**Муниципальное казенное образовательное учреждение гимназия**

**г. Слободской Кировской области**

**Обобщение педагогического опыта по теме**

**«Использование технологии активных методов обучения посредством обучающей игры»**

Сухотина И.Ю.,

учитель иностранных языков,

высшая квалификационная категория

г. Слободской

2023

Содержание

1. Использование активных методов обучения в образовании как фактор развития личности ребёнка и его творческих способностей.
2. Значение обучающей игры на уроках иностранного языка и во внеурочной деятельности.
3. Виды обучающих игр, активно использующиеся мной в работе.
4. Приложение №1
5. Приложение№2
6. Приложение №3
7. Список литературы

1. Система требований к современному уроку определяется концепцией федеральных государственных образовательных стандартов общего образования. В их основе лежит системно- деятельностный подход, предполагающий включение учащихся в самостоятельную учебную деятельность. Главной методической целью при системно- деятельностном подходе является создание условий для проявления познавательной активности обучающихся. Такие универсальные действия как умение ставить перед собой цели, планировать собственные действия, осуществлять самоконтроль и самооценку, работать в команде и многие другие выходят на первый план.

«ФГОС ООО обеспечивает применение обучающимися технологий совместной/ коллективной работы на основе осознания личной ответственности и объективной оценки личного вклада каждого в решение общих задач, благоприятные условия воспитания и обучения, уважение личности обучающегося, развитие в детской среде ответственности, сотрудничества и уважения к другим и самому себе»(1).

Всё это хорошо реализуется в технолигии активных методов обучения. К активным методам обучения относятся методы, стимулирующие познавательную деятельность обучающихся, они предполагают высокий уровень активности. Активные методы обучения всегда строятся на диалоге или полилоге, и поэтому к их формам относят тренинги, интерактивные семинары, а также проблемное обучение, обучение в сотрудничестве и обучающие игры. Все эти, я бы назвала их, интеллектуальные формы обучения направлены на всестороннюю коммуникацию всех участников образовательного процесса. По мнению российского учёного В.И.Векслера «Интеллект - это глобальная способность действовать разумно, рационально мыслить и хорошо справляться с жизненными обстоятельствами». С помощью активных методов обучения мы можем создать свободную творческую обстановку, способствовать реализации исследовательской, поисково- познавательной и экспериментальной деятельности, содействовать развитию мыслительных операций. Обучающиеся с интересом вовлекаются в образовательный процесс.

Если сравнить традиционный и современный уроки, можно увидеть явные изменения в методах, способах, формах организации обучения, а также в характере взаимодействия учителя и ученика, целеполагании, ведущем типе деятельности и позиции самого ученика.

Основные сравнительные особенности традиционного и современного уроков

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Цель | Формирование знаний, умений, навыков | Развитие личности |
| Преобладающий тип и характер взаимоотношений | Субъект-объектный | Субъект-субъектный |
| Характер и стиль взаимодействия | Авторитарность, монологичность | Демократичность, диалогичность |
| Формы организации | Фронтальные, индивидуальные | Групповые, колективные |
| Способы усвоения | Заучивание действия по алгоритму | Поисковая деятельность, рефлексия |
| Позиция ученика | Отсутствие интереса и мотива к личностному росту | Активность, наличие мотивов и интереса |
| Методы обучения | Иллюстративно-объяснительные | Проблемные, поисковые, исследовательские |
| Ведущий тип деятельности | Репродуктивный, конструктивный | Продуктивный, творческий |

1. Но всё-же почему в начале обучения дети охотно изучают иностранный язык, а потом появляются трудности? Изучение иностранного языка без активных методов обучения процесс сложный и детям потребовалось бы прилагать большие усилия, например, при изучении грамматики. В младшем школьном возрасте игра, например, является ведущей формой деятельности. В игре раскрывается даже самый робкий ребёнок и все дети заняты одновременно. Однако после перехода в основную школу игровая технология встречается реже в образовательном процессе.

Обучающая игра в любом возрасте является отличной формой активных методов обучения и всегда практически направлена, носит творческий и деятельностный характер. Используя опыт и знания, органы чувств и двигательные центры, улучшается память и мыслительные процессы обучающихся.Роль игры трудно переоценить. Л.С.Выготский (2) утверждал, что роль игры для ребёнка огромна. А.С.Макаренко (3) так говорил о роли детских игр: «Игра в жизни ребёнка имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре ..»

В образовательной среде используются разнообразные игры: подвижные, музыкальные, дидактические, сюжетные, творческие. По типу организации: групповые/ индивидуальные. Игры проводятся на воздухе или в помещении. По характеру педагогического процесса выделяют: обучающие/ тренировочные/ контролирующие/ обобщающие; познавательные/ воспитательные/ развивающие; коммуникативные/ диагностические/ профориентационные/ психотехнические. Часто игры носят комбинированный характер. М.Ф.Стронин (4) подразделяет обучающие игры на два раздела: подготовительные (грамматические, лексические, фонетические и орфографические) и творческие игры.

Обучающая игра создаётся учителем или ребёнком в сотрудничестве с преподавателем с целью воспитания, развития или обучения детей, активизации учебной деятельности, создания позитивного настроя на уроке, а также с целью разнообразить урок. Игры создаются на основе изученного лексического или грамматического материала, а также в игре может вводиться новый материал. Всё чаще дети сами создают образовательную среду: изготавливают настольные игры по пройденному материалу, создают презентации, защищают проекты, что полностью соответствует требованиям обновлённых ФГОС. Игру можно проводить в начале урока или в конце для снятия напряжения после тестирования или смены деятельности. Небольшие по продолжительности игры- отличное решение в этих ситуациях. Исследования нейрофизиологов показывают, что наш мозг может отключаться уже через десять минут обучения, через двадцать минут ему требуется повторение или смена деятельности, а не новая порция информации. Игровая деятельность строится на целеполагании, планировании, реализации цели, а также анализе результатов. Алгоритм деятельности состоит из мотивационного этапа, ориентировочного этапа (затруднения в игровой ситуации), процессуального этапа (открытие нового знания, воспроизведение нового в типовой ситуации, подведение итога). Обучающиеся действуют по игровым правилам, учитель же может выступать и в роли организатора, и в роли помощника, и как участник игры. При выборе игровой деятельности необходимо также учитывать уровень обучающихся, продолжительность и тематическую преемственность игры с тем, что мы раньше изучали или что будем изучать.

Функции обучающей игры разнообразны:

* коммуникативная
* развивающая
* дидактическая
* диагностическая
* развлекательная
* коррекция
* самореализация
* социализация

Существует огромное количество игр, но именно обучающие игры помогают детям приобрести/ выявить новые знания, умения и навыки. В играх могут принимать участие пары, группы и команды учащихся. Играть можно за столом или перед классом. Дети особенно охотно играют, когда есть элемент соревнования и удачи. Но, главное, что игра приносит обучающимся радость и почти всегда положительные эмоции, а это способствует мотивации и положительному настрою на изучение иностранного языка. Дети охотно сами составляют игры, особенно настольные, но учителю необходимо регулировать время, т.к. игра может занять весь урок. В младшем звене детям нравится играть с карточками: буквы, звуки, изображения предметов. Игры в образовательном процессе это не столько развлечение, сколько развитие навыков, расширение кругозора и формирование тяги к знаниям, а также установление социальных контактов и понимание и установление взаимосвязей. К тому же, игровая технология в отличие от других технологий хорошо знакома детям, многофункциональна и носит воспитательный характер.

Информация, полученная в игре, запоминается надолго. Конус Эдгара Дейла наглядно показывает, что в активной познавательной деятельности информация усваивается быстрее. Конечно, нет идеального решения для всех обучающихся: все дети разные. Кто-то визуал или аудиал, а кто-то кинестетик. И формы деятельности могут быть индивидуальны для каждого.



Основные принципы организации игры (5):  отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;  принцип развития игровой динамики;  принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);  принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;  принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

Общеизвестны такие активные приёмы обучения (6), как: автобусная остановка, анаграммы, ассоциативный ряд, бортовой журнал, вопрос к тексту, генераторы- критики, двойной дневник, дерево предсказаний, до- после, инсерт, интеллект- карты, корзина идей, концептуальная таблица, ментальная карта, синквейн.

1. Школьное обучение- это не только разнообразные школьные предметы. Это ежегодное накопление знаний обучающимися. Это требует от детей хранения в памяти огромного объёма информации. В своей работе я часто использую такие активные формы обучения как ролевые игры, игры с карточками и настольные игры.

Н.П.Аникеева (7) говорит, что «ролевая игра- это одновременность двойного общения: реального и воображаемого. В качестве важных моментов общения выступают эмпатия и рефлексия». Ролевая игра- активная форма обучения, в которой обучающиеся принимают на себя разные роли.

Актуальными являются и дискуссии, где сталкиваются противоположные позиции, но в процессе обсуждения обучающиеся стараются придти к компромиссу. Мозговой штурм, где выдвигаются и отбираются идеи, направлен на решение какой- либо проблемы. Также интересной формой ролевой игры является пресс- конференция. Детям заранее раздаются роли, к которым им следует подготовиться. Например, по такой теме как «экология», дети заранее готовят роли экспертов в области экологии, руководителя предприятия/ химического концерна, защитников окружающей среды, рядовых жителей и т.д. Заранее обсуждается стратегия проведения конференции. Обучающиеся среднего звена охотно участвуют в ток- шоу, где тоже принимают на себя разные роли.

В приложении 1 представлены простые и эффективные игры с карточками на разных этапах урока. В условиях постоянной нехватки времени игры с карточками помогают учителю достаточно быстро подготовить материал для игры. Они эффективны, активизируют деятельность учащихся и способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата.

В приложении 2 небольшие комментарии и примеры настольных и карточных игр, использующиеся как на уроке, так и во внеурочной деятельности. Игры, представленные в приложении созданы пятиклассниками. Это позволяет обучающимся полностью погрузиться в изучаемый материал и хорошо ориентироваться в теме.

В приложении 3 приводятся примеры этапов урока с использованием обучающих игр.

4. Приложение 1

Игры с карточками

Этап актуализации знаний

Игра «Угадай слово»

Учитель зачитывает несколько слов на карточке, связанных какой-либо темой (написана на карточке). Задача обучающихся понять, о чём идёт речь. Цель игры: набрать как можно больше карточек в течении игры.

Игра «Объясни слово»

Обучающиеся стараются объяснить главное слово команде, но не использовать при этом слова, имеющиеся на карточке. Менее подготовленным детям можно наоборот начать объяснять главное слово с помощью подсказок на карточке.

«Магические квадраты»

Можно играть как в команде, так и в паре. Цель: найти в квадрате из букв как можно быстрее все слова по определённой теме.

«Выполни действие»

Можно проводить в качестве зарядки во время урока. Участвует вся команда. Каждому выдаётся карточка, нужно изобразить то, что на ней написано. Побеждает команда, которая правильно показала все действия на карточках.

«Правда/ неправда»

Игра на внимание и логическое мышление. Можно использовать на разных уровнях обучения и играть в небольших группах или командах. Учитель показывает карточку и комментирует изображение, умышленно делая ошибку. Обучающиеся должны исправить высказывание.

Игра «Выбор»

Цель: соединить две карточки между собой или слово с картинкой. Можно играть в парах. Игра развивает память и логическое мышление.

Игра «Бинго»

Лучше проводить игру в рамках какой-то одной знакомой темы. Обучающиеся сами заполняют квадрат из 12 ячеек словами по теме. Учитель бегло проверяет заполняемость квадратов и диктует слова в произвольном порядке. Побеждает тот, кто первым нашёл у себя и зачеркнул все услышанные слова.

«Слепая таблица»

Чтобы сформулировать тему урока, нужно восстановить таблицу с пропусками.

«Глагольные формы»

Обучающиеся получают карточки с формами глаголов. Задача- быстро и правильно выбрать три формы глаголов.

Этап процессуальный

Игра «Домино»

В эту игру можно играть по любой лексической или грамматической теме по принципу домино: с одной стороны вариант слова на иностранном языке, а с другой стороны картинка или слово на русском. Или это могут быть местоимение и форма глагола.

Игра «Что у тебя?»

Обучающиеся получают набор карточек. Первый должен выяснить у второго, что у него есть, при этом правильно назвать все слова. Выигрывает тот, кто первым правильно назвал/угадал (карточки можно не показывать) все предметы.

«Назови тему»

Задание для более старшей ступени обучения. Хорошо подходит для подготовки к экзаменам. Обучающиеся получают карточку и должны говорить в течении короткого времени по теме. Можно проводить задание письменно, когда обучающиеся пишут все слова и выражения или даже ассоциации по теме с последующим обсуждением.

Игра «Вулкан»

Обучающиеся делятся на группы или пары. Карточки кладутся вверх картинками. Дети по очереди берут карточку, называют слово и переворачивают карточку. На обратной стороне написаны баллы или нарисован вулкан. В случае баллов они суммируются, а если вулкан- баллы сгорают. Тогда набранные карточки убираются и игрок вновь начинает накапливать баллы. Побеждает тот, кто набирает больше баллов.

Игра «Найди своё место»

Особенно эффективна при изучении грамматики. Игрокам выдаются карточки (например с разными членами предложения) и даётся предложение на русском языке. Задача обучающихся выстроиться в правильном порядке в предложение.

Игра «Пазлы»

Каждая команда получает разрезанную на части сюжетную картинку. Задача команды собрать пазл и рассказать на иностранном языке о том, что они увидели.

Игра «Магический круг»

Для игры вырезается два круга и разделяются линиями на восемь секторов. В каждом секторе одного круга рисуются разные предметы (животные, продукты питания, одежда и т.д.). В другом круге вырезается один сектор и оба круга скрепляются. Игроки называют любую цифру от 1 до 8, а водящий передвигает круг на определённое количество секторов. Появляется картинка, по которой участники задают вопрос (так можно отрабатывать разные лексические и грамматические структуры).

Игра «Угадай зашифрованное слово»

Обучающиеся в группах составляют слова из представленных букв. Слов из букв может быть несколько. Это тоже учитывается при подведении итогов. Цель игры может быть и в нахождении как можно большего количества слов из представленных букв.

«Составляем диалог»

Ребята делятся на команды и получают карточки с отдельными репликами из диалога. Задача- собрать диалог как можно быстрее.

«Логическая цепочка»

Команды получают карточки с предложениями. Задача- собрать текст в логической последовательности. Чтобы добавить момент созтязательности, можно делать это на время.

Ролевая игра

Обучающиеся получают карточки с разными персонажами и некоторой информацией о человеке, от имени которого им предстоит участвовать в ролевой игре. При этом обучающиеся могут заранее узнать тему игры и подготовиться к ней заранее, но роли, которые им предстоит играть они не знают.

«Составь рассказ»

Грамматическая игра на отработку частей речи. Командам предлагается небольшой рассказ и отдельные карточки с существительными, глаголами, прилагательными и предлогами из рассказа. Карточки перемешиваются. Обучающиеся делятся на группы: первая выбирает глаголы, определяя их временную форму, вторая выбирает существительные (в немецком можно разложить по родам), третья группа выбирает предлоги.

«Опрос»

Обучающимся предлагаются карточки с темами (имя, хобби, возраст, страна происхождения и т.д.). Ребята должны опросить своих одноклассников, используя разные вопросы. Целью игры может быть также знакомство детей в группе или нахождение детей с общими интересами.

«Страничка из дневника»

Обучающимся предлагается страница из дневника с распорядком на неделю. Задания могут быть разные. Например, если мы тренируем простое настоящее время, можно просто описать распорядок дня, используя глаголы в настоящем времени, поработать в парах и потренировать вопросы и ответы о том, что человек делает в тот или иной день. Можно оставить на странице пустые места, чтобы обучающиеся дополнили информацию и обсудили в парах, что они делают в это время. Можно заготовить для ребят разные странички с разным распорядком дня, чтобы обучающиеся обсудили свою занятость и нашли место в распорядке, когда они могли бы встретиться.

Этап контроля

«Запомни слова»

Проводится в основном с младшими школьниками на тренировку памяти. Перед обучающимися на столе раскладываются карточки. Нужно внимательно рассмотреть и запомнить, а затем назвать все слова в правильной последовательности на иностранном языке. Карточки при этом переворачиваются.Тот, кто сможет назвать больше всего слов, становится победителем.

«Назови лишнее»

Перед обучающимися выкладываются карточки по какой-то одной теме. Даётся время, чтобы запомнить их. Затем дети отворачиваются, а учитель добавляет ещё одну (можно две или три) карточку. Детям нужно понять и назвать лишнее на иностранном языке.

Игра «Внимание»

В этой игре можно также подвигаться. Обучающиеся получают карточку с определённым словом. Учитель называет слова в произвольном порядке. Услышав своё слово, обучающийся должен выйти и показать всем свою карточку. Невнимательные дети выбывают из игры.

Игра «Исправь ошибки»

Каждой группе выдаётся карточка с предложением, которое содержит грамматическую ошибку. Цель: найти ошибку и исправить. Карточек может быть несколько.

«Щадящий вопросы»

Учитель раздаёт карточки с вопросами, но сам ответы не выслушивает. Дети отвечают друг другу в паре или группе. Затем учитель сам отвечает на вопросы, а дети сравнивают ответы товарищей с ответом учителя и ставят “+” или “-“.

«Ранжирование»

Обучающимся предлагается проранжировать предметы или действия по определённой теме и сравнить с результатами других. На карточке написаны несколько прилагательных и несколько существительных. Можно заполнять в форме таблицы.

Например даны виды спорта и прилагательные: опасный, полезный для здоровья, интеллектуальный, утомительный, увлекательный. Каждый вид спорта нужно проранжировать в соответствии с их характеристиками. Подобное задание помогает выявить разногласия и выявить похожие мнения, а также подводит обучающихся к работе с статистическими данными.

«Известные города России/ Великобритании/ Германии» (известные люди, достопримечательности)

При изучении страны мы говорим и о её городах, людях и достопримечательностях. На карточках написаны названия городов/ достопримечательностей или имена известных людей. Обучающиеся должны отвечать на вопросы одноклассников, которые пытаются угадать город, человека, достопримечательность.

В качестве обобщения материала по теме «Германия», например, можно поделить команду на отдельные пары. Каждая пара получает карточку с заданием, которое она должна выполнить за минуту. Например, первая пара пишет федеральные земли, вторая- все реки, третья- горы, четвёртая- страны, граничащие с Германией и т.д.

«Города»

Игра также носит страноведческий характер. Обучающийся получает карточку с некоторой информацией о городе. Ему нужно заполнить недостающую информацию на карточке, задавая вопросы или учителю или другому обучающемуся.

Ребусы

Командам предлагаются карточки с ребусами. Обычно дети быстро справляются со словами, поэтому отгадываем слова на время. Использование ребусов позволяет в интересной форме представить новое слово или повторить уже знакомое. При этом обучающиеся хорошо запоминают написание слова.

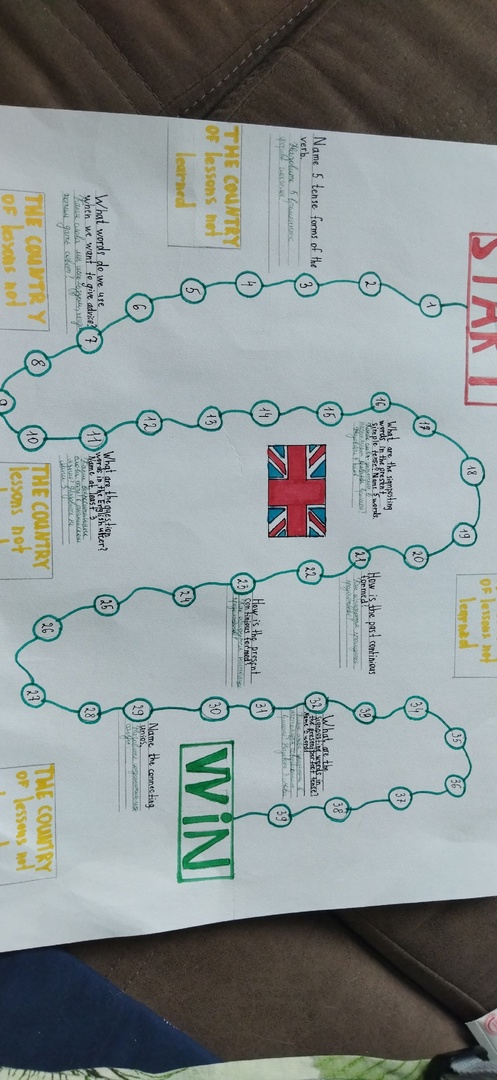
«Скажи, что делать»

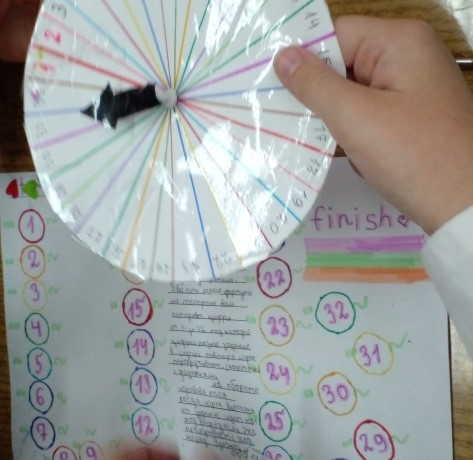
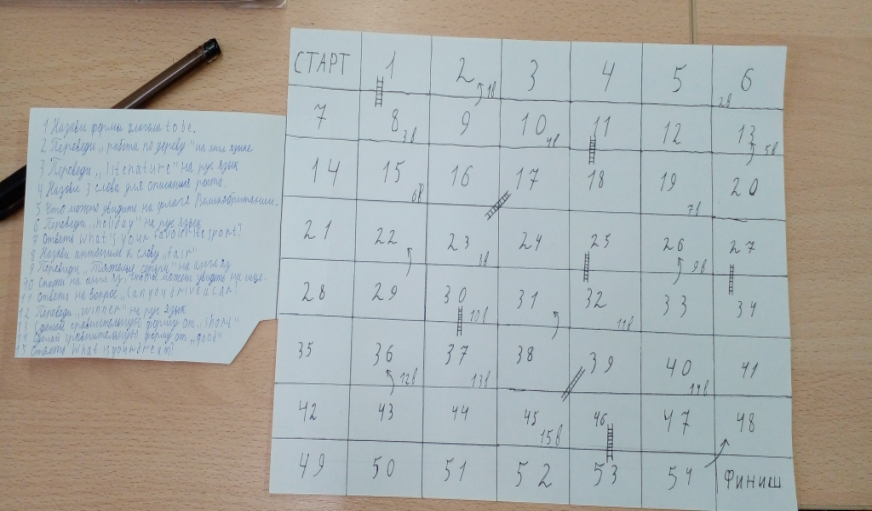
Командам обучающихся предлагаются карточки с изображением человека и незаконченным предложением. Задача команд восстановить предложение. К карточкам может прилагаться список глаголов. Так обучающимся будет проще выполнить задание.

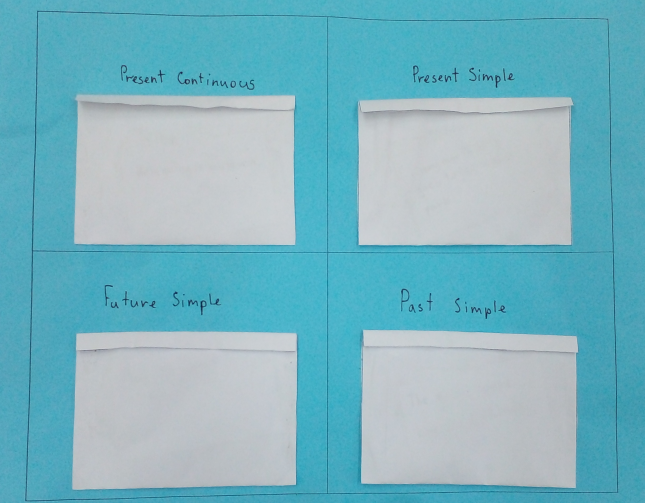
5. Приложение 2

Настольные игры

Мои пятиклассники охотно играют в настольные игры, так называемые «ходилки- бродилки». Хотя эти игры требуют больших затрат времени, чем игры с карточками, но это отличная возможность для обучающихся потренироваться или научиться чему-то в ходе игры, а тому ребёнку, который создаёт такую игру, закрепить полученные знания, т.к. известно, что лучшая игра не только развивает, но и тренирует мозг. Настольная игра проводится в основном на последних перед каникулами уроках или на внеурочных занятиях, т.к. затянуться она может на весь урок. В игре участвуют все обучающиеся. Игра проходит с помощью игрового поля, фишек и кубика. Фишками в условиях урока могут быть различные школьные принадлежности. Передвигаются в игре по кругам или квадратам в соответствии с выпавшим числом на игральном кубике. Цель: первым дойти до финиша.Конечно, победа или поражение часто зависит от удачливости, но и сама игра доставляет детям удовольствие. Ребёнок, который готовит игровое поле, проделывает большую подготовительную работу. Учитель помогает лишь в отборе материала для игры. На фото 1 представлен пример настольной грамматической игры, составленной детьми в конце прошлого учебного года. На остальных фото представлены также настольные игры и два примера карточных игр, сделанных обучающимися. Игровой подход в обучении формирует хорошую привычку к интеллектуальным играм и позитивную учебную мотивацию в целом.







1. Приложение 3

Примеры этапов урока с использованием обучающих игр

Игра «Объясни слово»

Игра может проводиться на этапе актуализации знаний.

Тема: Школьные принадлежности, 5 класс

Цели игры: повторение лексических единиц по теме, развитие умственных способностей обучающихся

Заранее заготавливаются карточки по количеству человек в группе.

Обучающиеся делятся на команды. Далее выходят по одному представителю от команды и получают карточку, на которой есть главное слово (например book), которое он должен объяснить своей команде и также даются несколько слов, которые нельзя использовать (например paper, a bookcase, a student). Поскольку задание достаточно сложное, нужно использовать синонимы, анализировать и тщательно подбирать слова для описания предмета, участники могут подключать мимику и жесты, чем они охотно и пользуются. С другой стороны, такая игра часто проводится на основе пройденного материала или по словам из прочитанного текста. Тогда игра проходит быстро. Выигрывает та команда, которая правильно называет все слова.

В результате игры учитель определяет сформированность коммуникативных умений обучающихся, словарный запас, ребята настраиваются на урок, устанавливается благоприятная атмосфера. Игра полезна и увлекательна. Обучающиеся делают первые попытки трансформации слова.

Ролевая игра

Игра «Ecological press conference» проходила в 9 классе на уроке обобщающего повторения, это был заключительный урок по теме.

Цели игры: развитие коммуникативных навыков, закрепление пройденной темы и повышение мотивации обучающихся к изучению иностранного языка, а также формирование активной гражданской позиции и воспитание культуры взаимоотношений.

К уроку обучающиеся должны были повторить лексические обороты и вспомнить информацию по теме.

Урок начался с распределения ролей: ведущий конференции, группа экспертов в области экологии, руководитель химического концерна, группа защитников окружающей среды, журналисты и рядовые жители, проживающие в экологически неблагоприятном районе. Обучающиеся получили таблички в соответствии с представляемыми ими ролями.

Была заявлена проблема, связанная с работой концерна.

Задача участников игры- решить эту проблему или наметить пути решения и придти к какому- либо соглашению.

Всем участникам игры было дано время для подготовки к пресс- конференции. Ведущий определяет правила дискуссии, группа защитников окружающей среды выявляет общие подходы к проблеме и выдвигает аргументы в их пользу, жители и журналисты возражают и не соглашаются с объяснениями как зоозащитников, так и руководителя концерна. Учитель помогает соориентироваться и выбрать направление защиты.

Условием дискуссии было уважительное обращение друг к другу, иноязычная коммуникация по теме пресс- конференции и решение проблемы.

В конце урока был проведён краткий анализ игры и подведение итогов.

Результатом игры явилось общепринятое решение по проблеме, состоявшаяся коммуникация обучающихся и положительные эмоции.

Ранжирование

Игра может проводиться на этапе контроля знаний и умений.

Цели игры: развитие коммуникативных навыков и индивидуальных личных качеств обучающихся, воспитание культуры взаимодействий в коллективе.

Обучающимся предлагается проранжировать предметы или действия по определённой теме и сравнить с результатами других. На карточке даны несколько прилагательных и несколько существительных. Можно заполнять в форме таблицы.

Например даны виды спорта и прилагательные: опасный, полезный для здоровья, интеллектуальный, утомительный, увлекательный. Каждый вид спорта нужно проранжировать в соответствии с их характеристиками. Заполнение таблицы нацеливает на обсуждение данных таблицы в целом в группе и, возможно, построению графика, который отражает разные мнения в группе. В конце работы учитель может показать реальную статистику по данной теме и тогда можно сравнить, кто из обучающихся был близок к реальным фактам.

В результате подобное задание помогает выявить разногласия и выявить похожие мнения, способствует началу дискуссии а также подводит обучающихся к работе с статистическими данными и письму. Обучающиеся учатся анализировать данные и делать выводы, принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.

Игра «Собери картинку»

Цели игры: активизация лексически по теме, развитие коммуникативных умений

Каждой команде дается конверт, в котором находятся 7 частей от картинки. Это может быть любая тематическая картинка. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур: I see... This is... Не has got... She has got... It is blue (grey, etc.). Структуры можно выписать на доску.

Например, такая игра проводилась в 5 классе по теме «Внешность» в начале урока, т.к. тема детям была уже знакома.

Команды получили картинки с изображением монстриков, которые нужно было собрать и описать на английском языке их внешность. Учитывалось не только количество предложений, но и правильно сказанные предложения.

В результате игры обучающиеся успешно справились с заданием. Даже слабые обучающиеся охотно описывали картинки.

7. Литература

ФГОС ООО от 31.05.2021

Л.С.Выготский Психология развития ребенка. — М: Изд-во Эксмо, 2004. — 512с.

А.С.Макаренко О воспитании молодежи : (Сборник избр. пед. произведений) / Под общ. ред. Г. С. Макаренко ; [Вступит. статья и примеч. В. Гмурмана] ; [Биогр. очерк М. Бобровской]. - 2-е изд. - Москва : Трудрезервиздат, 1951. - 396 с.

М.Ф.Стронин Обучающие игры на уроке английского языка : (Из опыта работы). Пособие для учителя / М. Ф. Стронин. - 2-е изд. - Москва : Просвещение, 1984.

О.И. Мезенцева СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ Учебное пособие- Новосибирск, 2018

ФГОС. Настольная книга учителя: Учебно-методическое пособие/ В.И. Громова, Т.Ю. Сторожева.– Саратов, 2013. – 120 с

Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 143с.

А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя — М.: Просвещение, 2008

Гузеев В.В. Преподавание. От теории к мастерству: Москва, НИИ школьных технологий, 2009