**Описание педагогического опыта**

**учителя английского языка Антоненко С.П.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Тема педагогического опыта** | **Формирование коммуникативной компетенции посредством использования игровых технологий на уроках английского языка в современной школе.** |
| **Сведения**  **об авторе** | Антоненко Светлана Павловна  Дата рождения:12.04.1970 г.  Профессиональное образование: филолог, учитель английского и французского языков, Нижнетагильский государственный педагогический институт, диплом ЦВ № 010778; дата выдачи 24 июня 1993 г.  Стаж педагогической работы (по специальности): 24года  Общий трудовой стаж:30 лет  Наличие квалификационной категории: высшая, приказ МО РМ от 22.12.2015 № 1231 |
| **Актуальность** | Проблема активизации процесса обучения иностранным языкам в средней школе достаточно давно находится в центре внимания научной общественности. Предлагаемый диапазон приёмов интенсификации учебно – познавательной деятельности для решения этой проблемы весьма широк и разнообразен.  В последнее время особое внимание уделяется изучению образовательных технологий как средств формирования иноязычной коммуникативной компетенции. Речь идёт не только о новых технических средствах, но и о новых формах и методах преподавания, о новом подходе к процессу обучения.  Этот переход на новые технологии обучения обусловлен прежде всего изменениями условий существования и развития общества. Особое место среди приёмов активации иноязычной деятельности отводится игровым технологиям.  Интерес, который проявляется в последнее время к проблеме использования игр в обучении иностранному языку, объясняется изменениями в социальной сфере, информатизации общества. Поскольку современные дети, как и несколько поколений назад, хотят играть, но только по – другому - возникает важная задача изменения традиционного подхода к использованию игры на уроке иностранного языка.  Сказанное выше даёт нам основание считать тему «Формирование коммуникативной компетенции посредством использования игровых технологий в современной школе» актуальной. |
| **Основная идея** | Ведущая педагогическая идея заключается:  - в создании необходимых условий для развития способности к межкультурному общению через формирование  коммуникативной компетенции посредством игровых технологий;  - в определении путей развития коммуникативной компетенции при изучении иностранного языка, что способствует разностороннему развитию языковой личности учащегося, а также предполагает, в частности, необходимость гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, в рамках которой формируются базовые знания, умения и навыки, с деятельностью творческой, связанной с развитием индивидуальных задатков учащихся, их познавательной активности, творческого мышления, способности самостоятельно решать нестандартные коммуникативные задачи. |
| **Теоретическая база** | Игра – разновидность общественной практики, действенное воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки. Она всегда выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем, даря сиюминутную радость, а также она служит удовлетворением назревших актуальных потребностей личности. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций.  Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф.Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живёт, что человеком можно стать, только играя.  Многие исследователи (Ю.М.Лотман, С.Л.Рубинштейн и др.) выделяют главное свойство игры – её амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя ставит; чувства, которые он при этом испытывает – подлинные. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, ещё не освоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений.  По определению М. Ф. Стронина «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении.  Д.Эльконин, анализируя понятие «игра», приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной действительности.  По мнению Д. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:  - роли, которые берут на себя играющие;  - сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;  - правила игры, которым играющие подчиняются.  Игра в учебном процессе, по мнению Ж.С. Хайдарова, одновременно является и формой, и методом обучения – вполне самостоятельной дидактической категорией, а именно – взаимосвязанной технологией совместной обучающей и учебной деятельности учителей и школьников.  Проблемами стимулирования мотивации учащихся к изучению иностранного языка с использованием игровых приёмов обучения занимались выдающиеся учёные (И.Л. Бим, Е.С. Полат, Е.И. Пассов и многие другие).  Е.И.Пассов в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что: «игра – это 1) деятельность;2) мотивированность, отсутствие принуждения;3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная; 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; 5) развитие психических функций и способностей; 6) «учение с увлечением».  Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный приём в арсенале преподавателя иностранного языка, « универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие».  Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе. |
| **Новизна** | Новизна заключается в изменении подхода в преподавании иностранного зыка на современном этапе развития общества. В настоящее время происходят серьёзные изменения в целях и содержании образования. Процесс глобализации и экономической интеграции стран Европы, вступление России в Болонский процесс стали причиной перехода к новой образовательной парадигме, реализации компетентностного подхода к образованию. Необходимость обучения новым компетенциям по существу является ответом образования на вызовы современного общества, которое характеризуется все возрастающей сложностью и динамизмом. Отсюда и компетентностный подход в обучении, который сосредоточивается на том, чтобы не увеличить объем информированности человека в различных предметных областях, а помочь ему самостоятельно решать проблемы в незнакомых ситуациях. Традиционная система в том виде, в котором она существовала, себя исчерпала и должна была перейти в новое качественное состояние. Так компетентностный подход в обучении становится актуальным и закрепляется действующим ныне Федеральным государственным образовательным стандартом. Игровые технологии – один из способов реализации развития коммуникативной компетенции обучающихся. |
| **Технология опыта** | Поскольку основное назначение иностранного языка состоит в формировании *коммуникативной компетентности*, т.е. способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение с носителями языка, я стараюсь планировать свои уроки так, чтобы достичь цели – научить обучающихся владеть английским языком как средством межкультурной коммуникации. В этом мне помогают игровые технологии.  Хотелось бы выделить ряд наиболее эффективных, на мой взгляд, подходов, способствующих развитию коммуникативной компетенции учащихся при использовании игровых технологий на уроке иностранного языка:  •​ создание на каждом уроке реальной возможности коммуникации;  •​ проведение нестандартных уроков;  •​  предоставление возможности поучаствовать в ситуации, имитирующей языковую среду;  •​  сочетание самостоятельной, индивидуальной работы с групповой и коллективной, самостоятельный поиск учащимися нужной информации;  •​ развитие творчества, умения работать с различными источниками информации;  •​ внедрение аутентичного материала на уроках;  Научить школьников общаться на иностранном языке в условиях учебного процесса – задача достаточно сложная. Ведь естественную речь стимулирует не необходимость, а потребность в реальном общении. Уроки иностранного языка - уроки общения. Но при отсутствии языковой среды условия обучения находятся в противоречии с сущностью предмета, что составляет огромную трудность для учителей иностранного языка.   На своих уроках я стараюсь создать естественные условия для общения, используя разные типы игр - фонетические, лексические, грамматические, орфографические, аудитивные, ролевые. Всё это приближает речевую деятельность школьников к естественным нормам.  Одна из самых главных задач учителя – повышение мотивации школьников к изучению иностранного языка. Каждый учитель старается найти оптимальный способ для решения поставленной задачи. Игры – эффективный способ повышения мотивации изучения иностранного языка.  Я стремлюсь к тому, чтобы урок проходил в непринужденной обстановке. Как известно, эмоциональный тон урока определяет результат обучения. Разумная требовательность, рабочая атмосфера и благоприятные условия для общения и есть тот оптимальный режим урока, который вырабатывает у учащихся положительную мотивацию к урокам иностранного языка.  Практика показывает, что игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создаёт условия равенства в речевом партнёрстве, разрушает традиционный барьер между учеником и учителем. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, прервать разговор, в нужный момент опровергнуть мнение собеседника или поддержать его.  Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов учащихся, способствуют осознанному освоению иностранного языка.  Желание учеников общаться достигается путём создания учителем конкретных ситуаций, в которых язык необходим. Игровые технологии обеспечивают разнообразие языковых тем, что обусловлено ситуацией общения, повседневной жизнью.  Можно утверждать, что игровые технологии необходимы при изучении иностранного языка, так как они приближают процесс активизации языкового материала к условиям реального общения. Кроме того, они повышают мотивацию и активность учащихся на уроке. Это значит, что ученики смогут овладеть новым средством коммуникации и приобрести навыки и умения общения с помощью изучаемого языка. |
| **Результативность педагогического опыта** | Использование игровых технологий как одного из методов формирования коммуникативной компетенции позволяет учащимся реализовать интерес к предмету, приумножить знания о нём, продемонстрировать уровень обученности по английскому языку, совершенствовать умение участвовать в коллективных формах общения, подняться на более высокую ступень обученности, формировать навыки самостоятельной работы с учебным материалом.  О результативности опыта свидетельствует показатели качества ЕГЭ по английскому языку  и поступление выпускников в ВУЗы, где профильным предметом является язык, повышение успеваемости по предмету, повышение качества знаний по английскому языку.  Повышается интерес учащихся к изучению иностранного языка и рейтинг предмета среди учащихся. Увеличивается количество обучащихся, участвующих в олимпиадах, конкурсах, проектах.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Учебный год | Класс | ФИО ребёнка | Результат участия во Всероссийской предметной олимпиаде (муниципальный этап) | | 2015–2016 | 7 | Ляличкина Ангелина Вячеславовна | призёр | | 2016 - 2017 | 10 | Разумовский Евгений Владимирович | призёр | | 2016 - 2017 | 8 | Кечкова Александра Алексеевна | призёр | | 2016 - 2017 | 8 | Семина Анастасия Сергеевна | призёр | | 2017-2018 | 9 | Ляличкина Ангелина Вячеславовна | призёр | | 2019- 2020 | 10 | Ляличкина Ангелина Вячеславовна | призёр | |  |  |  | Результат участия в Евсевьевской олимпиаде (региональный очный этап) | | 2016 - 2017 | 7 | Ляличкина Ангелина Вячеславовна | победитель | | 2018-2019 | 9 | Борискина Юлия Владимировна | призёр | | 2018-2019 | 9 | Семина Анастасия Сергеевна | призёр | |  |  |  | Международная олимпиада по основам наук (очный этап) | | 2015-2016 | 8 | Разумовский Евгений Владимирович | победитель | | 2016-2017 | 7 | Ляличкина Ангелина Вячеславовна | победитель |   Как один из компонентов работы с одарёнными детьми особое место в учебном процессе занимает исследовательская деятельностьучащихся. Обучающиеся с удовольствием принимают участие в ежегодной школьной научно-практической конференции «Шаг в будущее»   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Учебный год | Класс | ФИ ребёнка | Тема работы | | 2016-2017 | 7 | Семина Анастасия | «Чаепитие в Великобритании» | | 2017-2018 | 8 | Ляличкина Ангелина | «Лимерик как жанр английской фольклорной поэзии» |   О результативности опыта свидетельствуют стабильные положительные результаты освоения обучающимися образовательных программ:   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 2017-2018 | | 2018-2019 | | 2019-2020 | | | класс | % качества | класс | % качества | класс | % качества | | 5а | 63,9% | 6а | 64,3% | 7а | 72,7% | |  |  | 6г | 85,7% | 7г | 86,3% | | 8а | 81,6% | 9а | 84,1% | 10а | 89,6% | | 8б | 68,7% | 9б | 83,1% | 10б | 84,6% | | 8в | 58,3% | 9в | 68,1% |  |  | | 10а | 100 % | 11а | 100% |  |  | | 10б | 97, 5% | 11б | 99,1 % |  |  |   Всё это позволяет сделать следующие выводы:  - организация учебной деятельности с использованием игровых х технологий способствует формированию коммуникативной компетенции учащихся.  - обучащиеся становятся активными участниками учебного процесса;  - применение игровых технологий в образовательном процессе способствует повышению уровня качества знаний обучающихся. |
| **Список литературы** | 1. Бим, И.Л. Методика обучения иностранному языку как наука и проблемы школьного учебника / И.Л. Бим – М.:  Русский язык. 1977. – 288с.  2.Каменецкая, Н.П. Игра как метод обучения иностранным языкам / Н.П. Каменецкая // ИЯШ. – 2010. - №6. – с. 34 – 38.  3.Пассов, Е.И. Коммуникативная методика / Е. И. Пассов. – М.: АРКТИ, 2005. – 28 с.  4.Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке иностранного языка / М. Ф. Стронин – М.: Просвещение, 2006. - 298с.  5.Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360с.   1. Программа курса «Английский язык». 5-9 классы / авт.-сост. Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, К.Макбет – М.:ООО «Русское слово – учебник», 2014. – 104с. – (Инновационная школа)   7.Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования по иностранному языку  http://www.school.edu.ru |