

Здравствуйте. Мой МК называется «**Запоминаем, играя...**»

С позиции ФГОС в процессе обучения мы формируем у ребенка различные УУД, в том числе и коммуник-е. Изучение любого языка учит выстраивать общение с людьми не только своей, но и чужой культуры. Язык также является мощным средством в формировании мировоззрения и расширении кругозора.

Изучение АЯ базируется, в первую очередь, на запоминании большого количества слов. Существует много различных техник запоминания лексики, и, в зависимости от типа восприятия информации ребёнком, на уроках я использую различные способы подачи материала. Я считаю, что одна из главных задач учителя – постоянно поддерживать интерес к изучению предмета. И чтобы сделать запоминание лексики непринуждённым и лёгким занятием для учеников, мне на помощь приходят активные методы обучения, такие как, например, игровые технологии.

Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Я со своими учениками уже опробовала некоторые технологии, которые нам нравятся и приносят хорошие результаты. Сегодня Я бы хотела рассказать о некоторых из них, и некоторые продемонстрировать.

1. Уважаемая фокус-группа, взгляните на эти картинки внимательно. Можете ли вы распознать, что за слова зашифрованы в этих картинках? (скорпион, крокодил, попугай) С помощью таких картинок, называемых каллиграммы, можно запоминать как слова, так и целые фразы. Ребенок воспринимает одновременно и образ, и слово, его называющее. Иногда в качестве творческого д.з. я задаю придумать каллиграммы к словам по определённой теме. Такие слова быстрее запоминаются, так как детям интересно придумывать свои каллиграммы и угадывать слова одноклассников на следующем уроке.

2. Многие английские слова мы используем в повседневной речи, но даже не задумываемся об этом. попробуйте предположить, как переводятся выделенные цветом слова? (угадывают)

Что помогло вам догадаться? (слайд) Ассоциации, конечно.

С подобными словосочетаниями у меня тоже есть хорошая игра, которая направлена на коммуникацию, может быть разминкой и может помочь разделить класс по парам. Правила просты: я раздаю листочки с этими словами детям, их задача как можно быстрее найти свою пару. вслух можно произносить только слово с листочка. В итоге и пару нашли, и размялись, и слова повспоминали. В данном случае я подобрала слова на тему «животные». По таким же правилам мы иногда играем в игру «антонимы» или «синонимы».

3. Самая любимая игра, которая нравится практически всем ученикам младшей, средней и старшей школы. Это игра Aleas. Мы используем эту игру в основном для закрепления изученного лексического материала, она помогает установить прочные ассоциативные связи с уже известными словами, а также систематизировать их. Правила просты: ребятам нужно выбрать любое слово из пройденной темы и описать его так, чтобы остальные догадались, что это за слово/словосочетание. не называя однокоренных слов

Эта игра подходит всем возрастам. Но, конечно, условия её будут отличаться для каждого класса. На примере этой игры я хочу показать вам, как можно адаптировать её для детей разного возраста.

Для начала, давайте представим, что вы учитесь во втором классе. Для второго класса эта игра похожа на игру «крокодил» и «пантомимы». Задание будет таким: вам нужно объяснить всему классу слово из списка, используя жесты и мимику. Давайте попробуем. Выберите себе по одному слову, подумайте, как его можно показать. Кто первый?)

Спасибо большое. А теперь представим, что вы уже 6й класс. Попрошу вас работать в парах на в этот раз. Вы уже знаете глаголы, прилагательные, которыми можно охарактеризовать этих животных, и уж точно вы знаете конструкции «It is...(прилагательное); It can... (глагол)».

Задание: объяснить своей паре любые 3 существительных из списка, за меньшее количество времени. Используйте данные вам на карточках прилагательные, глаголы и конструкции.

Например: It is long. It can crawl. What is it? (snake - змея)

Слова lion, frog, elephant, bird, dog, cat, snake, mouse, duck, bee, turtle

wild - дикий, domestic - домашний, big - большой, small - маленький, smart - умный, long - длинный, brave - храбрый, hulking - неуклюжий, cute - милый, funny - забавный,

run - бегать, climb - взбираться\карабкаться, jump - прыгать, fly - летать, swim - плавать, crawl - ползать.

(Играют)

Чтобы создать соревновательный дух, можно добавить условие «кто быстрее объяснит 3 слова своей команде». Либо ограничить по времени и дать 20 слов, тогда победит команда, угадавшая большее количество слов. Лексику мы берем на определенную тему.

Ув.фокус-группа, я попрошу вас ознакомиться со следующим заданием, пока я расскажу о старшей школе.

Что касается старшей школы, для них задание усложняется. Они описывают словосочетания. Им нельзя использовать однокоренные слова в описании. Иногда это похоже на игру «вето», в которой есть целый список слов, которые нельзя использовать в описании.

Таким образом, правила игры **Алеас** можно видоизменять в зависимости от возраста учащихся и их уровня знаний. Детям, которым трудно даётся описание слов, разрешается называть только синонимы/антонимы. Игра интересна даже тем детям, которым трудно даётся изучение английского, т.к. им разрешено показывать слово движениями. Все дети подключены к работе, так как каждый из них «ковыряется» в словаре, желая быстрее найти описываемое слово, неосознанно запоминая лексику по заданной теме.

4. В качестве рефлексии я предложила создать общую карту ассоциаций с сегодняшним занятием, так называемая «майндмэп». Такие карты ассоциаций полезны для систематизации и пополнения словарного запаса.

(Нужна документ-камера)

Подводя итоги, можно сказать, что игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения иностранному языку. В игре активизируются мыслительные процессы, совершенствуются речевые навыки учащихся и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

В своей педагогической практике я часто использую игровые технологии, в обучении английскому языку учащихся 9-11 классов отдаю предпочтение коммуникативным играм. Использование игр положительно сказывается в повышении качества знаний по английскому языку, уровня учебной мотивации к изучаемому предмету и сохранения психологической комфортности обучаемых в учебной деятельности.

И ещё, пока наша фокус-группа составляет карту-отзыв о занятии, хочу поделиться с вами одним секретом. Я знаю, как запомнить 50.000 англ. слов за 2 минуты! И я могу научить этому вас прямо сейчас. Поднимите руки, кто думает, что это невозможно?)

Хорошо. Секрет в том, что в русском языке есть примерно 50.000 слов, оканчивающихся на -ция и -сия. И чтобы из русского слова сделать английское, достаточно просто поменять окончание на SH. Пробуем! Профессия? Нация? Информация? Цивилизация? Есть порядка 500 исключений из этого правила.

И у нас готова майнд-мэп, давайте подытожим! (смотрим на экран, документ-камера в помощь)

Спасибо за занятие! Любите английский, как люблю его я! :)

Aleas

СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫЕ

Mouse - мышь
[маус]
Lion - лев [лаен]
Cat - кот [кэт]
Dog - собака [дог]
Duck - утка [дак]
Bee - пчела [би]
Bird - птица [бёд]
Turtle - черепаха
[тётл]
Frog - лягушка
[фрог]
Elephant - слон
[элефант]

ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ

Е:
wild - дикий [вайлд]
domestic -
домашний
[домэстик]
big - большой [биг]
small - маленький
[смол]
smart - умный
[смарт]
brave - храбрый
[брэйв]
hulking -
неуклюжий
[халкин]

cute - милый [кют]
funny - забавный
[фани]

ГЛАГОЛЫ:

run - бегать [ран]
jump - прыгать
[джамп]
fly - летать [флай]
swim - плавать
[свим]
crawl - ползать
[кроул]

КОНСТРУКЦИИ:

It is...(прилагательное) [ит из...]

It can...(глагол) [ит кэн...]

It is long. It can crawl. What is it? [Ит из лонг. Ит кэн кроул. Вот из ит?]

(Оно длинное. Оно умеет ползать. Что это?) – It's a snake (Это змея)

