

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Лунева Гульнар Маратовна
МБОУ «Гимназия № 3 »

Актуальность работы:

Так как в современном мире существует сложность и многогранность, необходимо не просто передавать знания подрастающему поколению, а напрямую включать детей в такие практики, где разнообразие значений, игра смыслов заставят выбирать собственную позицию и роль.

● **Гипотеза исследования** – формирование познавательного интереса учащихся к изучению английского языка будет более эффективным, если построить обучение на основе введения в учебный процесс игровых технологий.

● **Цель** работы – заключается в теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как способ совершенствования профессиональной компетентности учителя английского языка.

Задачи исследования

- 1. Изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования.
- 2. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.
- 3. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться на уроках английского языка.
- 4. Способствовать профессиональному росту учителя.

Методологической основой исследования являются основные положения работ отечественных ученых:

- Психологии (Д.Б. Эльконина, В.С. Мухиной);
- Психолингвистики (Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, И.А. Зимней);
- Педагогики (Н.Д. Гальсковой);
- Методики преподавания иностранного языка (И.Л. Бим, И.А. Зимней, А.Н. Леонтьева).

Почему же так важна игра для педагогической деятельности....

- Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
- Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
- Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
- Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
- Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

*«Программа
дополнительного
образования по внеурочной
деятельности по
английскому языку
«Wonderland» («Страна
чудес») для обучающихся 1-4
классов».*

● **Цель** – дать начальные языковые знания и подготовить ребенка к процессу языкового образования.

Задачи:

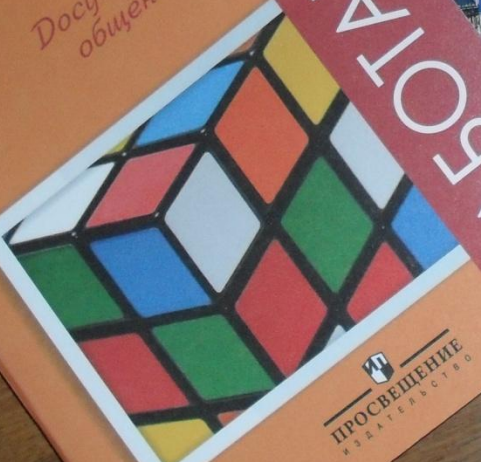
- 1) научить понимать звучащую речь;
- 2) научить выражать свои мысли в устной форме;
- 3) получить дополнительную лингвострановедческую информацию об англоговорящих странах
- 4) мотивировать учащихся на дальнейшее изучение английского языка.

Д. В. ГРИГОРЬЕВ
Б. В. КУПРИЯНОВ

**Программы
внеурочной
деятельности**


*Игра
Досуговое
общение*

**РАБОТАЕМ ПО НОВЫМ
ИСТОЯЩИМ СТАНДАРТАМ**



ПРОСВЕЩЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО


мастерская
учителя
иностранного
языка



Г.Г. Кулинич

**ПРЕДМЕТНЫЕ НЕДЕЛИ
И ОТКРЫТЫЕ УРОКИ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

- подробный ход урока
- игровая подача новой темы
- интересные материалы
- методические рекомендации



**2-4
КЛАССЫ**

мастерская
учителя
иностранного
языка



Н.А. Кулясова

**АЛФАВИТНЫЕ
И ТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

- оригинальные и переработанные сценарии
- разнообразная тематика
- игровой словарь
- методика введения фраз разговорной речи



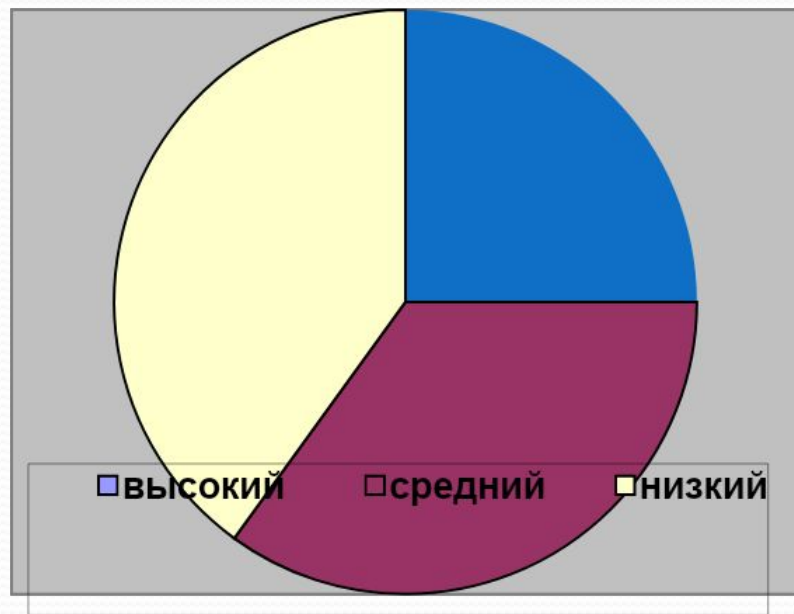
A d f 

e m B 

C v x 

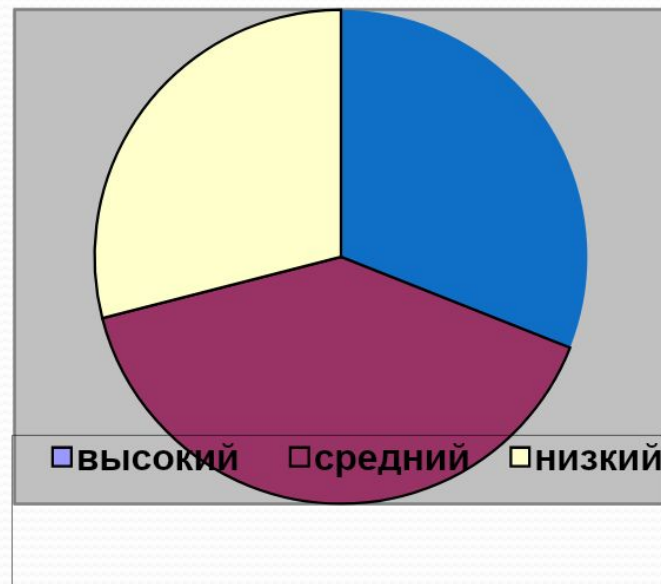
Результаты эксперимента

● Контрольная группа



Высокий уровень – 25%
Средний уровень – 35%
Низкий уровень – 40%

Экспериментальная группа



Высокий уровень – 31%
Средний уровень – 40%
Низкий уровень – 29%





bed
the ball
desk
the lamp
the shelf

[8]
[0]
[2]



the room
in the room





Игровые технологии в процессе развития ребенка выполняют такие функции как:

- **развлекательная** – являющаяся объективно основной функцией игровых технологий (воодушевить, пробудить интерес и т.п.);
- **коммуникативная** – освоение диалектики межличностного общения и взаимодействия;
- **психотерапевтическая** – преодоление различных трудностей;
- **социализации** – включение в систему общественных отношений, усвоение человеком норм человеческого общения.

*Спасибо за
внимание!*