**Описание опыта работы**

Описание опыта работы по теме " Практическое использование кинетических игр на уроке английского языка".

**1. Информационный блок**

**1.1. Тема опыта**

Практическое использование кинетических игр на уроке английского языка".

**1.2. Актуальность опыта**

Обучение, ориентированное на самосовершенствование и самореализацию личности становится приоритетным в современном обществе. На смену модели «образование-преподавание» пришло «образование-взаимодействие», когда личность ученика становится центром внимания педагога. Помочь учащимся в полной мере проявить свои способности, развить инициативу, самостоятельность, творческий потенциал – одна из основных задач современной школы. А успешная реализация этой задачи во многом зависит от сформированности у учащихся познавательных интересов. Игре как специфическому процессу учебной деятельности отводиться особое место в методике преподавания английского языка на всех этапах его изучения. Для детей раннего возраста это основной вид учебной деятельности, легко и радостно воспринимаемый детской психикой.

**1.3. Цель** **опыта:**

- Развивать творческую познавательную активность учащихся на уроках английского языка.

**1.4. Задачи опыта:**

- Определить условия, стимулирующие познавательную активность учащихся.

- Изучить и внедрить в практику методические игровые формы, приёмы и методы, способствующие активизации мыслительной деятельности учащихся.

- Показать на примере практического материала роль кинетической активности в повышении уровня обученности учащихся по предмету.

**1.5. Длительность работы над опытом**

По данному направлению работала на протяжении 8 лет.

Работу я начала с изучения психолого-педагогической литературы по проблеме активизации познавательной деятельности младших школьников. Познакомилась с опытом отечественных и зарубежных педагогов по данной теме. Распределила имеющий дидактический и занимательный материал, наглядность по классам, с учетом возрастных особенностей учащихся.

Затем этот материал использовала на разных этапах урока.

После каждого урока анализировала эффективность, используемых форм, приемов и методов.

Корректировала материал с учетом особенностей своего класса.

Регулярно пополняла свою педагогическую копилку.

**2. Описание технологии опыта**

**2.1. Ведущая идея опыта**

Не секрет, что подлинные знания и навыки приобретаются в процессе активного овладения учебным материалом. Чтобы создать условия для формирования этой деятельности, необходимо сформировать познавательную мотивацию. Чаще, к сожалению, господствуют методы внешнего побуждения – отметка, похвала, наказание. Но действительная мотивация будет иметь место тогда, когда дети будут стремиться в школу, где им хорошо, содержательно, интересно и радостно. Следовательно, необходимо активизировать познавательные процессы, используя различные способы, в том числе и кинетические игры.

Учеба – это серьезный труд. И именно поэтому обучение должно быть интересным и занимательным, так как интерес вызывает удивление, будит мысль, вызывает желание понять явление. Активное использование подвижных игр превращает урок в интереснейшее приключение.

**2.2. Описание сути опыта**

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения

ими языкового материала;

- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;

- превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно

работать на уроке, когда приходится заниматься менее приятными

вещами;

- прием смены деятельности после трудного устного упражнения или

другого утомительного занятия;

- идеальная возможность расслабиться;

- помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент

соревнования или свести его к минимуму.

В современных мировых методиках активно используется термин “кинетическая игра”. Понятие “**кинетический**”(движение, приводящий в движение) имеет широкий спектр применения.

Например, **кинетическое искусство**, обыгрывающее эффекты реального движения, создает движущиеся установки, производящие при перемещении интересные сочетания света и тени, иногда звучащие.

Или же, **кинетик** ( кинетический песок) – это разработанный учёными из Швеции инновационный материал, который предназначен для игры с ребёнком. Изобретённый материал внешне напоминает привычный нам песок, однако более пластичен. Он сочетает текучие свойства и способностью принимать заданную форму.

И наконец, **кинетические компьютерные игры** - современный модуль, сочетающий головокружительную скорость и реальную 3D виртуальность.

На сегодняшний день **кинетические игры** активно внедряются в школьную практику. Использование подвижных игр или просто предоставление ученикам возможности двигаться на вашем уроке – отличный способ активизировать творческие способности, развить их физические и интеллектуальные качества, такие как ловкость, внимание, наблюдательность, логическое мышление.

Данные упражнения и игры могут быть адаптированы под все возраста, начиная с младшего звена и заканчивая старшими классами.

**Классификация кинетических игр. Использование кинетических игр на уроках английского языка.**

Существует несколько классификаций кинетических игр на уроке английского языка, которые различаются:

* по характеру игры (подвижные, статичные, ролевые);
* форме (загадки, кроссворды, имитации);
* целям (игры на усвоение учебной информации, закрепление, игры для смены вида деятельности, на знакомство);
* характеру дидактического материала ( фонетические, лексические, коммуникативные).

Приведем примеры наиболее популярных кинетических игр.

**М&Мs activity**

Для этой игры вам понадобятся две упаковки сладких драже М&Мs. Вы готовите заранее карточки с заданиями по цветам драже, например,

* Красный – расскажите о своем хобби.
* Желтый – расскажите о своей семье.
* Коричневый – расскажите о своих планах на лето.

Затем вы делите учеников на две группы, просите каждую группу встать в круг, даете им М&Мs и карточку с заданиями. По очереди ученики угощаются драже и, в зависимости от цвета говорят в течение минуты на определенную тему.

**Fly swatters (“Мухобойки”)**

Для этой игры учитель заранее готовит карточки с пройденными или новыми словами и прикрепляет их к доске. Нужен также один судья, который будет считать баллы команд.

Ученики делятся на две команды. Команды становятся в две линии. Двое первых учеников с команд подходят ближе к доске. Учитель выдает им мухобойки (fly swatters). Затем учитель называет слово на русском языке и задача учеников – как можно быстрее ударить по карточке с английским эквивалентом, «прихлопнуть» это слово. Тот, кто был первым – приносит один балл своей команде и передает мухобойку следующему игроку своей команды Если ученики ударяют по слову, которое не является правильным переводом – они теряют один балл.

Можно организовать **«Mingling»** – это когда ученики берут карточки с вопросами на Speaking, свободно передвигаются по кабинету, задают друг другу вопросы на английском языке и заполняют свои карточки.

Можно раздать всем ученикам такие таблицы, как «Найди человека, который…» и они могут просто ходить по кабинету, задавать вопросы и отмечать в своих списках одноклассников, которые, например, умеют плавать, или играть на музыкальном инструменте. Или можно поделить учеников на пары и дать каждому по карточке А и Б, ученик с карточкой А будет задавать вопросы ученику с карточкой Б, и наоборот.

**Reading on the walls**

Прикрепить задание на чтение на стене.

Вместо того, чтобы давать детям задание прочитать текст в учебнике, можно перенести эти тексты на стены в классе или за его пределами. Таким образом, вы дадите возможность ученикам двигаться и обсуждать задания.

**«Simon says»**  
Один человек принимает роль Саймона и становится лицом к участникам.  
Затем Саймон говорит предложение на английском и остальные выполняют задания. К примеру: Simon says put your hand on the left shoulder of your classmate.  
Чтобы подловить игроков иногда следует упускать фразу «Simon says». В этом случае тот, кто совершает действие, выбывает из игры.  
Побеждает последний оставшийся.  
Чтобы усложнить задачу следует постепенно ускорять темп и давать более сложные задачи.

**Puzzles**

Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения.   
На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом;  
Затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы;  
Слова перемешиваются и складываются в шапку;  
Класс делится на 2-3 команды и каждая поочередно собирает предложения;  
Побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения.

**Pictionary**

Для начала на отдельных листиках пишутся слова и прячутся в мешок;  
Класс делится на две команды, и доска разделяется на две половины;  
Один ученик из каждой команды достает случайное слово из мешка, а затем начинает рисовать его. Первая команда, которая правильно угадает слово, побеждает;  
Если рисунок завершен, а слово не отгадано, тогда другой член команды занимает место «художника».

**Mime**   
Интересная и забавная игра, которая поможет развеять атмосферу в классе. Она не похожа на классические фонетические игры на уроках английского языка, однако игра хорошо развивает Speaking. Ведь участники постоянно произносят свои варианты слов на английском и общаются между собой (все кроме мима).  
В «мимов» играть очень просто. Для этого одному ученику задается слово и он должен символами и жестами показать его остальным ученикам. При этом миму нельзя произносить какие-либо фразы, а другие студенты могут говорить только на английском.

**Truth or lie**

Студенты пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Студентам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. И в итоге необходимо определить, что правда, а что ложь. Игра позволяет не только развить навыки грамматики, но также узнать больше о студентах. Чем более сложные и личные утверждения вы будете писать, тем интереснее вам будет играть. К примеру, можно придумать следующие утверждения: I like fried fish. I was at library with my friend yesterday. I’m going to make a tattoo.

**Word race**

 Это отличная игра для закрепления слов, которые вы изучали на прошлом уроке. Такие грамматические игры на уроках английского языка позволяют оживить обстановку и сделать урок более веселым. Причем игра подходит для студентов любого возраста и уровня. Правила игры: Ученики делятся на две команды; Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания; Затем студенты начинают записывать по одному слову в соответствии с темой; Одно слово, один бал. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведенное время.

**Do you know that…?**

 Угадай слово (Hot Seat). Hot Seat помогает развить навык Speaking и фонетику английского. Такие лексические игры на уроках английского языка пользуются огромной популярностью среди учеников. Как играть в Hot Seat? Ученики делятся на две команды. Причем один садится лицом к классу и спиной к доске; На доске записывается группа слов для каждой команды; Затем ученики по одному садятся напротив студента на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске; Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге; На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

**Ball-game**

Два студента в комнате для практических занятий бросают друг другу мяч, добиваясь устранения задержки коммуникации. Задания могут быть разными: а) Перевод слов с русского на английский и наоборот по любой теме, б) Ответы на вопросы, в) Составление простого предложения с данным словом по данной грамматической теме, г) Составление подобного высказывания, и т.д.

**2.3. Результативность**

Накопленный опыт позволяет сделать вывод, что используемый мною занимательный материал, активные формы, приемы и методы, отобранные с учетом возрастных особенностей учащихся, развивают их творческую мыслительную деятельность на уроке.

Ученики становятся активными, заинтересованными, равноправными участниками обучения.

Проводимый внутренний мониторинг успеваемости по английскому языку показал, что уровень обученности учащихся .

Если есть познавательный интерес, значит, учащиеся усваивают знания сознательно, творчески.

**3. Заключение**

Активизация игровой деятельности учащихся и активное использование кинетических игр на уроке английского языка – одно из наиболее продуктивных направлений образовательного процесса в школе.

Убеждена, варьируя задания и виды деятельности, ученикам будет интереснее изучать предмет. И тогда педагога по праву можно будет назвать «рефреймером», учителем, который умеет красиво преподнести свои задания, всегда подходит творчески к проведению занятий и самое главное – понимает нужды своих учеников. В современное время повышения объема учебного материала, возможно, будет эффективнее быть гибким педагогом, учитывать текущую ситуацию в классе и делать фокус не на количестве пройденных тем, а на качестве усвоенной информации.

Планирую в дальнейшем использовать накопленный материал в работе и пополнять свою педагогическую копилку.

По данной теме я выступала на школьном методическом объединении учителей английского языка.

**Список литературы**

* http://www.ideas4el.ru/igry-i-uprazhneniya/
* http://angliyskiyazik.ru/9-luchshih-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka/
* https://www.englishdom.com/blog/igry-podvizhnye-igry/
* http://begin-english.ru/article/igry-english/