**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение**

**Верхнегрековская основная общеобразовательная школа**

**Кашарского района Ростовской области**

**Обобщение опыта работы**

**учителя английского языка**

**Тимошенко Анны Александровны**

***«Системно-деятельностный подход***

***в обучении иностранному языку»***

С.Верхнегреково

2017г.

**Содержание**

1.Информация об опыте 3

 1.1.Наименование опыта, цели и задачи 3

 1.2. Условия возникновения, становления опыта 4

 1.3 Теоретическая база опыта 4

 1.4. Актуальность опыта 4

 1.5. Ведущая педагогическая идея опыта 6

 1.6.Новизна опыта 6

 1.7. Адресность опыта 6

 1.8. Трудоёмкость опыта 7

2. Технология опыта 7

3. Результативность опыта 12

4. Работа по распространению собственного опыта 14

5. Библиография 15

6. Приложение 16

**1.Информация об опыте.**

* 1. **Наименование опыта.**

**Тема**: «Системно-деятельностный подход в обучении иностранному языку»

**Цель:** внедрение в учебный процесс наиболее эффективных педагогических технологий, ориентированных на системно- деятельностный подход в обучении иностранным языкам.

**Задачи:**

1.Изучить теоретические основы системно-деятельностного подхода.

2. Отобрать и применить наиболее эффективные формы, методы, приемы организации учебно -воспитательного процесса.

3.Проанализировать динамику познавательной активности и качества знаний учащихся, в результате применения наиболее эффективных технологий деятельностного подхода.

**1.2. Условия возникновения, становления опыта.**

Перед современной школой стоит очень важная задача – подготовка подрастающего поколения к жизни в быстро меняющемся информационном обществе, в мире, в котором ускоряется процесс появления новых знаний, постоянно возникает потребность в непрерывном повышении образования. Ориентация на механическое усвоение знаний и навыков сменилась ориентацией на развитие личности.  Сегодня уже недостаточно обеспечить овладение школьниками суммой знаний, важнее научить хотеть учиться, уметь самим добывать знания.  В.А.Сухомлинский писал: «Учение не должно сводиться к беспрерывному накоплению знаний, к тренировке памяти, хочется, чтобы дети были путешественниками, открывателями и творцами в этом мире». Это заставляет нас, учителей, задуматься о том, как учить и чему учить.

       Таким образом, на этом этапе моей педагогической  работы возникли условия становления, изучения и внедрения в мою практическую деятельность системно-деятельностного подхода к организации образовательного процесса.

**1.3.Теоретическая база опыта**

В основе педагогического опыта лежат идеи системно-деятельностного подхода, разрабатываемого в [трудах Л](http://psihdocs.ru/sbornika-suicidologiya-v-trudah-zarubejnih-uchenih.html).С.Выготского, А.Н.Леонтьева, П.Я.Гальперина, Д.Б.Эльконина и др., раскрывающие основные психологические условия и механизмы процесса усвоения знаний и структуру учебной деятельности, с учётом возрастного развития детей и подростков; «Технология деятельностного метода
обучения», разработанная педагогическим коллективом под руководством доктора педагогических наук, профессора Л.Г. Петерсон. Данный подход направлен на развитие каждого ученика, на формирование его индивидуальных способностей, а также позволяет значительно упрочнить знания и увеличить темп изучения материала без перегрузки обучающихся.

 В своем опыте я также опираюсь на:

* Личностно-ориентированный подход в обучении (И.С. Якиманской)
* Сознательно-коммуникативный метод (Я.М. Колкер)
* Игровые технологии в обучении (С.А. Шмаков)
* Технологии обучения иноязычной культуре (Е.И. Пассов)

**1.4.Актуальность опыта.**

В обучении иностранным языкам существуют различные подходы, различные стратегии. На современном этапе наиболее действенным является системно-деятельностный подход, который служит теоретической основой Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Согласно новым стандартам учитель играет роль режиссёра учебного процесса. Он мотивирует обучающихся к самостоятельному принятию решений, корректирует их действия, участвует в обсуждении и ищет способы, чтобы включить в работу каждого обучающегося.

Системно-деятельностный подход как концептуальная основа ФГОС общего образования обеспечивает:

* формирование готовности личности к саморазвитию и непрерывному образованию;
* проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;
* активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
* построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

При изучении английского языка термин системно- деятельностный подход дополняется словом коммуникативный системно-деятельностный подход – это процесс изучения языка в процессе общения.

Значит, научить коммуникации можно только за счет вовлечения обучающихся в различного рода деятельность через

* моделирование и анализ жизненных ситуаций на уроках;
* использование активных и интерактивных методик;
* участие проектной деятельности, владение приёмами исследовательской деятельности;
* вовлечение обучающихся в игровую, оценочно-дискуссионную, рефлексивную, проектную деятельность, обеспечивающих свободный поиск эффективного, отвечающего индивидуальности ребёнка, подхода к решению задачи.

На уроках английского языка для формирования коммуникативной компетенции я стараюсь выбрать такую технологию, найти такие методы и приёмы, которые создадут наиболее оптимальные условия  для достижения поставленной цели. Наиболее эффективным средством включения обучающегося в процесс общения на уроке является     игровая деятельность.

 Актуальность опыта определяется уменьшением учебной нагрузки на детей с сохранением объёма знаний; активизацией мыслительной деятельности учащихся, созданием ситуации «успеха». Актуальность опыта проявляется в том, что при снижении интереса учащихся к обучению, предлагается анализ условий, позволяющих воспитывать стремление к самообразованию.

**1.5. Ведущая педагогическая идея.**

 Определить педагогическую идею позволил анализ противоречий, сложившихся в современной системе образования.  Сегодня ценность является не там, где мир воспринимается по схеме знаю - не знаю, умею - не умею, владею - не владею, а где есть тезис «ищу - и нахожу, думаю - и узнаю, тренируюсь - и делаю». На первый план выходит *личность ученика*, готовность его к самостоятельной деятельности по сбору, обработке, анализу и организации информации, умение принимать решения и доводить их до исполнения.

  Исходя из этого, иной становятся задачи учителя - не поучить, а побудить, не оценить, а проанализировать. Учитель по отношению к ученику перестает быть источником информации, а становится организатором получения информации, источником духовного и интеллектуального импульса, побуждающего к действию.

Эти задачи успешно решаются при широком использовании и внедрении в практику работы учителей   английского языка системно-деятельностного  подхода обучения, когда учитель предлагает своим ученикам не готовые истины, а их самостоятельный поиск, создание и сотворение.

         Сегодня стало уже очевидным, что именно такое обучение не только делает уроки интересными, а усвоение знаний успешным, но и помогает детям приобрести опыт деятельности и общения, благодаря которому им легче своевременно найти своё призвание и успешно реализовать себя в жизни.

***1.6. Новизна опыта***

Сущность опыта заключается в создании педагогических условий для реализации деятельностного подхода в организации образовательного процесса школьников в урочной деятельности.

Новизна опыта заключается в том, чтобы помочь учителю в полном объёме  использовать в своей работе системно-деятельностный подход, даже в традиционной системе обучения, так как дети от природы любознательны, полны желания учиться. Все, что нужно для того, чтобы они могли проявить свои дарования, - это умелое, умное руководство.

**1.7. Адресность опыта**

 Данный опыт будет интересен педагогам-предметникам, работающим с детьми начального и среднего школьного возраста, молодым педагогам.

**1.8. Трудоемкость опыта:**

Организация работы не трудоемка при наличии оборудования, дидактического материала, наглядных пособий, методической базы и соответствующей подготовки самого педагога.

Трудности при применении данного опыта могут заключаться в:

* планировании и построении системы занятий с учетом индивидуальных особенностей детей;
* подборе дидактического материала;
* применении методов и приемов работы с детьми, исходя из их индивидуальных особенностей;
* разработке критериев отслеживания уровня освоения знаний, умений и навыков детей.

**2.Технология опыта.**

Концепцию «учения через деятельность» предложил американский ученый
Д. Дьюи. Основные принципы его системы:
- учѐт интересов учащихся
- учение через обучение мысли и действия;
- познание и знание – следствие преодоления трудностей;
- свободная творческая работа и сотрудничество.
На уроках английского языка используются следующие интерактивные технологии обучения:
• Работа в парах и группах
• «Мозговой штурм», «Синквейн»

• Дискуссия
• Проектная работа
• Различные игры.
Все эти технологии помогают реализовывать все основные дидактические принципы обучения при системно-деятельностном подходе, продумать меры повышения мотивации к обучению.

**Я хотела бы остановиться на игровых технологиях обучения**
Моя задача на уроке состоит в том, чтобы заинтересовать мальчишек и девчонок, привлечь их внимание так, чтобы они захотели получать предложенные им знания, и учились добывать их сами.

Понимая роль игры в развитие познавательной активности учащихся на уроках иностранного языка, я изучила методику проведения игр, технологию игровых форм обучения, классификацию игр, цели и задачи применения игровых технологий, особенности отбора содержания учебного материала, основные принципы организации игры.

Опыт моей работы свидетельствует, что игра помогает детям преодолеть психологический барьер и обрести веру в свои силы. Применение игровых приемов позволяет создать условия для непроизвольного усвоения всех языковых средств: лексики, грамматических структур, речевых образцов. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Дети над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения. Фразу « Let`s play» ученики ждут с нетерпением. Их веселый смех, оживление, желание говорить по-английски служат показатели заинтересованности, увлеченности.

Как правило, каждая конкретная игра представляет собой синтез нескольких типов игр, выделенных в классификации. Я стараюсь использовать в своей работе разнообразные виды игровой деятельности:

-фонетические игры – сказки,

-грамматические игры,

-лексические игры,

-игры с буквами,

-игры со словами,

-работу с картинками,

-загадки, ребусы, лото, домино,

-языковые и речевые игры,

-викторины «Что? Где? Когда?», «Кто хочет стать миллионером?»,

-игры «Звездный час», «Один против всех», «Морской бой»

-ролевые игры.

Ценность игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику.

Применяя языковые и речевые игры на уроке, учитель должен помнить следующее:

-Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован.

- Необходимо знать, с какой целью проводится игра.

-В играх должно быть задействовано как можно больше учащихся.

-Игры должны соответствовать возрасту и языковым возможностям учащихся.

В любой вид деятельности на уроке я стараюсь внести элемент игры.

**I этап - формирование фонетических навыков** (Приложение 1)

Главная цель фонетических игр – постановка (коррекция) произношения, тренировка в произношении звуков в словах, фразах, отработка интонации.

Работая над фонетикой, я часто рассказываю сказки о звуках:

-сказка о занятой обезьянке, с которой происходят разные истории;

-сказка о язычке, который знакомит с «Секретами английских звуков». Сказочные персонажи рассказывают об основных правилах чтения и произношения английских звуков, предлагают выполнить простые, а затем и сложные задания, тренирующие зрительную память и логическое мышление. А потом в процессе обучения дети сами придумывают продолжение этих сказок.

**II этап - формирование лексических навыков** (Приложение 2)

Лексические игры сосредоточивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения.

 При изучении лексики я применяю такие игровые методы как:

-кроссворд, ребус. Кроссворд может использоваться не только как индивидуальная деятельность ребенка, но и как коллективная.

Для лучшего запоминания слов можно пользоваться уже существующими рифмовками или сочинять их самому.

Например, тема - цвета.

Поля с пшеницей спелою радуют нас цветом yellow. Синеву небес люблю, ношу майку цвета blue. У ёлки цвет всегда один, зимой и летом это - green. Посмотри-ка, мальчик Джек на солнце стал совсем уж black.

Веселая игра «Balloons up in the Sky» также на запоминание цветов.

Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда дети подбивают шарик, чтобы он не упал, они должны назвать его цвет. Учитель говорит ребятам, чтобы они постарались, как можно дольше удержать шарики в воздухе.

Очень любят ребята разгадывать русско-английские шарады, когда пишется первая буква английского и русского слова.

Например: Скажешь по-английски, будильник он живой.

А по-русски если, то повар он морской. ( Соck - кок)

**III этап - формирование грамматических навыков** (Приложение 3)

 Грамматические игры призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения. Овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся.

Например, при отработке структуры “What is he doing?” , дети играют в домино «Глаголы в картинках», структуры “There is/are” – «Комнатный бой», где каждый из учеников рисует план своей комнаты, а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера.

Например: Is there a table in the middle of the room?

Вводить и закреплять грамматику можно при помощи «лексических» сказок, придуманных учителем с проговором хором и записью новых слов.

Например, по теме «Глаголы»:

- Сказка о магазине глаголов, о неуживчивых вспомогательных глаголах.

Мы также отправляемся в путешествие по стране неправильных глаголов.

**IV этап - формирование коммуникативных навыков** (Приложение 4)

Речевые игры учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершения речевого акта и отталкиваются от конкретной ситуации, в которой осуществляются речевые действия. Ролевая игра является одним из резервов повышения качества и эффективности обучения иностранному языку.

Например, при работе над лексикой по теме «Одежда» в классе появляется «магазин». На прилавке «магазина» разложены различные предметы одежды, которую можно купить.
Учащиеся заходят в «магазин» и покупают то, что им нужно, выстраивая правильно свой диалог.

При тренировки употребления предлогов места мы играем в прятки на картинке «Hide – and – Seek in the Picture»

Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) “прячется” где-нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, “ищут” его на картинке.

Наряду с устными играми, которые я провожу на уроках, я использую также

 -**мультимедийный игры**, которые способствуют расширению и закреплению полученных знаний. Так в играх «Star hour», «Sea battle», «Football», «Who wants to win» учащиеся проявляют ещё больший познавательный интерес. (Приложение 5)

 - **онлайн игры**.

Так, игра «Numbers» предназначена для того, чтобы запоминать английские числа. С помощью игры «Положи на место» можно проверить, как усвоили предлоги.

Применяю игровые физкультминутки, так как наилучшим отдыхом, приводящим к быстрому восстановлению работоспособности, служат игры, сопровождаемые положительными эмоциями. Такая форма разрядки предупреждает переутомление детей. (Приложение 6)

Часто практикую

- игры с мячом, когда ребёнок, поймавший мяч, не только должен подобрать соответствующее заданию слово (на русском или английском языке), но и сделать это максимально быстро. Для смены динамических поз можно всем встать, подойти к доске, встать в круг или в разных местах класса и работать таким образом. Так, в игре, с радостью и весельем отрабатывается лексика и грамматика.

-игры **«Будь внимательный»,** когда учитель произносит слово-команду, а выполняет другое движение. Ученики должны выполнить нужную команду.

Hands down! - Руки вниз!

Hands on hips! - Руки на бёдра!

Sit down! - Садись!

 Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, должны давать свободу для самовыражения. Главное в отношении ученика и учителя – вера в силы детей. Ребенок развивается только в деятельности, поэтому в классе мы сравниваем, доказываем, спорим, анализируем. Процесс обучения – двусторонний процесс. И результат этого процесса во многом зависит от позиции самого ребенка, его активности.

**3.Результативность опыта.**

Использование игровых технологий на уроке английского языка позволяет мне более полно реализовать целый комплекс методических, дидактических, педагогических и психологических принципов, необходимых в условиях введения ФГОС. Применение игровых технологий на уроках английского языка позволяет школьникам практически реализовывать свои универсальные учебные действия, повышает эффективность решения коммуникативных задач и формирует устойчивую мотивацию иноязычной деятельности учащихся на уроке.

Результатом моей работы является:

* 1. Собственное активное участие детей, которое помогает прочнее усваивать и запоминать теоретические сведения.
	2. Легче решается проблема мотивации.
	3. Положительным моментом является то, что игры привлекают внимание детей, которые не блещут знаниями по другим предметам, здесь они открываются с положительной стороны.
	4. При систематическом использовании игровых приемов обучения у детей вырабатывается личностный подход к получению индивидуального результата, умение отстаивать и защищать свою собственную точку зрения.

Диагностика результатов обучения показала там, где регулярно проводятся уроки с игрой, выше успеваемость учащихся. По окончании опыта сравнения качества знаний показали, что дети значительно лучше усваивали материал, представленный с помощью методов деятельностного подхода обучения.

Результаты обучения учащихся стабильны, качество обучения - в позитивной динамике. Эффективность опыта определяется увеличением процента качества знаний учащихся по иностранному языку**.**

Игровой характер деятельности усиливает мотивацию обучения. Проанализировав результаты, можно прийти к следующим выводам - за 2013-2014 уч.год, 2014-2015 уч.год и 2015-2016 уч.год наблюдается устойчивое повышение уровня мотивации к предмету «английский язык».

**Результаты участия в предметных олимпиадах и конкурсах**

**Ластавченко Карина** (4 класс) **–** призёр – школьная предметная олимпиада - 2016-2017 уч.год

 **Шумская Марина** (8класс) – 1 место – муниципальный конкурс творческих работ на английском языке - 2015- 2016 уч.год

 **Тимошенко Сергей** (4 класс) – победитель Общероссийской предметной олимпиады для школьников «Пятёрочка» - 2015- 2016 уч.год

Участие детей в Общероссийской предметной олимпиаде для школьников «Пятёрочка» - сертификаты - 2015- 2016 уч.год

Победители и призёры в предметной неделе – ежегодно.

Грамота учителю за использование инновационных технологий в обучении и воспитании учащихся – 2016 г.

Грамота учителю за хорошую подготовку учащихся к Всероссийской школьной олимпиаде школьников – 2016 г.

Диплом учителю за творческий подход и высокий уровень профессионального мастерства, проявленные при организации и проведении Общероссийской предметной олимпиады для школьников «Пятёрочка» - 2015 г.

Грамота учителю за достигнутые успехи в деле обучения и воспитания школьников, за творческий подход к педагогическому труду – 2013 г. (Приложение 7)

**4. Работа по распространению собственного опыта**

1.Работа по распространению собственного опыта  представлена на  ШМО  - сентябрь 2016 года, январь 2017года.

2. Открытый урок английского  языка с презентацией  в 4 классе  для учителей школы с  применением  деятельностного подхода в обучении –

2016 г.

3. Публикация уроков и внеклассных мероприятий с использованием игровых технологий на сайте «Инфоурок»

4. Публикация презентации «Праздник английского алфавита» на сайте «Мультиурок» - 2016 г.

5. Публикация методических разработок на школьном сайте.

(Приложение 8)

**5. Библиография**

1. Александрова А.Н. Деятельностный подход в обучении и воспитании. – Сургут, 2007.
2. Бим И.Л. Личностно-ориентированный подход – основная стратегия обновления школы. Иностр. языки в школе. – 2010. – № 2.
3. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. - М., 2009
4. Леонтьев А.А. Психология общения - Москва: Смысл,1999.
5. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении. – М., 1998.
6. Никифоров А. Л. Деятельность. Поведение. Творчество. В кн.: Деятельность: теории, методология, проблемы.- М.: Изд-во полит. лит-ры, 1990.
7. Панов Е.М. Основы методики обучения иностранным языкам. Москва, 1997.
8. Панов А.И. Системно-деятельностный подход в образовании. Методические рекомендации. – Томск, 2002.
9. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. – М., 1989.
10. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении / П.И. Пидкасистый. ***-*** М.: Просвещение, 1996.
11. Сластенин В.А., Подымова Л.С. Педагогика: инновационная деятельность. – М.: Изд-во Магистр, 1997.
12. Сухов В.П. Системно-деятельностный подход в развивающем обучении школьников. – Спб.: РГПУ им. А.И.Герцена, 2004.
13. Швырев В.С. Проблемы разработки понятия деятельности как философской категории. - М.: Изд-во полит. лит-ры, 1990.
14. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г.И. Щукина. - М.: 2002.
15. Юдин Э.Г. Системный подход и принцип деятельности. - М.:1978
16. Якиманская И.С. Личностно ориентированное обучение в современной школе. – М: Сентябрь, 1996.
17. Электронные Интернет-ресурсы

 **6. Приложения**

1.Фонетические игры, сказки.

2.Лексические игры.

3.Грамматические игры.

4.Ролевые игры.

5.Мультимедийные игры.

6.Игровые физ. минутки.

7.Результат участия в предметных олимпиадах и конкурсах - грамоты.

8.Работа по распространению опыта свидетельства о публикации, сертификат.

**Приложение 1.**

**Фонетические игры.**

**Игра 1. "Повторюшки"!**
Учитель спрашивает у детей, кто такие повторюшки?

- Это маленькие гномики с огромными ушами.Они внимательно прислушиваются ко всему вокруг и поэтому очень краси­во всё повторяют. Ну-ка, повторюшки, приготовили свои ушки! (Учитель прикладывает ладони с растопыренными пальцами к ушам,  все повторя­ют за ним.) [ai], [mai], [ei], [nei], [neim], [neimiz], [mai neimiz]" -

 (фонетическая отработка My name is …)

**Игра 2.**. **« Пузыри»**

Представьте, что вы – огромные рыбы, которые лежат на дне моря и пускают огромные пузыри [wo] *–*[wo]. Губки трубочкой! Пузырь растёт, (руками изображает растущий пузырь, дети по­вторяют за ним) растёт ... и лопается [ts] (при этом звуке руки резко расхо­дятся в разные стороны) А теперь, повторюшки, приготовили свои ушки! –

(фонетическая отработка What's your name?)

**Игра 3.**. «**Назови слово**»!
(игра с предметом)

Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот звук слышится.

Например: fat, тар, cap, rabbit, sat, dad или mother, father, daughter, teacher.

**Игра 4.**. **«Lapping milk»**

Забавное и полезное упражнение для произнесения звуков, где требуется высовывать язычки. Все дети, конечно, видели, как котята лакают молочко. На какое-то время учащиеся превращаются в таких котят.

Учитель сначала сам читает стихотворение и предлагает ребятам каждый раз после слов «Lap, lap, 1ар!» продемонстрировать это движение языками.

Little kitty laps her milk,

Lap, lap, lap!

Her tongue goes out,

Her tongue goes in,

Lap, lap, lap!

Little kitty likes her milk,

Lap, lap, lap!

Oh, see her tongue

Go out and in.

Lap, lap, lap!

**Игра 5.**. **«Найди, в каких словах спрятались звуки, которые я буду произносить».**

Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

**Игра 6.**. **«Правда-ложь»** (игра на внимательность)

 a)Учитель называет звуки, показывая на буквы или букво-сочетания, а ученики должны обнаружить ошибку, если она имеется.

b)Учитель показывает карточки звуков и называет их, а ученики должны поднять руку, если обнаружат ошибку, и исправить ее, назвав правильно.

Каждая исправленная ошибка оценивается баллом.

**ИГРА 7. «Угадай по голосу, кто пришёл к тебе в гости».** Кто-нибудь из ребят, закрыв глаза, стоит у доски, а другой ученик громко произносит слова приветствия: Good morning, Dima! How are you?

Тот, кто стоит у доски, должен по голосу догадаться, кто с ним здоровается, должен ответить на приветствие, назвав ученика по имени: Good morning, Olga! I am fine, thank you!

**Игра 8. «Комары и осы»**
Предложите детям вымолвить звук [z] - [z-z-z] и объясните, что так в нашей игре будут жужжать комары, потом предложите детям вымолвить звук [ð] - [ð-ð-ð] и объясните, что так будут жужжать осы. Каждый раз, когда будут жужжать комары (звук [z]), дети должны хлопать в ладони, будто отгоняют комаров, а когда зажужжат осы (звук [ð]), они должны сидеть тихо, чтобы оса их не укусила. Цель игры - научить различать на слух звуки [z] и [ð].

**Игра9.** **«Эхо»**

Повторите с детьми звуки, которые они узнали на уроке. Следите за правильной артикуляцией. После этого поиграйте в игру «Эхо». Отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом произнесите пройденные звуки. Дети, как эхо, повторяют каждый звук вслед за вами.

**Фонетические сказки**

1. **Monkey’s busy day.**

– Meet a monkey.
– Познакомьтесь с обезьянкой. Она живет в небольшом домике, на одной из самых красивых лесных полянок.
– Она просыпается рано утром и сладко потягивается: [a:], [a:], [a:].
– Затем она открывает окошко, [ш ], [ ш].
– Сегодня замечательный день. Ей очень нравится, и она говорит: [o-o:], [o-o:].
– Она бежит на улицу и делает утреннюю зарядку. Сначала она бегает: [r], [r], [r/\n], [r/\n].
– Затем она прыгает: [dЗ ], [dЗ ], [dЗ /\mp].
– Затем она залазит на дерево и перелетает с ветки на ветку: [ai], [ai], [claim], [flai].
– Потом она бежит на речку и долго– долго плавает: [i], [i], [swim], [swim].
– Вода в реке холодная. По дороге домой обезьянка греет лапки: [h], [h], [h].
– И поет свою любимую песенку: [la:], [la:], [la:].
– Сегодня к ней придет много гостей, поэтому она начинает убираться в своем домике. Сначала она выбивает пыль из коврика: [d], [d], [d].
– Потом она выбивает пыль из дивана: [t], [t], [t].
– Потом вытирает пыль с мебели: [tS ], [tS ], [tS ].
– Вчера она стирала, поэтому, сегодня ей надо погладить белье. Утюг шипит: [s-S ], [s-S ].
– Он очень горячий. Обезьянка обожглась: [ai], [ai], [ai].
– А тут как раз позвонили в дверь: [ni?], [ni?], [ni?].
– Это пришел ее друг, английская собачка Рекс. Он рычит не так как русские собачки. Послушайте: [r], [r], [r].
– И они вместе идут приглашать друзей в гости. По дороге они услышали гусей. Но гуси летели так высоко, что они услышали только один звук: [g], [g], [g].
– А где-то далеко в лесу каркает ворона. Но она тоже так далеко, что друзья услышали только один звук: [k], [k], [k].
– Они идут дальше и вдруг слышат: [u-u:], [u-u:]. Конечно, это филин проснулся в чаще леса.
– Обезьянка испугалась и побежала дальше. И вдруг перед ней большая солнечная поляна, на которой растет много красивых цветов. А там где цветы, там всегда пчелки. Они жужжат так: [? ], [? ], [?]. Обезьянка очень боится пчелок. Она от них прячется. (Дети закрывают руками голову.)
– И убегает вглубь леса. А там темно и сыро. Там живут комарики: [z], [z], [z]. Обезьянка не любит комариков. Она их хлопает. (Дети хлопают в ладоши.)
– Слушаем внимательно, кто подлетел к обезьянке: пчелка или комарик, и хлопаем или прячемся. [?], [?], [z], [?].
– Наконец обезьянка нашла своего друга. Послушайте, кто это: [?э], [eэ], [eэ].
– Конечно, это мишка. Она зовет его в гости: [ei], [ei], [ei].
– И они идут дальше все вместе. Вдруг они слышат такой звук: [?], [?], [?].
– Это их знакомая змейка. Они тоже зовут ее с собой: [ei], [ei], [ei].
– Наши друзья вернулись домой. На плите весело свистит чайник: [i:], [i:], [i:].
– Обезьянка с друзьями садятся пить чай. Он очень горячий. Они дуют на него: [w], [w], [w].
– Друзья включают телевизор: [t ].
– Там идут их любимые мультфильмы: [u:], [u:], [u:].
– Обезьянке очень весело. Она поет свою любимую песенку: [la:], [la:], [la:]
– И зовет вас тоже к себе в гости: [ei], [ei], [ei].

А теперь давайте скажем нашей обезьянке спасибо: [?зеnkju] и до свидания [bai]– [bai].

Приходи к нам в следующий раз.

**2.** **Сказка о язычке.**

«Язычок заблудился в лесу. А в лесу жила злая Змея. Когда к ней кто-нибудь приближался, она сердито шипела: "С-с-с". Из-за этого все звери боялись дружить со Змеей. А сегодня она очень грустная, у нее день рождения, а она одна, без друзей. Пожалел Змею Язычок и решил сделать подарок ко дню рождения - научить произносить добрый звук [О]. Пофантазируем, на что он похож? Верхние и нижние зубы пусть будут "хлебом", а язычок "сыром" (или другой начинкой). Положи "язычок-сыр" между "зубами-хлебом" и чуть-чуть прикуси, чтобы "сыр" не упал. А теперь скажи: "С-с-с", получится звук [О]. Змея попробовала, и у нее получилось [О]. "Thank You", - обрадовалась змея. Язычок спел ей песню "Happy birthday"».

**Приложение 2.**

**Лексические игры.**

**Игра 1. «Twenty Questions».**

Ход игры:

Учитель прикрепляет каждому участнику игры на спину картинку с изображением животного.

Игроки перемещаются по классу и задают друг другу общий вопрос:

*«*Am I a fox*....?»,* пока не отгадают, изображение какого животного у них на спине *(игроки могут отвечать:*«I don’t know*»).*

**Игра 2. «Охота на буквы».**

Для игры понадобятся карточки с написанными буквами. Дети должны составить нужное слово из произвольно разложенных на столе карточек-букв.

**Игра 3.  «Guess the animal».**

Вариант I. Водящий загадывает название животного и начинает это животное описывать, составляя по одному предложению. После каждого предложения останавливается. Остальные участники игры стараются отгадать, о ком идет речь. Описывают животное в строгом порядке: colour, action, adjective.

It is white. - Is it a bear? - No, it isn’t.

It can jump and run. - Is it a cat? - No, it isn’t.

It is small. - Is it a hare? - Yes, it is.

It is the cat's daughter. (Kitten.)

**Игра 4. «'What is missing?*'***

На доске развешиваются семь картинок по теме – “Animals”.

Учитель предлагает ученикам запомнить животных, изображенных на картинках, в течение 30 секунд. Затем дети закрывают глаза, а учитель убирает одну картинку. Ученики открывают глаза и называют исчезнувшее животное

**Игра 5. «Назови рифму».**

Цель: активизация ранее изученной лексики по программе; развитие внимания, логического мышления. Учитель называет слово, ученики должны подобрать рифму к этому слову: green - clean, fat - hat, light – night, house - mouse .

**Игра 6.** **« Волшебный мешочек».**

 В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребенок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это по-английски (It is a cat). Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

**Игра 7.** **«Is it true or not? »**

 Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: "Is it true or not?" Игрок ловит мяч и отвечает: "Yes, it’s true", либо "No, it’s not true". Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку.

Например: Yellow lemon Pink pig

Orange bear Brown monkey

White snow Red crocodile

Purple mouse Green grapes

Gray elephant Purple cucumber

Blue apple Black sun

**Игра 8. «Balloons up in the Sky»**

Веселая игра на запоминание цветов. Минимальное количество игроков - 6 человек.

Требуется: много разноцветных воздушных шариков, фломастер.

Подготовка: Надувают воздушные шарики. Пишут на каждом шарике цвет.

Ход игры: Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда дети подбивают шарик, чтобы он не упал, они должны назвать его цвет. Учитель говорит ребятам, чтобы они постарались, как можно дольше удержать шарики в воздухе.

**Игра 9. «Lexical Chairs»**

В центре комнаты ставят стулья. Количество стульев должно быть на 1 меньше, чем игроков. Игроки ходят вокруг стульев, а ведущий называет слова на определенную тему, например, фрукты (apple, banana, orange, pear...). . Когда ведущий называет слово, не по теме, например, train, игроки должны занять ближайший стул. Игрок, оставшийся без стула, выбывает из игры. Затем, ведущий убирает один стул. И снова игроки ходят вокруг стульев. А ведущий называет слова, но уже по другой теме. Снова, услышав лишнее слово, игроки должны занять стулья. Игрок, не успевший занять стул, выбывает из игры. И так повторяется до тех пор, пока не останется 1 стул и 2 игрока. Игрок, занявший последний стул - победитель.

**Приложение 3.**

**Грамматические игры.**

**Игра1. «Лото».**

        Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки грамматических форм. На картах - несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

       Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают:

                                         He is doing.

        При правильном ответе он получает фишку.

       Цель – автоматизация навыков в употреблении общих вопросов.

А. Can a boy swim?                               В. Do fishes live in the sea?

    Can a cat fly?                                         Do books sing?

    Can a fish run?                                       Do you live in a tree?

    Can a bird fly?                                        Does Pete go in for sports?

    Can you swim?

**Игра 2. «Комнатный бой».**

Это грамматическая игра на отработку структуры.

        В игре – два человека.

        Каждый из участников рисует план своей комнаты(они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры.

При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера.

Например: Is there a table in the middle of the room? Is there a TV-set in the left corner?

Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос.

Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

**Игра 3. «Guess «What It Is?»**

Цель: Тренировать учащихся в употреблении вопроса «What is it», а также в употреблении общих вопросов.

Учитель назначает водящего, которому дает картинку с изображением животного, предмета, продукта и т.д. хорошо знакомое учащимся. Ученики по очереди задают вопросы водящему, например:

What is it?

Is it a pen?

Yes, it is.

No, it isn’t.

Тот, кто отгадывает слово, занимает место водящего. Точно таким образом можно характеризовать использование вопроса «Do you have». Например: «Do you have a pen?» Водящий отвечает: «Yes, I do». Или «No, I don’t».

**Игра 4. «Fisherman».**

Цель: Тренировать учащихся в построении грамматически правильно оформленных предложений.

Для игры необходима «удочка» с магнитом и карточки со словами или картинками, которые должны быть перевернуты на столе. Водящий говорит слово или картинку на карточке, команды должны составить предложение с этим словом. Если ни одна из команд не составит правильно предложение, карточка возвращается на стол «в пруд». При успешном составлении предложения команда получает балл. Выигрывает команда, набравшая больше баллов.

**Игра 5. «Show ball».**

Цель: Тренировать в речи учащихся использование конструкции There is/

There are.

Класс делится на 2 группы. Учитель записывает на доске предложение, пропустив одно слово. Например: «There are many… in the streets of our town». Первый ученик говорит предложение, подставив свое слово вместо пропуска. Например: «There are many cars in the streets of our town». Следующий ученик должен добавить свое слово, например «cars and people». Все учащиеся добавляют свои слова, расширяя предложение. Выигрывает группа, составившая больше предложений.

**Игра 6. «Drawing a Friend».**

Цель: Тренировать учащихся в употреблении грамматической структуры Present Simple, the 3-rd form.

Класс делится на команды из пяти человек. Один ученик из пятерых выбирает кого - либо из четырех, но не называет его. Они должны угадать, кого он выбрал, задавая вопросы о его внешности и рисуя портрет по ответам. Например:

Does she / he have a little nose?

Does she / he have a black hair?

Выигрывает группа, где нарисованный портрет более удачен.

**Приложение 4**

**Ролевые игры.**

1. Так,при работе над лексикой по теме «Одежда» в классе появляется «**магазин**». На прилавке «магазина» разложены различные предметы одежды, которую можно купить.
Учащиеся заходят в «магазин» и покупают то, что им нужно:
*P1: Good morning!
P2: Good morning!
P1: Have you a red blouse?
P2: Yes, I have. Here it is.
P1: Thank you very much.
P2: Not at all.
P1: Have you a warm scarf?
P2: Sorry, but I haven’t.
P1: Good-bye.
P2: Good-bye.*
2. Развитию навыка употребления в речи структур в Present Continuous Tense помогает игра **«Разговор по телефону»**. Я ввела и закрепила на практике учеников такие речевые образцы:
Tell me how you are. I am well, thank you. I hope you are well too. Will you come to my, place? I’ll come. No, I can’t. Is Ann at home? И так далее
Игра проводится в группах из трех человек. Каждый ученик получает карточку с ролевым заданием:
1.Позвони по телефону и пригласи подругу к себе в гости. Обязательно узнай, что она в данный момент делает;
2.Тебя приглашают в гости. Можешь согласиться или отказать. Если не можешь прийти, обоснуй свой отказ.
3.Ты - мама. Звонит телефон, ты поднимаешь трубку. Просят позвать к телефону твою дочь. Вот один из вариантов диалога, которые составили учащиеся:
3. *M: Yes?
K: Good afternoon.
M: Good afternoon.
K: Is Olga at home?
M: Yes, she is. Who is speaking?
K: This is Kate, Olga’s friend. May I speak to her?
M: Yes, you may.
O: Yes? И т. д.*
4. 3. Ролевые задания под условным названием **« Помогите мне найти»** успешно применяются также при разговоре с оборотом there is (are). Например: а) Тебе понадобились синие носки. Ты не можешь их найти. Узнай, где они. ( Сопровождай слова необходимыми действиями)
б) Ты - мама. Скажи, где могут быть эти носки.
Вот такой диалог разыграли ребята:
*P: Mummy, where are my blue socks?
M: Your socks are in the wardrobe.
P: ( смотрит в шкаф) There are no socks here.
М: ( подходит к шкафу) Look, here they are.
P: Thank you, mummy.*

4. Ролевая игра «**Друзья**» ( Friends)
Задание первому партнеру: вы - барон Мюнхгаузен. Вы всем интересуетесь.
Задание второму партнеру: вы - ближайший друг барона. Вы во всем подражаете ему.
Упражнения в имитации:
*- I am interested in history.
- I am interested in history too.*

5.Упражнения в подстановке. Ролевая игра « **Первый визит в Лондон**»
Задание первому партнеру: Скажите, чтобы вы хотели увидеть в Лондоне в первую очередь?
Задание второму партнеру: Скажите, что вам хотелось бы посетить в Лондоне нечто другое.
*- I’d like to go to the Trafalgar Square.
- And I’d like to go to the Westminster Abbey.*

**6.Игра «Разбуди кота»**
Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.
Материал. Элементы костюма животных (шапочка)
Ход игры: Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**Приложение 5.**

**Мультимедийные игры**

 **“Star hour” “Sea Battle”**



 **“Football” “Who wants to win?”**



- Онлайн игры – weekenglish.ru

**Приложение 6.**

**Игровые физ. минутки**

1. **Игра «Будь внимателен»**

Учитель произносит слово-команду, а выполняет другое движение. Ученики должны выполнить нужную команду.

Hands down! - Руки вниз!

Hands on hips! - Руки на бёдра!

Sit down! - Садись!

Stand up! - Встать!

Hands to the sides! - Руки в стороны!

Bend left! - Поворот налево!

Band right! - Поворот на право!

Stand still! - Стойте смирно!

One, two, three! - Раз, два, три!

Stop! - Стой!

Sit down! - Садись!

Hands up! - Руки вверх!

1. **Игра «Хлопушки»**

Играют все дети одновременно. Они садятся на пол в круг, скрестив ноги по-турецки. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: «What's your name?». Ответы: «My name's Ann» — дети дают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши **и**по коленям.

1. **Игра «Знакомство на прогулке»**

Играют все дети одновременно. Учитель дает команду «Walk» и включает аудиокассету с записью любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу, изображая те действия, которые они выполняют на прогулке: прыгают через веревочку, бегают, сидят на скамеечке и т. д. Учитель останавливает музыкуи говорит: «Stop». Учащиеся образуют пары и «знакомятся» друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

— Hello! What's your name?

— Hello! My name's Lena. What's your name?

— My name's Vova.

1. **Игра «Как тебя зовут?»**

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: «What's  your  name?». Ученик ловит мяч **и**отвечает: «My name's Vova». Бросает мяч другому ученику и спрашивает:

«What's  your  name?».

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

1. **Игра «Переводчики»**

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое число из определенного чистового ряда. Учащийся возвращает мяч учителю, называя при броске это число по-английски. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.