

# Методический семинар



*Учитель похож на солнце,  
своими лучами он освещает  
дорогу к прекрасному и  
согревает детские души теплом*

*Бусыгина Юлия Александровна, учитель  
иностранного языка*

*МБОУ «СОШ №11»*

Целью своей профессиональной деятельности считаю развитие личности школьника в рамках урока иностранного языка через деятельностный характер обучения и проектную деятельность

# • **Задачи**

- Обеспечение системно-деятельностного подхода в урочной и внеурочной деятельности по иностранному языку
- **Формирование у обучающихся коммуникативных компетенций через игровую деятельность**
- Содействие развитию личности ученика и формирование у учащихся компетенций принимать самостоятельные решения в ходе реализации проектной деятельности

# **1** Обеспечение системно-деятельностного подхода в урочной и внеурочной деятельности по иностранному языку

- Проведение занятий с использованием образовательных технологий, способствующих активизации деятельности школьников на уроке
- Разработка программы внеурочной деятельности «Английский с удовольствием» ( для 2-4 классов), в рамках которой предусмотрены формы занятий, вовлекающих учеников в активную самостоятельную деятельность

# 2

## **Формирование у обучающихся коммуникативных компетенций через игровую деятельность**

- Использование групповых, парных форм работы с детьми на уроках
- Активное применение игровых технологий

*Коммуникативные действия* обеспечивают социальную компетентность и сознательную ориентацию учащихся на позиции других людей (прежде всего, партнера по общению или деятельности), умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

# Преимущества групповой работы:

- возрастает объем и глубина понимания усваиваемого материала;
- тратится меньше времени, чем при фронтальном обучении;
- возрастает познавательная активность и творческая самостоятельность учащихся;
- возрастает сплоченность класса;
- ученик более точно оценивает свои возможности;
- дети приобретают навыки, необходимые для жизни в обществе: ответственность, такт;
- дети приобретают умение решать конфликтные ситуации,
- дети приобретают умение слушать собеседника эмоционально сопереживать.

Понятие «**игровые педагогические технологии**» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр в том, что они **обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим результатом**, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.



# Игровая деятельность в процессе обучения

## выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.
4. **Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.**
5. Релаксационная функция- снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.
6. Психологическая функция- состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.
7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

# Требования к игре:

- Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;
- Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;
- Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;
- Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;
- Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

# Игра «Ступеньки»

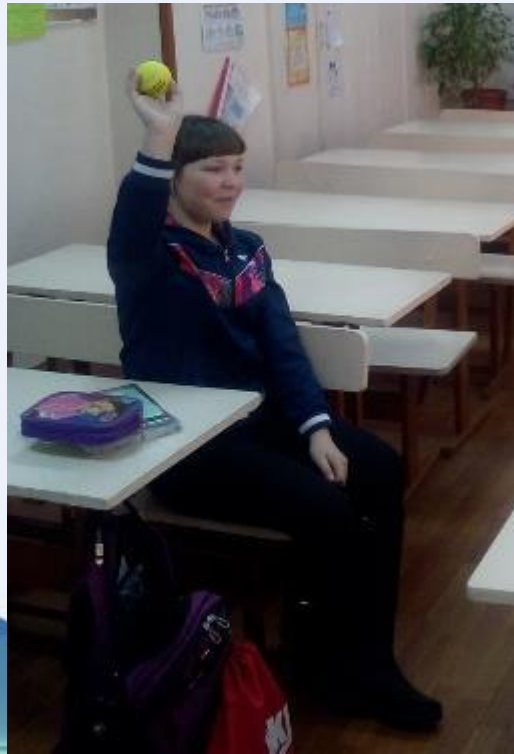
С помощью этой игры учащиеся запоминают цвета на английском языке. Учитель раскладывает цветной картон на пол в виде ступенек и учащийся, проходя по ним, должен назвать все цвета. При правильном ответе класс хлопает в ладоши. При неправильном ответе поднимают руку и исправляют ошибку.



**Коммуникативные умения:  
умение слушать, умение  
корректно исправлять ошибки  
одноклассников.**

# Игра с мячом

Игра используется при работе над любой темой. Дети встают в круг. Один ученик бросает мяч любому из учащихся, обращается к нему «How are you?» («Как у тебя дела?»). Выбранный ученик отвечает на вопросы о своем настроении и делах. ( Ответы не должны повторяться)



**Коммуникативные  
умения: умение  
слушать, вести  
диалог.**



# Игра «Угадай глагол» или «Угадай животное»



Ученик показывает перед классом какое-либо движение, ученики должны назвать глагол на английском языке, обозначающий это движение или угадать животное. На предположение одноклассников игрок отвечает верно или неверно было разгадано слово.



**Коммуникативные умения: умение мимикой и жестами передавать информацию, умение воспринимать невербальную информацию, умение вести диалог, умение уважительно относиться к мнению окружающих.**

# Игра «Постройся в ряд»

Учитель раздает карточки со словами ( дни недели, время суток, месяцы, и др). По команде учителя за ограниченное время учащиеся должны построиться в правильном порядке

**Коммуникативные умения: умение договариваться и сотрудничать, умение вести диалог, умение уважительно относиться к мнению окружающих.**

### 3 Содействие развитию личности ученика и формирование у учащихся компетенций принимать самостоятельные решения в ходе реализации проектной деятельности.

- Систематическое проектирование на уроках

Проектная технология стимулирует интересы младших школьников и развивает их желание учиться. Дети самостоятельно или под руководством учителя занимаются поиском разрешения лично-значимой для них проблемы, что предполагает самостоятельный перенос знаний, навыков и умений в новую ситуацию.

## *Использование этой технологии позволяет:*

- затрагивать личность ученика целиком и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;
- делать ученика активным действующим лицом в учебном процессе, которое осознаёт, что изучение нового языка связано с его личностью и интересами, а не с заданными учителем приёмами и средствами обучения;
- создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой; дети должны стать равноправными субъектами учебного процесса и активно общаться друг с другом; это меняет функции учителя, делая его наблюдателем, консультантом и участником детских игр;
- постепенно научить школьника работать над языком самостоятельно и обеспечивать дифференциацию и индивидуализацию учебного процесса;
- предусматривать все возможные формы работы в классе: индивидуальную, групповую, коллективную, которые стимулируют самостоятельность и творчество детей.



# Основные принципы использования проектной технологии в начальной школе

- формулировка конкретной цели, направленной на достижение не «языкового», а практического результата (употребить язык в коммуникативных целях, позволяющих узнать/открыть новое; совместно сделать что-либо и т. д.);
- получение каждым учеником конкретного задания, нацеленного на выполнение практического действия с помощью языка;
- самостоятельное выполнение детьми задания и помощь учителя в случае необходимости;
- обоюдная ответственность маленьких учеников и учителя за результаты работы.



Самостоятельно нарисованная в 8 лет на тему Нового года



# Результаты



И