Государственное учреждение образования

«Средняя школа №2 г. Наровли имени И.М. Шаврея»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ПОВЫШЕНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО 2-4 КЛАССАХ»

Соколовская Галина Леонидовна,

учитель английского языка

8 (033) 641-48-78

e-mail:sokolovskaya.galina78@mail.ru

г. Наровля

2021

**1 Информационный блок**

* 1. **Название темы опыта**

Повышение познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка посредством игровых технологий во 2-4 классах.

* 1. **Актуальность опыта**

В соответствии с концепцией учебного предмета «Иностранный язык» «образовательные цели обучения иностранным языкам состоят в условии и актуализации знаний об этих языках, в овладении основными видами речевой деятельности (восприятие и понимание иноязычной речи на слух, говорение, чтение, письмо), в формировании соответствующих навыков и умений» [2, с.3]. Актуальность опыта заключается в том, что высокая интенсивность современного урока, чрезмерное нервно-эмоциональное направление, недостаточный учет индивидуальных особенностей учащихся, требованием общества к иноязычному образованию и ограниченными возможностями – ведет к снижению интереса к изучению английского языка, пропадает активность, снижается успеваемость, которая негативно влияет на мотивацию. Вводя в урок элементы игровой деятельности, было отмечено, что повышается мотивация учащихся. По мнению психолога А.А. Леонтьева [3] «мотивация, создаваемая игрой, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией». Д.Б. Эльконин [7] считает, что «игра выполняет четыре важнейших для человека функции: средство развития мотивационно - потребностной сферы, средство познания, средство развития умственных действий и средство произвольного поведения».

На начальном этапе работы над опытом, во 2 классе (со второго полугодия 2018/2019 учебного года), была проведена первичная диагностика познавательного интереса к изучению английского языка: 40%- низкого уровня, 35%- среднего уровня и 25%- высокого уровня. Я использовала диагностику В.С. Юркевича и метод наблюдения по критериям Г.И. Щукиной. В 2019/2020 учебном году - еще и диагностика учебной деятельности: 48% достаточного уровня, 38% - среднего уровня и 15% - высокого уровня. Анализ диагностики обучающихся выявил необходимость повышения познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно – рекреативными возможностями. В этом и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Игра - это один из методов, который я использую на уроках английского языка, во время которого дети очень активны, эмоциональны, хорошо запоминают, формируют навыки устной речи. Следовательно, можно сделать вывод, что игра – это хороший материал для введения, закрепления и дальнейшей типизации действий учеников с обучающим материалом.

Таким образом, игровой метод обучения на уроках английского языка, как достаточно интересный и эффективный является актуальным.

**1.3 Цель опыта** – создание условий для повышения познавательной деятельности учащихся 2-4 классов посредством использования игровых технологий на уроках английского языка.

**1.4 Задачи опыта:**

1. Изучить научную и методическую литературу.

2. Выявить уровень познавательной деятельности (качество знаний, мотивация к изучению английского языка, интерес к изучению английского языка) учащихся с использованием метода наблюдения, тестирования и анкетирования.

3. Подобрать игровой материал в соответствии с учебными программами, начиная со 2 класса 2 полугодия.

4. Создать в приложении «Viber» группу для работы с родителями 2 класса для оказания помощи, консультаций, для контроля и отслеживания результативности эффективного использования игровых технологий.

5. Обосновать эффективность и результативность использования игровых технологий, способствующих развитию познавательной деятельности.

**1.5 Длительность работы над опытом**

Работа над темой опыта была проведена в несколько этапов на протяжении трех лет, начиная с 2018/2019 учебного года. В рамках подготовительного этапа была изучена литература и педагогический опыт коллег по данной теме. Затем постановка проблемы, реализация задач в достижение цели. И в заключении анализ и обобщение результатов.

Этапы работы над опытом:

1 этап – диагностический (теоретический анализ научно-методической литературы, передового педагогического опыта; выявление уровня сформированности познавательной деятельности посредством анкетирования, тестирования и наблюдения);

2 этап – практический (подбор, систематизация, применение на практике игровых технологий, способствующих развитию познавательной деятельности учащихся, работа с родителями в группе с целью сотрудничества и помощи и контроля);

3 этап - обобщающий (обоснование эффективности и результативности использования игровых технологий, способствующих развитию познавательной деятельности учащихся).

**2. Описание технологии опыта**

**2.1 Ведущая идея опыта**

Ведущая идея опыта заключается в развитии познавательной деятельности у учащихся посредством игровых технологий. Что будет способствовать преодолению психологического барьера в процессе устного общения на английском языке, обогащению словарного запаса учащихся, умению высказать мнение и аргументировать свою точку зрения, приобретению языкового, речевого и социокультурного опыта, знаний норм речевого поведения.

**2.2 Описание сути опыта**

Теоретическую основу педагогического опыта составили труды ученых по теории личостно-деятельностного подхода к обучению (А. А. Леонтьев, Г.И. Щукина, Д. Б, Эльконин, И.А. Зимняя, С.Л. Рубинштейн и др.), по теории методов обучения (К. Ливингстоун, М.И. Осипова, Е.А. Маслыко, П. К. Бабинская, Ю.К. Бабанский и др.), игровые методики (В. Г. Миронова, Ю. Я. Пучкова, Н. Е. Щуркова), исследования по методике преподавания английского языка.

С точки зрения Г.И. Щукиной познавательный интерес – это «избирательная направленоость личности, обращенная на процесс познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями» [6,c. 44]. А игра - это хороший материал для введения, закрепления действий учеников с обучающим материалом. Игра способствует выполнению важных психологических и методических задач: снятию тревожности и созданию психологической готовности детей к речевому общению; обеспечению естественной необходимости многократного повторения учащимися языкового материала; тренировке учащихся в выборе нужного речевого материала, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

На основании этого и наблюдений можно выделить следующие виды игр (дидактические, ролевые, фонетические, лексические и другие).

Повышение познавательной активности и интереса учащихся к учебной работе - вот цель игровых форм обучения на уроках иностранного языка. Как отмечает С.Л. Соловейчик [5] «Игра это 1.Деятельность. 2.Мотивированность. 3.Индивидуальная деятельность. 4.Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив. 5.Развитие психических функций и способностей. 6.Учение и увлечение».

Каждая игровая деятельность, проводимая на уроке, должна отвечать определенным дидактическим и методическим принципам. К ним можно отнести: принцип доступности; принцип новизны; принцип постепенного увеличения сложности; принцип учета индивидуальных и возрастных особенностей; принцип связи игровой деятельности с другими формами работы на уроке.

«В использовании современных подходов обучения английскому языку заложен успех формирования познавательной активности и интереса учащихся к учебной работе, поскольку инновационные ресурсы современного урока не должны рассматриваться как альтернативные традиционному подходу к обучению». [4] Речь должна идти об эволюционном процессе, учитывающем потребности сегодняшнего и завтрашнего дня, о смене приоритетов усвоения готовых знаний на самостоятельную активную познавательную деятельность учащихся с учетом их особенностей и возможностей, компетентностного подхода к организации учебно-воспитательного процесса.

Работа над опытом состоит в комбинировании элементов известных методик и технологий, создании системы работы учителя по формированию познавательной деятельности и интереса учащихся к учебной работе на уроках иностранного языка через применение игровых форм обучения. Изучение английского языка начинается со 2 класса, за счет занятий на платной основе. Где частично используется материал 3 класса (алфавит, счет от 1 до 10, основные цвета, лексика), что значительно облегчает изучение английского языка в 3 классе. На занятиях используются игровые технологии по максимуму. Тесное общение с родителями в группе (консультации, рекомендации, помощь, контроль, демонстрация фото и видео материала). (Приложение 2)

В опыте основополагающим является разработка направлений деятельности, поиск занимательных форм и методов, отбор дидактического и игрового материала, форм контроля, оценки умений и навыков учащихся, использование социоигровой методики, лексико-грамматических и сюжетно-ролевых игр.

Достижение планируемых результатов предполагает реализацию следующих условий: использование современных подходов к обучению; использование различных игровых приёмов и методов на различных этапах уроков, при организации групповой и индивидуальной работы учащихся; создание благоприятного психологического климата на уроках, способствующего лучшему усвоению материала, созданию ситуации успеха;

«При организации педагогической деятельности успешные результаты будут получены в том случае, если наибольшее количество учащихся примет активное участие на уроке» [2] Ребята получат знания или закрепят уже имеющиеся, разовьют и приобретут речевые навыки, научатся решать проблемы в группе, а главное – сформируется мотивация к учению.

С одной стороны, игра – это развлечение, произвольное занятие, которое производится ради интереса. С другой стороны, игра – один из способов передачи знаний: в этом случае она является формой обучения. Используя игру как способ обогащения учеников новыми знаниями, умениями и навыками, мы наполняем ее дидактическим содержанием, и игра-развлечение превращается в дидактическую игру, которая используется с целью обучения. Адаптируя понятие «дидактическая игра» относительно специфики обучения иностранному языку, необходимо определить, что именно в этом контексте она в полной мере используется как способ создания на уроке среды для осуществления иноязычного общения. Это обозначает, что игра может и должна носить коммуникативно-направленный характер.

Игра также может служить способом повторения, закрепления и контроля полученного учениками опыта. Безусловно, без знания определенного количества речевых единиц речь ученика не состоится, а несформированность определенных лексических и грамматических навыков не может обеспечить ее нормативность. Вместе с тем игровая деятельность, которую мы рассматриваем как способ формирования и совершенствования знаний, умений и навыков во время обучения иностранному языку, должна быть направлена на формирование и совершенствование не только языковых аспектов, но и языковых механизмов (умений говорить, воспринимать, читать и писать).

Формы игр чрезвычайно разнообразны. Это и приспособленные к учебным задачам настольные игры, такие как лото или домино, шарады, загадки и конкурсы. Это и сюжетно-ролевые игры, когда ученик воображает себя водителем автобуса или пассажиром, гидом или туристом, родителем или ребенком, и мы присутствуем при импровизированном спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (прятки, фанты и т.д.), где между играющими происходит в том или ином виде соревнование.

Игры могут быть и специфически лингвистическими, фонетическими и орфографическими. Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков. Подобные игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного и многое другое. Игру можно и нужно вводить в процесс обучения иностранному языку с первых уроков. Например: при обучении счету можно использовать различные «считалки», (Приложение 4) не просто выучивая их наизусть, а используя для распределения ролей в последующей подвижной игре, применяемой в качестве физкультминутки, так необходимой детям младших классов для снятия усталости, накапливающейся в процессе урока.

Динамические физкультминутки - одна из форм игры - релаксатора на уроках языка. Выполнение ритмичных упражнений в сочетании с речевой деятельностью стимулирует интерес к учению, способствует значительному увеличению словарного запаса, развитию памяти, внимания, творческих способностей, помогает реализовать двигательную активность, присущую младшим школьникам, благоприятно сказывается на настроении детей и их эмоциональном тонусе, позволяет наладить оптимальный контакт между учителем и учащимися. Ученики с удовольствием играют в активные, подвижные игры. (Приложение 4) Подвижные игры способствуют процессу запоминания слов и фраз, так как инструкции повторяются много раз и ассоциируются с определенными передвижениями.

Игра – понятие широкое. Оно может представлять собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает сказку со своим сюжетом. Сказки могут быть грамматическими, фонетическими и лексическими. У детей высоко развито восприятие и слух. Но все это должно подкрепляться фонетическими упражнениями, чтобы перейти в навык. Упражнение им делать скучно, поэтому можно отправиться в фонетическую сказку. (Приложение 4)

В познавательной деятельности восприятие неразрывно связано с вниманием. Внимание младшего школьника отличается непроизвольностью, неустойчивостью, он легко переключается и отвлекается. В этом возрасте учащиеся обращают внимание лишь на то, что вызывает их непосредственный интерес. Внимание младшего школьника становится более устойчивым в том случае, если размышляя об увиденном, он одновременно выполняет действие: рисует, строит, берет в руки предмет. Чем больше видов восприятия будет задействовано, тем успешнее будет обучение. Эту особенность можно широко использовать в языковых играх. Например, детям нравится, когда кто-то ошибается или делает вид, что ошибается. Они любят исправлять: водящий показывает на свой нос и говорит: «This is my hand» - «Это моя рука». Ученик, к которому обращаются, должен ответить правильно, показывая на свой нос: «This is my nose». Можно поиграть в антонимы. Ведущий говорит: «Big»(большой), - а ученик, к которому он обращается должен ответить: «Small»(маленький), и т.д.

Несомненно, с самыми большими трудностями школьники встречаются при изучении грамматических структур. Ребенок просто заучивает правило, часто не понимая его сути. Автор опыта, объясняя, глагол to be, который делится еще на три глагола (am, is, are), которые к тому же переводятся все одинаково, а употребляются по-разному, создает «Королевство английской грамматики». В нём живут сказочные персонажи, с которыми происходят всевозможные приключения. Королевством английского языка правит строгий, но справедливый король To Be. На русский язык он переводится: «есть», «быть», «находиться». И есть у этого короля три любимые дочки: самая маленькая -am, постарше - is, и самая старшая -are. И как вы думаете, ребята, будут переводиться на наш язык их имена? Дети предлагают различные версии, и выясняется, что раз фамилия их To Be, то и переводиться они все будут одинаково.

Технология обучения грамматическим и лексическим средствам строится на положении о коммуникативной ориентации и осознанном владении языком. Правильная реализация этих положений обеспечивает результативность деятельности общения, организуемой на уроке, и обуславливает интерес школьника к ней. Основная функция положения о коммуникативной ориентации состоит в создании всех условий коммуникации: лексическое явление дети изучают в процессе обучения, в игровой деятельности. Игра позволяет организовать обучение грамматике как увлекательный процесс решения коммуникативных задач, реализующих игровые мотивы и цели каждого речевого и неречевого действия.

Лексико-грамматические игры помогают закрепить знания лексических и грамматических единиц, одновременно углубляется жизненный опыт ребенка, расширяются его знания об окружающей действительности, природе. Это могут быть такие игры: «Цветик – семицветик», «Зоопарк». (Приложение 4).

В игре, в самых разнообразных сказочных ситуациях развивается эмоциональная сфера ребенка, связанная с гуманистическими устремлениями, усваиваются элементы этикета, культуры общения.

Сюжеты игр могут быть самыми разнообразными. Их источником могут служить рассказы сказки, диафильмы, фильмы, презентации. Играя в сюжетно-ролевые игры, дети учатся переносить действия из одних условий в другие, начинают одушевлять неживую природу, создавать элементы нового. Так развиваются воображение, мышление, творческие способности, речь, воспитываются нравственно-волевые качества личности, интерес к личности другого. (Приложение 4)

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельность одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра - это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Учебный характер игры ими часто не осознается. С позиции учителя, ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Для учителя цель игры - формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем. Она обладает большими обучающими возможностями.

Формам игры, используемым на уроках, стараюсь придавать коммуникативно-ситуативную обусловленность. В процессе обучения решаются воспитательные цели: воспитывается интерес к изучению иностранного языка, умение коллективно решать поставленные задачи и доброжелательное отношение к другим народам и странам.

Таким образом, повышение познавательной деятельности, активности и интереса учащихся к учебной работе - вот цель игровых форм обучения на уроках иностранного языка.

**2.3 Результативность опыта**

У школьников появился интерес к предмету, исчезла боязнь говорить на языке и боязнь делать ошибки. Они стали с удовольствием выполнять различные творческие задания, легко включаться в работу. Кроме того, результатами работы является участие учащихся в различных конкурсах и мероприятиях. Об эффективности данного опыта свидетельствуют результаты проведенных наблюдений и исследований. Отмечается стабильное повышение результатов познавательной деятельности в 4 классе: достаточный уровень увеличился на 5%; средний уровень поднялся на 15% и высокий уровень добавил 7%. Динамика познавательного интереса изменилась так же в положительном направлении: средний уровень - в 3 классе на 3 %, в 4 классе еще на 3 %; высокий уровень – в 3 классе на 10%, в 4 классе еще на 10%. (Приложение 1)

Результаты доказывают, что применение игровых приемов и технологий на уроках английского языка способствует росту познавательной деятельности, что способствует улучшению результатов учебной деятельности в целом.

**3. Заключение**

На основе проделанной мною работы можно сделать вывод, что применение игровых технологий на уроках английского языка ведет к формированию положительных учебно-познавательных мотивов и развитию познавательной деятельности учащихся к изучению предмета. Стимулирует речевое взаимодействие, обеспечивает вовлечение учащихся в процесс общения, формирует непринужденные доверительные отношения между учителем и учащимися. А также улучшает эффективность урока и способствует повышению уровня коммуникативной компетенции учащихся.

Считаю, что данный опыт в своей работе могут использовать учителя иностранного языка на всех ступенях общего среднего образования. Материалы опыта полезны как для молодых, так и для опытных педагогов.

Планирую продолжить применять в своей работе игровые технологии и нетрадиционные задания, как во время урока, так и во внеурочное время. Рассчитываю начинать обучение английскому языку со второго класса весь учебный год, задействовав всех учащихся планируемой подгруппы третьего класса. В третьем классе продолжать дополнительную работу по обучению чтению, используя и в этом направлении игровые технологии по максимуму. Я надеюсь, что мои уроки не будут проходить впустую, и у учащихся будет повышаться интерес, мотивация к изучению английского языка и результат учебной деятельности в целом.

**Список литературы:**

1. Бабанский, Ю.К. Проблемное обучение школьников как средство повышения эффективности обучения. Ростов-на-Дону, 2010, – 180с.
2. Баранова, Н.П. Концепция учебного предмета «Иностранный язык»/ Н.П. Баранова, К.П. Бабинская, Н.В. Демченко// Замежныя мовы у Рэспублицы Беларусь.–2015.№4-С.3-8
3. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М., 1982 – с. 24
4. Осипова, М.И. Активизация познавательной деятельности младших школьников. – М., 2007- 230с.
5. Соловейчик, С. Л. Языковые и речевые игры на уроке немецкого языка // Иностранные языки в школе, 1996г. №3
6. Щукина, Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся/ Г.И. Щучина. – М.: Педагогика, 1988. – 208с.
7. Эльконин, Д.Б. Психология игры. – М., 1978. с. 31