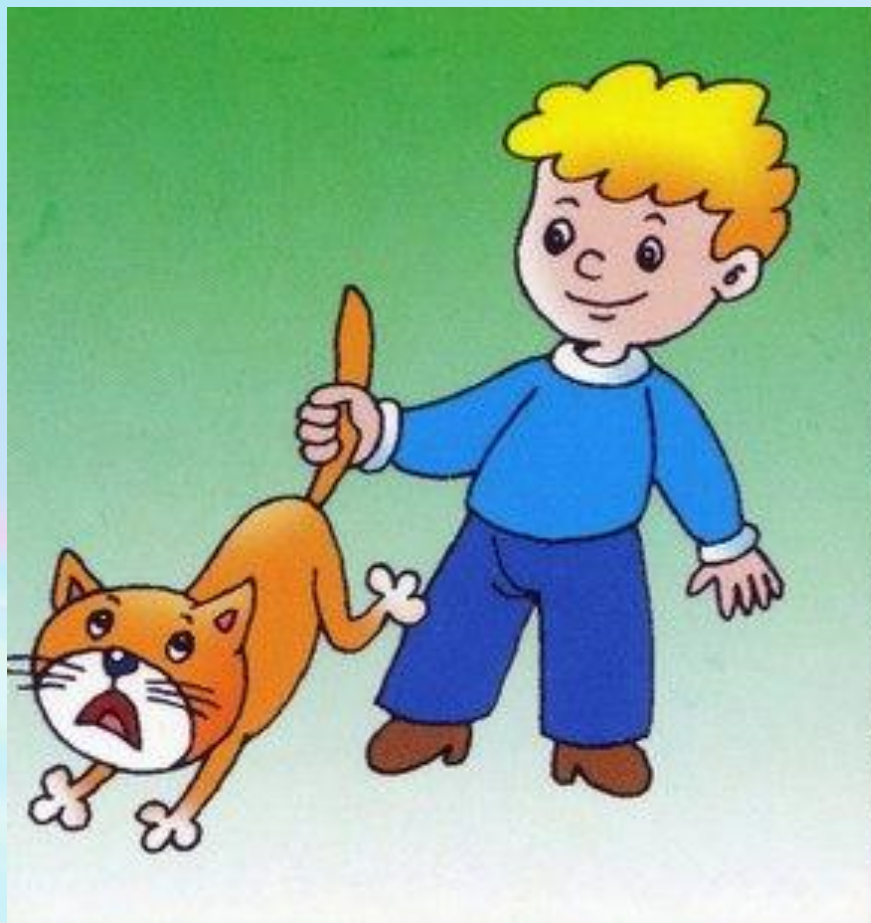




happy



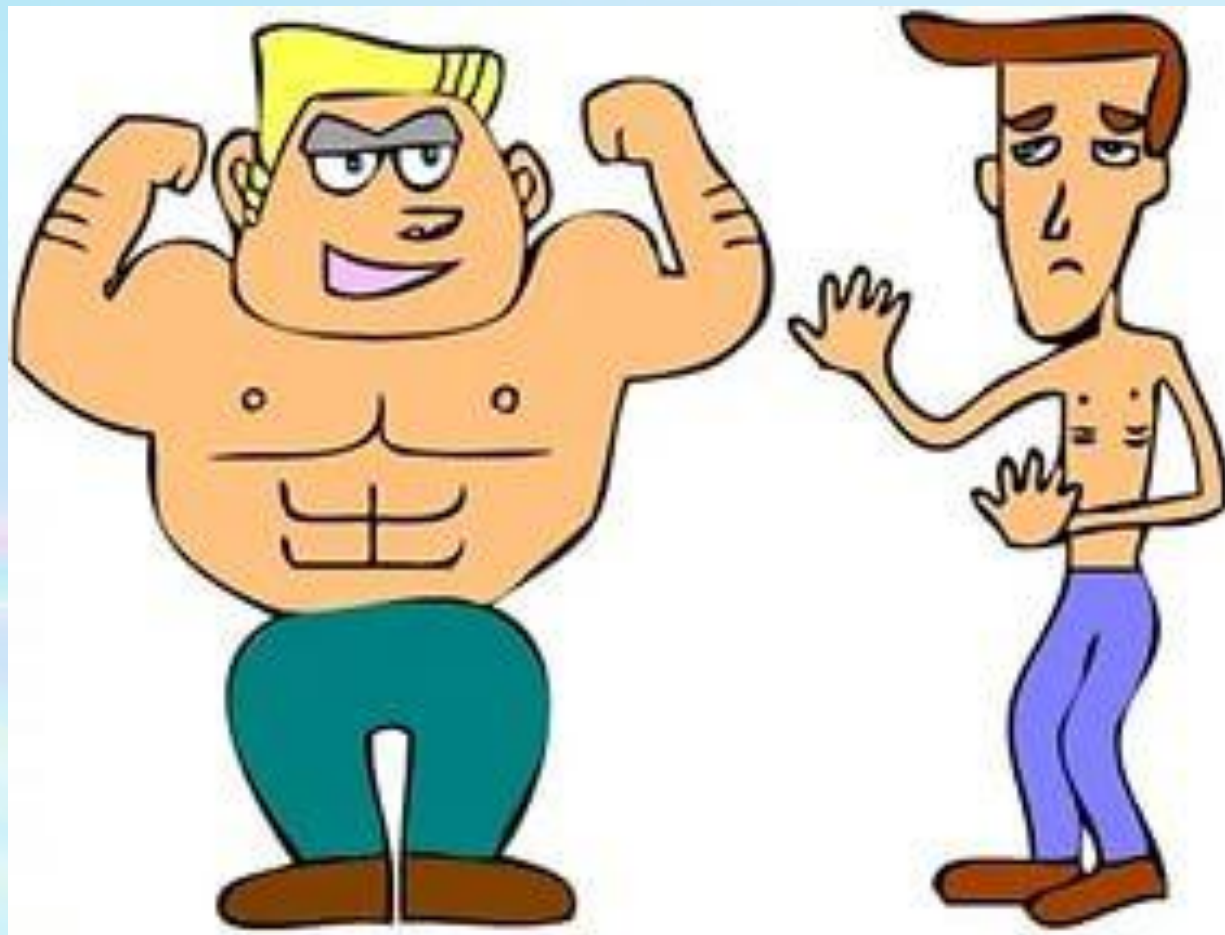
sad



bad



good



strong

weak

Лексические игры

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаемостью слов.



Море и солнце
Нарисую кораблю
Море синей краской, blue.
А потом раскрашу смело
Солнце желтой краской, yellow.
Волны плещут через край.
Новый лист скорей давай!

Кот ни в чем не виноват.
Он всегда был белый, white.
Но залез в трубу на крыше,
Черный, black, оттуда вышел.

Больше всех цветов по нраву
Мне коричневый цвет, brown.
Потому что очень сладкий
Цвет у каждой шоколадки.

Вот неспелый мандарин.
Он пока зеленый, green.
Но созреет, и запомнишь
Ты оранжевый цвет, orange.

Поросенок-озорник
Раньше розовый был, pink.
Но однажды он пролил
Целый пузырек чернил.
С той поры наш недотепа
Фиолетовый весь, purple.


Знаю, самый строгий цвет
В светофоре красный, red.
Если вдруг он загорится,
Все должны остановиться!




	mother
---	---------------

	daughter
--	-----------------

	grandmother
---	--------------------

dad	
------------	---

twins	
--------------	---

aunt	
-------------	---

	parents
--	----------------

	family
--	---------------

	
--	--





Everything that is around us.

Environment

People who kill animals for their meat.

Hunters

The material which pollutes rivers, lakes and forests.

Litter

A planet where we live.

Ecology

The scientific study of the natural relations of plants, animals, people to each other and their surroundings

The Earth

It's the place where animals, birds and plants are protected.

Overcrowding

Too many people in one place.

Destruction

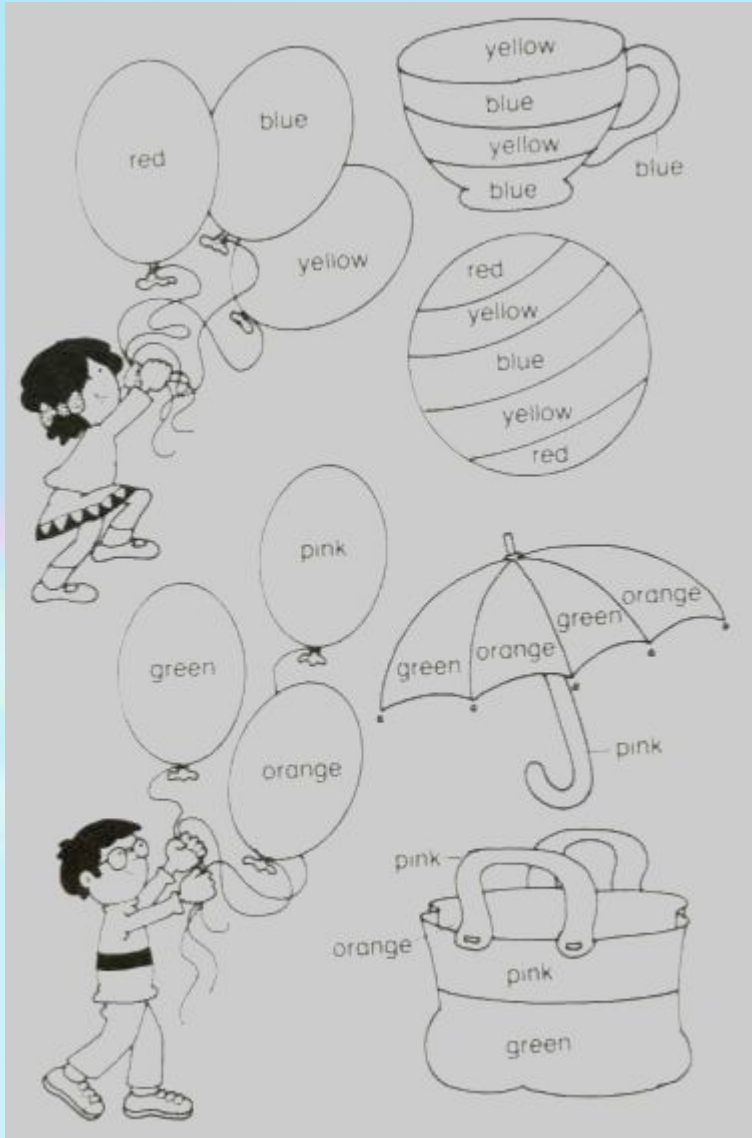
The act of destroying, putting an end to the existence of something.

Trees

Plants which give us fruits.

A nature reserve





y = yellow b = blue r = red
 g = green p = pink o = orange

Творческие игры

Цели:

- дальнейшее развитие речевых навыков и умений;
- развитие творческих способностей, артистизма, воображения

**Hands up, hands down,
Hands on hips, turn around.
Hands up, hands down,
Hands on hips, sit down.
Stand up, hands to the sides.
Bend left, bend right.
Stand still, sit down.**



Результативность профессиональной педагогической деятельности и достигнутые эффекты

Таблица 1
Результаты первичной диагностики

Класс	% учащихся, имеющих:		
	Низкий уровень мотивации	Средний уровень мотивации	Высокий уровень мотивации
2а	37	48	15
2б	30	58	12
3	43	50	7
4	30	65	5
5	33	56	11
Средний показатель	35%	55%	10%

Таблица 2
Результаты заключительной диагностики

Класс	% учащихся, имеющих:		
	Низкий уровень мотивации	Средний уровень мотивации	Высокий уровень мотивации
2а	8	67	18
2б	15	66	19
3	13	62	19
4	10	61	16
5	8	68	22
Средний показатель	16%	65%	19%

Результативность профессиональной педагогической деятельности и достигнутые **эффекты**

Год	Кол-во Учащихся	Кол-во учащихся освоивших программу по иностранному языку	Уровень обученности %	Кол-во учащихся получивших «4» и «5» от общего числа	Качество знаний %
2015-2016	130	130	100%	88	68%
2013-2014	84	84	100%	52	62%

Результативность профессиональной педагогической деятельности и достигнутые

Участие в эфффективных конкурсах

Муниципальный уровень

Районный фонетический конкурс 2013-2014 учебный год	1 человек	Русина Карина	II место	
Районный фонетический конкурс 2015-2016 учебный год	1 человек	Веселова Екатерина	I место	
Районный грамматический конкурс 2015-2016 учебный год	1 человека	Веселова Екатерина	III место	

Транслируемость практических достижений профессиональной деятельности



КОНСПЕКТЫ УРОКОВ

Международный каталог для учителей, преподавателей и студентов



Настоящим подтверждается, что

Куликова Мария Николаевна

опубликовал(а) учебный материал на сайте Конспекты-уроков.рф

Название и адрес публикации:

Конспект урока для 3 класса на тему "Shopping"

<http://konspkty-urokov.rf/m/uz/3-klass/16/39717-konspkty-uroka-dlya-3-klassa-na-temu-shopping.html>

Дата публикации: 07.02.2017

№: KV39717

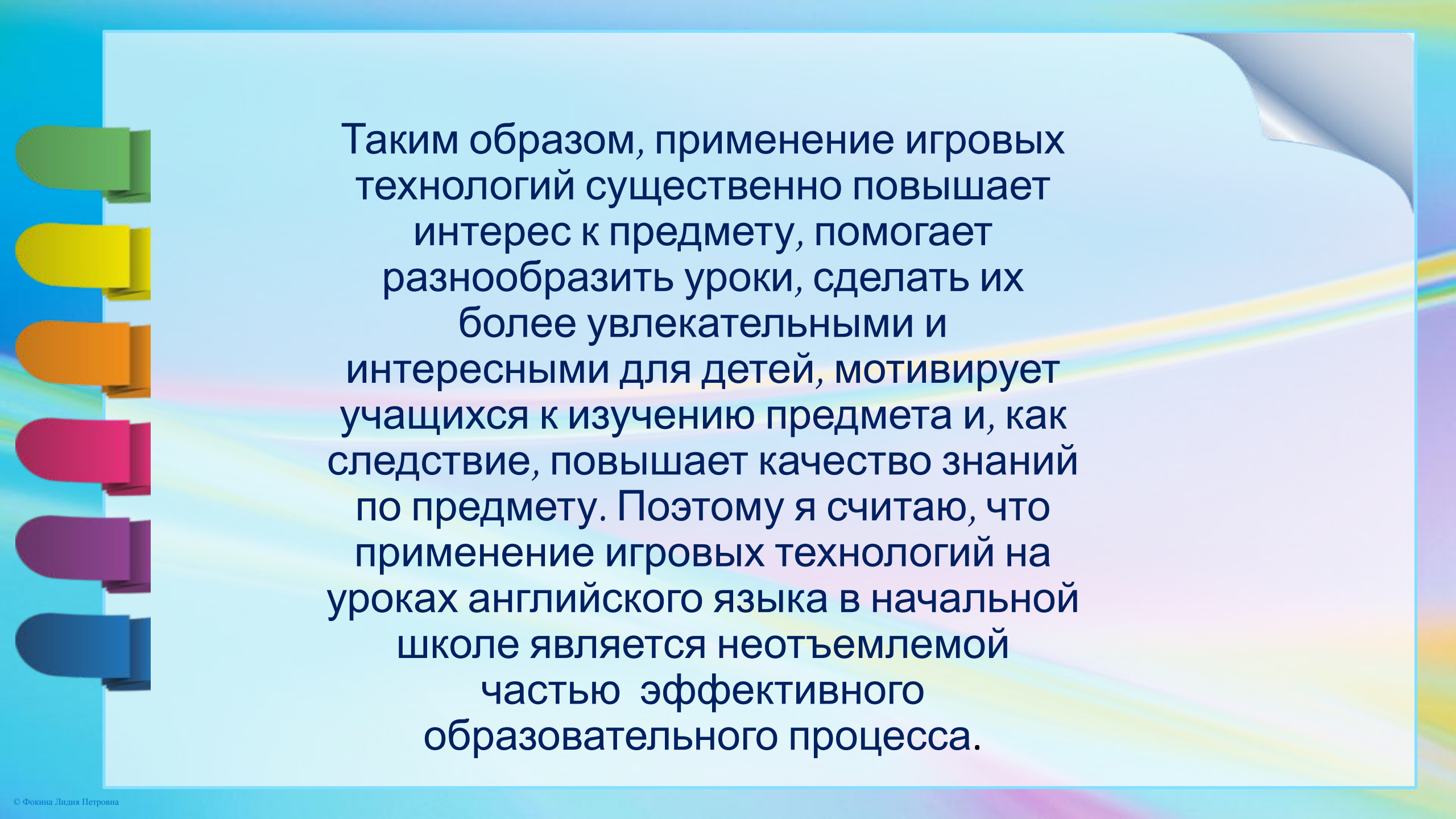
Директор международного каталога «Конспекты уроков»

С.М. Грибан

Администратор сайта

И.В. Неволина





Таким образом, применение игровых технологий существенно повышает интерес к предмету, помогает разнообразить уроки, сделать их более увлекательными и интересными для детей, мотивирует учащихся к изучению предмета и, как следствие, повышает качество знаний по предмету. Поэтому я считаю, что применение игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе является неотъемлемой частью эффективного образовательного процесса.

Литература:

1. Данилова Г.В. Английский язык. 5-9 классы: обучающие игры на уроках. – Волгоград: Учитель, 2008.
2. Зимняя И.А., Сахарова Т.Е. Проектная методика обучения английскому языку. Иностранные языки в школе. 1991. № 3
3. Коньшева А.В. Современные методы обучения английскому языку. – Минск, 2003.
4. Кулясова Н.А. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка: 2-4 классы: М.: ВАКО, 2010.
5. Палат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка. Иностранные языки и школе. 2000. № 1, 2.
6. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М., 1985.
7. Пассов Е.И. Урок иностранного языка. М., 1988.
8. Пукина Т.В. Занимательный английский. 5-11 классы: обобщающие уроки, внеклассные мероприятия. – Волгоград: Учитель, 2009.
9. Рогова Г.В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М., „Просвещение”, 1991.
10. Стайнинберг Дж. 110 игр на уроках английского языка. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2003.
11. Стронин М.Ф. Обучение игре на английском языке. – М., 1984.

Интернет – ресурсы:

1. <http://pandia.ru>
2. <http://nsportal.ru>
3. <http://pedsovet.su>