МАОУ «Хатасская общеобразовательная школа имени П.Н. и Н.Е. Самсоновых»

ГО «город Якутск»

Применение технологии «Table games» в реализации агрокомпонента на

дистанционных уроках английского языка.

Выполнила:Портнягина Я.В.,

учитель английского языка

с. Хатассы - 2025

Содержание:

Введение

1. Теоретическая часть

1.1. Роль игры на уроках английского языка

1.2. Агрокомпонент и «Table games» на уроках английского языка».

1. Практическая часть

2.1. Варианты игр «Table games» на дистанционных уроках английского языка

* 1. План фрагмента дистанционного урока английского языка в 5 классе с использованием технологии «Table games»

Заключение

Введение

Ни для кого не секрет, что в связи с активным внедрением дистанционно обучения, как никогда стал актуален вопрос поддержания мотивации и внимания учеников. Несомненно, дистанционный урок отличается от традиционного и требует других подходов и инструментов. Опыт работы с детьми показывает, что игровые технологии – отличный способ привлечь внимание обучающихся к предмету и внести разнообразие в урок. Таким же образом среди разнообразных приемов организации дистанционных занятий игры и игровые ситуации привлекают наибольшее внимание.

Игра является действительным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться, переживать.

Использование настольных игр «Table games» в реализации агрокомпонента на дистанционных уроках английского языка значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям. Ее **актуальность** на современном этапе является очевидной с учетом новых веяний в системе образования, дающих простор преподавателям для новаторства и внедрения в жизнь собственных неоднородных идей и решений. **Объектом**исследования данной работы является агрокомпонент на дистанционных уроках английского языка, а **предметом** исследования - применение технологии «Table games» в реализации агрокомпонента на дистанционных уроках английского языка.

**Цель:** реализация агрокомпонентапосредством применения технологии «Table games» на дистанционных уроках английского языка.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Рассмотреть роль игры на дистанционных уроках английского языка
2. Дать определение понятиям «Агрокомпонент на уроках английского языка» и ««Table games» на уроках английского языка»»
3. Предложить ряд разработанных вариантов игр «Table games» на дистанционных уроках английского языка
4. Продемонстрировать фрагмент дистанционного урока английского языка в 5 классе с использованием технологии «Table games»
5. Роль игры на уроках английского языка

Иностранный язык, как общеобразовательный учебный предмет может и должен внести свой вклад в процесс развития творческих способностей учащихся. Обладая огромным воспитательным, образовательным и развивающим потенциалом творческих способностей учащихся, иностранный язык может реализовать его лишь в ходе осуществления практической цели обучения, то есть только в том случае, если ученик в процессе иноязычной коммуникативно-познавательной деятельности (слушая, говоря, читая, пользуясь письмом) будет расширять свой общеобразовательный кругозор, развивать свое мышление, память, чувства и эмоции; если в процессе иноязычного общения будут формироваться социально-ценностные качества личности: мировоззрение, нравственные ценности и убеждения, черты характера.

Есть разные способы стимулировать детей к активности, но самыми эффективными являются игра, творчество и любопытство. В настоящее время игры являются неотъемлемой частью обучения английскому языку. Игры способствуют интенсивной языковой практике. Они могут использоваться в начале урока или в конце для стимуляции, уменьшения напряжения после контрольной, для смены деятельности на уроке. Важно, чтобы игры доставляли радость, помогали в тренировке языковых явлений. Одним из преимуществ игр является то, что все ученики работают одновременно. Участие в играх развивает способность сотрудничать, соревноваться, не проявляя агрессии, уметь проигрывать, брать на себя ответственность. Особое значение приобретают игры, известные детям из их жизненного опыта на родном языке. Применение игр - эффективный способ повторения языковых явлений. В целом, ученики любят игры, которые имеют элемент удачи, потому что она добавляет увлеченность игре. Игры, которые зависят от умений учеников, становятся скучными, так как выигрывают одни и те же способные ребята, и увлеченность большинства игроков падает. Игры с элементом удачи включают в себя игры на угадывание, игры с кубиками и картами. Большинство игр носят состязательный характер, и победителем может стать один человек или команда. Использование командных и групповых игр помогает уменьшить давление соревнования на одного человека. Помня об этих принципах- удача и умение, состязание и сотрудничество, неожиданность, которые являются основой всех игр, - учитель может упражнение из учебника превратить в игру.

Применение различных игр помогает увлечь ребят иностранным языком, создает условия для достижения успеха в изучении языка. И учащиеся, которые захотят играть, обязательно захотят улучшить свои знания по иностранному языку. Планируя уроки, учитель должен думать не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремился создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, нужно понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Каждый учитель иностранного языка, постоянно должен искать резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Мы считаем что, главная задача учителя - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Творчески относиться к делу - значит выполнять его качественно, на более высоком уровне. Творчество - это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень. Увидеть необычное в обычном может и взрослый, и ребенок. Творчество заложено в детях самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интереса со стороны окружающих. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. В этом - один из главнейших принципов эффективного воспитания.

Ребенок, играя, всё время стремится идти вперёд, а не назад. В играх дети всё как бы делают втроём: их подсознание, их разум, их фантазия «работают» синхронно. Есть отрасль медицины и психологии - игротерапия. Игрою можно диагностировать, познать ребёнка. Игрою можно ободрить и одобрить ребёнка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психологические свойства. Игра всегда предполагает принятия решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. Однако, для детей игра прежде всего - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий — всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, я могу говорить наравне со всеми. 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;

Место игр на дистанционном уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д., например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 6-8 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Проведение игры включает в себя следующие этапы:

1. Подбор и подготовка игры. Данный этап предусматривает тщательную подготовку учителя. Ему необходимо определить цель и задачи игры, учесть особенности всех участников игры и продумать каждую деталь.

2. Объявление правил игры. Задачи игры должны быть сформулированы на английском языке и так, чтобы учащиеся поняли, что игра проводится с целью овладения языковыми навыками, а не просто для развлечения. Правила игры должны быть четкими, краткими и простыми.

3. Проведение игры. Игра должна проводиться в непринужденной обстановке, но учителю необходимо контролировать ход игры и следить за соблюдением дисциплины ее участниками.

4. Подведение итогов и объявление результатов игры. Подводить итоги игры можно как сразу после проведения, так и на следующем занятии. Комментирование ошибок следует проводить только на следующем занятии, потому что это может отрицательно повлиять на психологическое состояние участников игры. В ходе игры учителю следует незаметно для студентов записать ошибки, а потом объявить самые распространенные и исправить их.

1. Агрокомпонент и ««Table games» на уроках английского языка».

Агрокомпонент - это составная часть учебной программы нашей школы. Он ориентирован на индивидуализацию обучения и социализацию обучающихся с учетом реальных потребностей рынка труда.

Агрокомпонент на дистанционных уроках английского языка включает в себя перечень тем уроков по заданным направлениям (сельское хозяйство, животные, природа, растения и т.д.). Он составляет 10% тем от всего количества в годовом календарно-тематическом плане учителя.

Игра - это деятельность в условиях ситуации, которая направлена на познание общественного опыта, в котором формируется и совершенствуется самоуправление поведением. Настольные игры - это игры, в которые можно играть за столом. Обычно к этой категории относят игры, содержащие относительно небольшой набор предметов, которые можно целиком разместить на столе (или на чем-нибудь, что может заменить стол) или в руках играющих. Чаще всего настольные игры рассчитаны на несколько человек, хотя есть и некоторые виды для одного игрока.

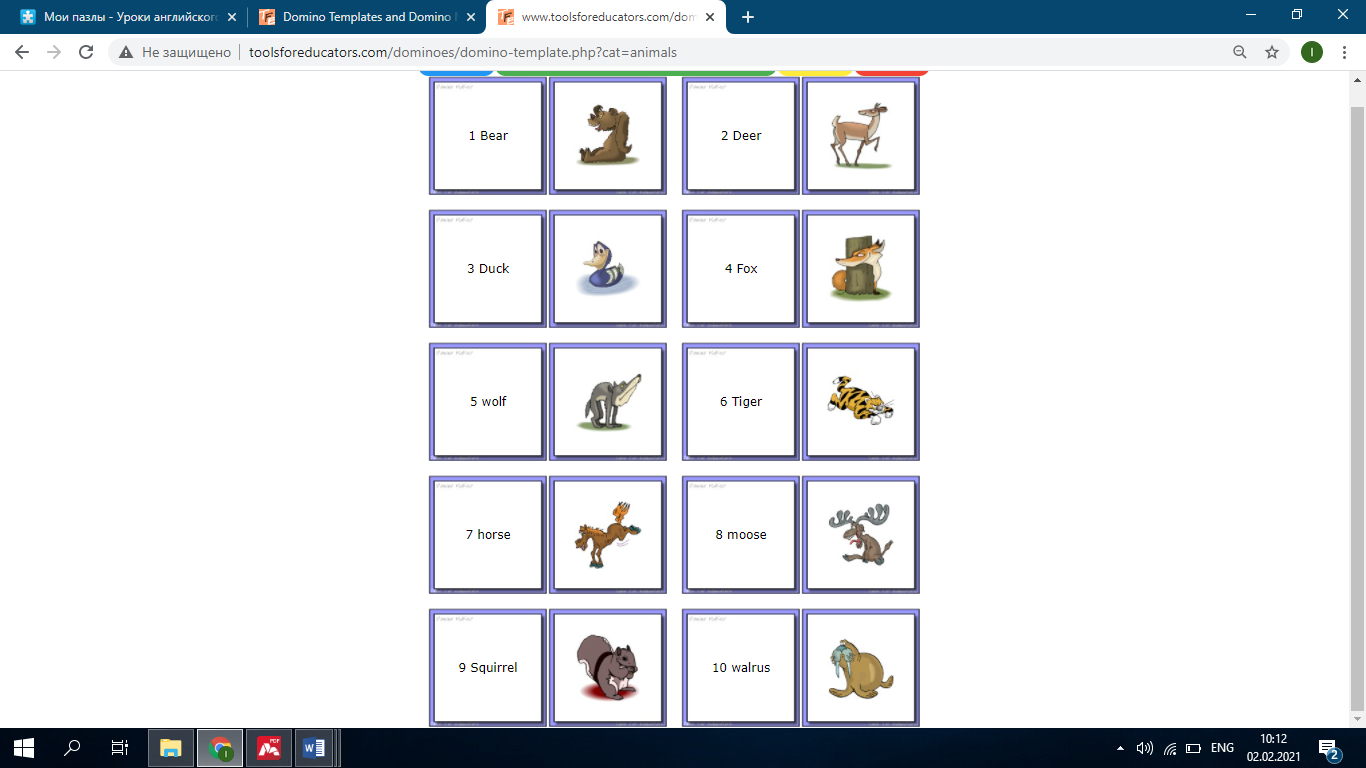
Настольная игра, как любая учебная игра, мотивирует речевую деятельность. Если процесс восприятия, запоминания и воспроизведения языкового материала, активизации полученных знаний вызывает чувство радости, удовлетворения, то этим создаются психологические предпосылки эффективности использования игры на занятиях. Чем ярче впечатление, произведенное словом, чем занимательнее ситуация, в которой оно встретилось, чем больше в нем потребность, тем лучше оно запоминается. В этом плане и эффективны игровые приемы, элементы соревнования. Лучше усваивается также то, что включено в деятельность и нацелено на использование в будущей практике. Кроме того, игра приближает процесс активизации лексического материала к условиям реального общения.

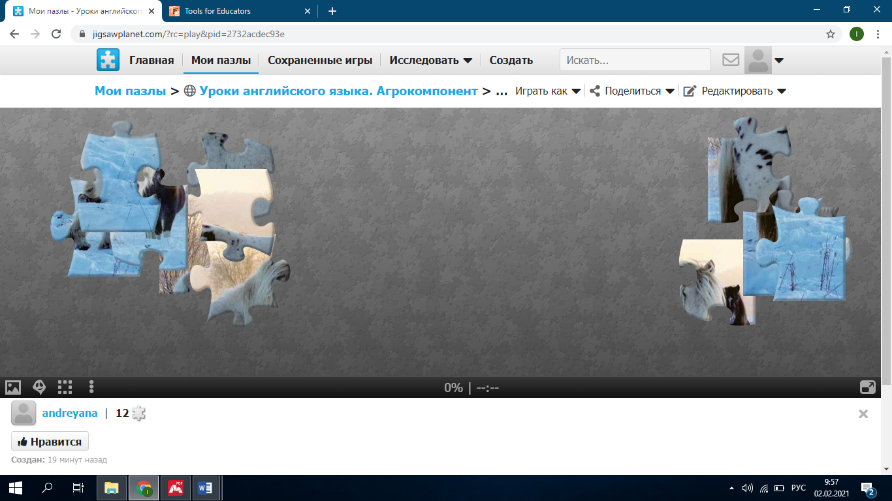
Игра также помогает преодолеть языковой барьер, боязнь говорения на иностранном языке, боязнь сделать ошибку, и тем самым порождает интерес к культуре и традициям страны изучаемого языка. У учащихся появляется стремление к знаниям не ради оценки, а ради приобретения новых знаний.

1. Варианты игр «Table games» на дистанционных уроках английского языка

Игры на дистанционных уроках английского языка - это одна из составляющих успеха. Большинству учащихся не интересно заучивать и запоминать учебный материал, намного эффективнее отрабатывать полученные знания в игре.   
Для удобства игры разбиты на группы: на отработку речевых навыков, письма, на произношение, и аудирование.

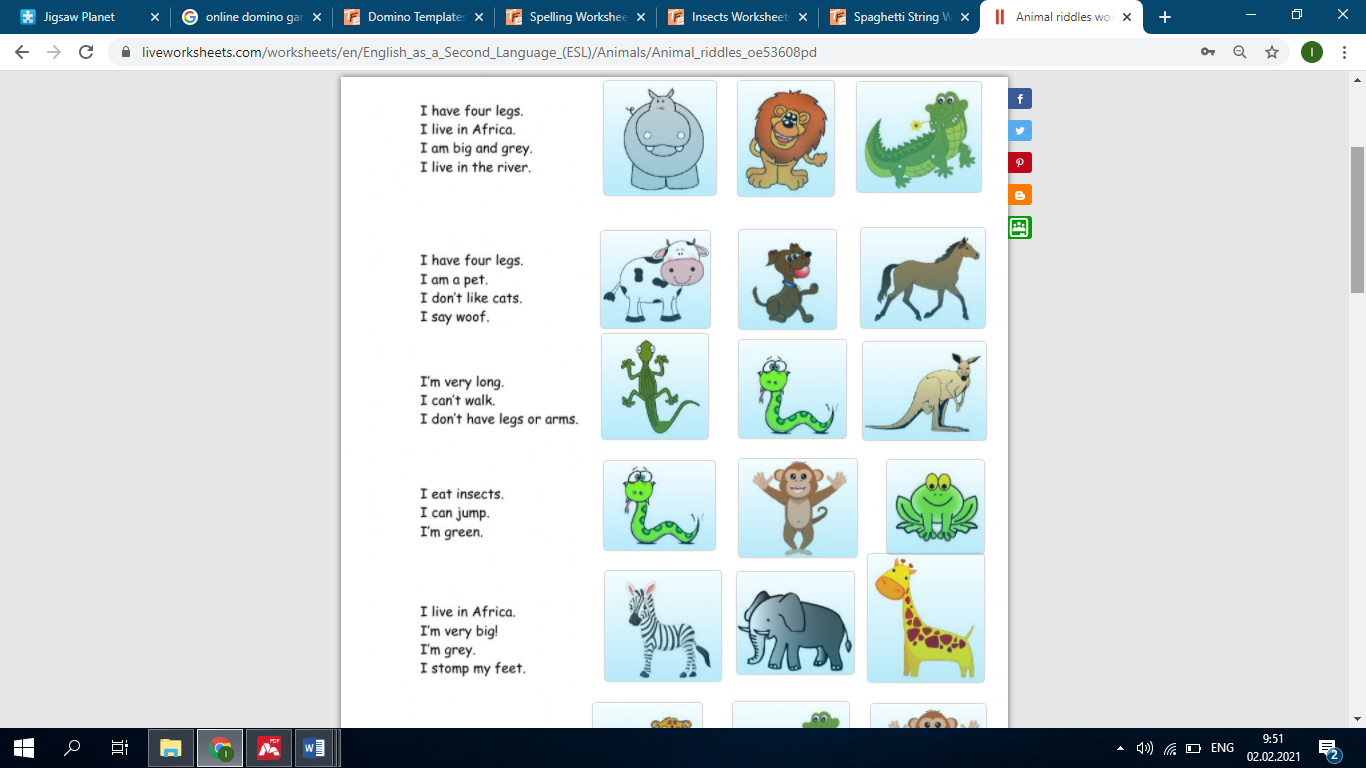
### Memo на тему «Аnimals» (2-4 классы)

 Эта игра поможет учащимся развить память, внимание и закрепить лексический материал. Необходимо найти как можно больше пар карточек, т.е. две карточки с одинаковой картинкой и надписью. Показываем на экране карточки с номерами изображением к детям. Ученики называют номер карточки, чтобы посмотреть надпись. Если картинки и надписи на карточках одинаковые, то игроки получают очко. Они могут продолжать игру до тех пор, пока находят карточки с одинаковыми картинками. Если картинки на карточках не совпадают, то учитель переворачивает карточки обратно картинками вниз и ход переходит к следующим игрокам. Выигрывает тот, кто к концу игры найдет большее количество парных карточек.

1. Онлайн пазлы на тему «Farm animals» на сайте jigsawplanet.com (2-5 классы)

Игра направлена на развитие памяти, мышления, внимания, на способность анализировать и делать выводы, на развитие социокультурной компетенции.

ученики переходят на указанный сайт по ссылке или вместе с учителем выполняют на платформе Zoom.

1. Инетрактивные загадки на агро-тему на сайте liveworksheets.com

Игра отлично развивает память, идет работа на усвоение нового лексического материала.

Правила игры: в этой игре детям нужно прочитать загадку, затем выбрать правильный вариант ответа.

* 1. План фрагмента дистанционного урока английского языка в 5 классе

с использованием технологии «Table games»

Цель урока: совершенствование лексических и грамматических навыков по теме «Животные».

Задачи урока:

1. Образовательная - закрепить лексические навыки по теме «Животные»;
2. Развивающая - совершенствовать грамматические навыки (тренировать правильное употребление в речи сравнительной степени имени прилагательных);
3. Воспитательная - поддержание интереса к учению и формирование познавательной активности учащихся посредством технологии «Table games»;
4. Познавательная – расширение коммуникативных навыков.

Оснащение урока:

- учебник Rainbow English

**-** class CD к учебнику;

**-** презентация к уроку;

**-**материалы к играм

***Практические (учебные):***

1. Повторение лексики по теме «Животные».
2. Совершенствование и систематизация лексических единиц по теме  в устной речи посредством технологии «Table games».

Повторение оборота Have/has

1. Чтение и работа с текстом

***Развивающие:***

1. Развитие коммуникативных навыков по теме «Животные. Настольные игры».
2. Развитие аудитивных навыков.
3. Развитие памяти, мышления, внимания.
4. Развитие способности анализировать и делать выводы.
5. Развитие социокультурной компетенции.

***Образовательные:***

1. Расширение кругозора учащихся.
2. Поддержание интереса к изучению английского языка.

***Воспитательные:***

1. Формирование уважительного отношения к увлечениям других людей, к мнению другого человека.
2. Привитие интереса к различным видам деятельности в свободное время.

Речевой материал: лексика по теме «Farm animals», «Table games».

Грамматический материал: Have/has

Оборудование: УМК «Rainbow English», компьютер, платформа ZOOM, презентация, аудиозапись к учебнику, материал с заданиями, материалы к играм, картинки.

ХОД УРОКА:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы урока и деятельность учителя:** | **Деятельность учащихся:** | **Время** |
| **Приветствие** |  | 1 мин. |
| **Мобилизующий этап Распознавание ранее изученных лексических единиц и их тренировка в речи.** | Ученики называют ранее пройденные слова на тему «Farm animals» по карточкам, которые учитель показывает на экране. | 2 мин. |
| **Тренировка аудитивных навыков** | Ученики выполняют задание по аудированию. | 2 мин. |
| **Упражнение на использование конструкции have/has** | Учитель показывает карточки с номерами. Ученики выбирают цифру и озвучивают предложение с животным, которое изображено на обороте карточки. | 5 мин. |
| **Инструктаж по выполнению задания.** | Ученики слушают инструкцию по выполнению дальнейшего задания. | 3 мин. |
| **Рефлексия** | Учащиеся выражают свои впечатления от урока. | 1 мин. |
| **Оценивание учащихся.** | Учащиеся получают оценки. | 1 мин. |
| **Прощание.**  *- That's all for now. Goodbye, children!!!* | Ученики прощаются |  |

Данный дистанционный урок рассчитан на 20 минут, согласно методическим рекомендациям по организации реализации образовательных программ и применением дистанционных образовательных технологий в образовательных учреждениях г. Якутска.

Дистанционный урок рассчитан на 30 минут. Обучающиеся 20 минут работают с учителем на платформе ZOOM, затем за оставшееся время выполняют письменное задание и отправляют его учителю на электронную почту.

Заключение

Таким образом, роль игры в процессе обучения английскому языку очень велика. Игра влияет как на сам процесс обучения, так и на активность обучающихся на занятии и уровень мотивации к изучению иностранного языка. Она делает занятие по-настоящему увлекательным и интересным, при этом развивает у обучающихся память, внимание, способствует прочному запоминанию иностранных слов, что также является важным при обучении английскому языку. Все это немаловажно для дистанционного урока, время которого сильно ограничено.

Настольная игра, как любая учебная игра, мотивирует речевую деятельность. Если процесс восприятия, запоминания и воспроизведения языкового материала, активизации полученных знаний вызывает чувство радости, удовлетворения, то этим создаются психологические предпосылки эффективности использования игры на занятиях. с помощью этих игр, обучающиеся имеют возможность запоминать новые слова, повторять ранее изученную лексику за короткий промежуток времени.

Мы продемонстрировали фрагмент дистанционного урока, и с уверенностью можем сказать, что применение технологии «Table games» в реализации агрокомпонента на дистанционных уроках английского языка является эффективной и повышает мотивацию у обучающихся.

Список литературы

1. Деркач А. А. Педагогическая эвристика: искусство овладения иностранным языком. М.: Педагогика, 1991. 224 с.

2. Козвонина В. П. Развитие творческих способностей учащихся. Нач. шк. 2000. № 7.

3. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. Минск: Четыре четверти, 2005. 181 с.

4. Ожегов С. И. Словарь русского языка. М.: Русский язык, 1985. 800 с.

5. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. — М.: Просвещение, 1988.

6. Родкин К. А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка. Иваново, 1961. 55 с.

7. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1984. 112 с.