**Моя методическая находка**

Каждый учитель на своем уроке использует разные методики ведения урока. Что же такое методика? Методика – это процесс взаимодействия между учителем и учениками, в результате которого происходит передача и усвоение знаний.

Мне хотелось бы начать с методического приема, который я считаю наиболее важным и многообразным. Таковым, на мой взгляд, является начало урока – но не простое, а интересное.

Один из моих принципов - каждый **раз начинать урок по новому** – вводить новую тему необычно и интересно, начинать каждое занятие с небольшого чуда. Плюсами такой позиции можно считать повышение мотивации изучения иностранного языка, создание благоприятной психологической атмосферы с начала урока, вовлечение всех учеников в деятельность на уроке, расширение кругозора, развитие таких процессов как сравнение, анализ и синтез, стимулирование креативности и творческих сторон личности.

 **ice-breakers and warming-ups** – это специальные упражнения, из названий которых можно выделить их основные принципы и задачи.

Одним из вариантов начала урока может быть прослушивание музыкальной композиции, и потом составление ассоциативной схемы – ученики описывают свои эмоции и ассоциации, образы, которые возникли у них при прослушивании записи.

На старшем этапе в качестве начала урока можно вводить рассуждения по высказываниям великих людей

**Star Questions:** Draw a star on the board. At each point, write the answers to questions. Then the students guess what the questions might be (for example 'rat' could be "what are your favourite animals?" or "what are you frightened of?"). Then students make their own stars and guess each other's questions. 

**“Comic Writing”**

Take a page from famous comic books and copy the pictures so that they would have blank speaking bubbles.

Then hand out comics to your students and ask them to write a story to fill in the bubbles. Let them work in pairs or small groups. They can use dictionaries, their textbooks or ask the teacher. Students are allowed to write about anything they want. Then ask your students to come up and read their comic stories in front of the class. This activity lets the students express their ideas and feelings in a fun and interesting way.

**Two Truths and a Lie**

To play Two Truths and a Lie, each child in the group must reveal two facts and one made-up statement about himself, without saying which is which. Then the group must guess which statement is false. Two Truths and a Lie works best with smaller groups of kids so the group has more time to spend on guessing, perhaps trying to figure out not only which statement is false but why.

**Технология «Верите ли вы, что…»** данный вид языковой практики можно использовать на любую тему. Причем учащимся сначала предлагается «поверить» учителю, а затем придумать свои высказывания в рамках заданной темы.

Can you believe in the legend? A teacher tells his students a legend: “Long ago there was a man who swam across the wide river three times every morning”. One of the pupils says that he can’t believe it. Why? Give your opinions.

How could it happen? Ann tells: “Yesterday my Grandpa went for a walk. He was far from home when a heavy rain began. The grandfather had neither a raincoat nor an umbrella. He didn’t have a hat too. In an hour he came back. None of his hair was wet.” How could it happen?

How could it happen? Ann tells: “Yesterday my Grandpa went for a walk. He was far from home when a heavy rain began. The grandfather had neither a raincoat nor an umbrella. He didn’t have a hat too. In an hour he came back. None of his hair was wet.” How could it happen?

**Игра слов. Придумайте для своих одноклассников “Quiz”** и дайте им категории на любые темы: название стран, профессий, числительные, цвет, месяц, дни недели др.

Susan is a a) surname b) first name c) boy’s name

England is a a) language b) nationality c) country Продолжите свой список.

Какие чувства вызывало у Вас рождество или новый год, когда Вы были маленькими?

Наверняка, самые приятные.

Интересным началом может служить приглашение специального гостя

Применение **интеллект-карт** в обучении школьников может дать огромные положительные результаты, поскольку дети учатся выбирать, структурировать и запоминать ключевую информацию, а также воспроизводить её в последующем. Интеллект-карта или майнд-мэп – способ изображения процесса общего системного мышления с помощью схем. Законы майнд-мэппинга были разработаны Тони Бьюзеном

Мыслительные карты можно использовать для:

1) работы с лексическим материалом: введение новой лексики, активизация новой лексики, контроль лексики;

2) работы с грамматическим материалом.

Можно составлять мыслительные карты по изученному грамматическому материалу с целью его усвоения и запоминания

1. Работы с текстовым материалом. Составление планов пересказов текстов в виде мыслительных карт и т. д.

2. Обучения устному монологическому высказыванию при помощи вербальных опор. Мыслительная карта выступает в качестве вербальной опоры высказывания. Эффективно использовать карты при подготовке к экзамену, так как на запоминание и повторение информации тратится меньше времени, её воспроизведение становится более осмысленным.

3. Представление результатов проектной деятельности. Можно изобразить в виде мыслительной карты весь процесс создания проекта, либо только результаты проекта, новые идеи и т. д. А затем во время представления проекта поясняется всё то, что изображено на карте

4. Проведения «мозгового штурма». С помощью карт можно создать сотни и более идей, которые быстро генерируются, они более оригинальные и эффективные.

5. Проведения дискуссии, дебатов. Изготавливается мыслительная карта для каждой из спорящих сторон, которая помогают объективно и эффективно исследовать разногласия. В итоге создаётся третья мыслительная карта, на которой будут запечатлены совместные выводы, решения, результаты работы и достигнутые уступки по проблеме.

Наиболее эффективные результаты даёт использование мыслительных карт при работе с лексическим материалом. В своем открытом уроке на тему «London» я применяла майнд-мэп с целью закрепления лексического материала. Весь лексический материал, связанный с данной тематикой был размещен на майнд-мэп. По нему ребята легко ориентировались и запомнили материал. Основываясь на этом, можно сказать, что применение данной технологии на уроках английского языка дает устойчиво положительные результаты во всех направлениях учебной работы.

Я использую **грамматическую сказку** как прием формирования **грамматических навыков у учащихся начальной школы.**

 Именно использование сказки предоставляет широкие возможности для обучения грамматическим навыкам. Сказка развивает воображение ребенка, что прямо связано с развитием речи и эмоциональной сферы личности. Помимо этого сказка является средством творческого моделирования ситуаций общения. Сказочные персонажи используются для конкретных целей в учебном процессе:

для обеспечения непроизвольного запоминания больших объемов материала,

для поддержания активного внимания учащихся.

 Для того чтобы облегчить формирование грамматических навыков английского языка, я сама придумываю грамматические сказки, которые позволяют не только успешно освоить материал, но и активизировать познавательную деятельность учеников, повысить интерес к изучению ИЯ.

***Сказка об артиклях***

В одном маленьком английском городке жили два приятеля: A и An. Они занимались торговлей и у них всегда были какие-то предметы в единственном числе, о которых они не знали, поэтому их называли неопределенными. A продавал только предмет, который начинался с согласной буквы (*ball, pen, book*), An мог продать только предмет, который начинался с гласной буквы (*apple, apricot*).

Жил в этом городе начальник рынка по имени The, который следил за товаром в любом количестве и определенно знал, кто что продает, все его называли определенный.

The часто приходил к A и An и проверял что у них есть.

“Show me, A, ball”.

“Take, The, ball”.

“Show me, An, apple”.

“Take, The, apple”.

Так неопределенный предмет становился на контроль у определенного артикля.

Контроль понимания:

Oтветьте на вопросы: как зовут жителей маленького городка? Почему их так называют? Чем занимались эти жители (следует выделить, что работали с предметами)? Какие предметы могли продать неопределенные артикли? Как вел учет предметам определенный артикль? Мог ли работать определенный артикль с предметами в единственном и множественном числе?

Упражнения на употребление неопределенного артикля. Замени картинки в предложениях на слова с неопределенным артиклем a / an. Обведи в кружок артикль.

This is …. It is .... This is ... . Give me ... .

Take ... . It is ... .

Упражнения на употребление определенного артикля. Прочитай и подумай, почему существительные меняют артикли. Выучи и расскажи.

I see **a cat.- The cat** is fat.

I see **a pig.- The pig** is big.

I see **a ball.- The ball** is small.

I see **a star.- The star** is far.

Дорисуй предметы. Подпиши существительные с артиклем.

а) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ b) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



d) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ e) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ g) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



Назови предметы с артиклем.

   

  

  

  

Игра "крестики-нолики". На доске нарисован большой квадрат, разделенный на 16 квадратов: 4 ряда по 4 квадрата. В каждый квадрат магнитиком прикрепляют картинку изображением внутрь. Дети делятся на две команды, "Крестики" и "Нолики". По очереди из каждой команды дети подходят к доске, переворачивают картинку и называют слово. Если ребенок назовет картинку, употребив правильный артикль, то учитель ее снимает и рисует крестик или нолик. Если предмет назван неверно, картинка возвращается на прежнее место. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество крестиков или ноликов.

Учитель читает детям рифмовку. Затем учитель просит детей вспомнить и назвать, правильно употребив артикль, слова, которые они услышали.

My picture

This is **a bag. The bag** is black.

This is **a kite. The kite** is white.

This is **an orange. The orange** is orange.

This is **a bed. The bed** is red.

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает картинки с изображением предметов, учащиеся по очереди называют слова. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

Учитель просит учеников перевести следующие фразы с русского на английский: Это стол. Вот дверь. Это книга и тетрадь. Мими дает яблоки Нана. Нана дает карандаш Мими. У меня есть собаки. Полученные фразы учитель выписывает на доску. Затем учитель просит одного из учеников прочитать фразы, написанные на доске. Весь класс находит и выделяет в тексте артикли.

Давным-давно в грамматическом королевстве жили глаголы действия. Они рассказывали обо всем, что умели делать люди: читать, писать, бегать, прыгать, плавать и т.д. Они никогда не задумывались **о будущем**. И вот однажды в королевство приехал цирк. Всюду по городу были расклеены афиши: “Tomorrow… Next week… In a day…”. А что произойдет завтра, через неделю, через день, никто не мог узнать, ведь жители города не думали о будущем. И глаголы решили помочь горожанам. Они пошли к королю и попросили научить их рассказывать о том, что произойдёт в будущем. Король загадал им загадку «Вам поможет волшебное слово, за которым вы всегда должны идти, чтобы попасть в будущее. Первая буква имеет самое длинное название. Вторая буква – это английское слово «я». А третья и четвертая – одинаковые. С них начинается английское слово «лев». Долго думали глаголы и нашли отгадку. А у вас, ребята, получилось? Правильно, это слово “will”. Чтобы сказать «буду читать», вы скажете “will read”, «буду плавать» - “will swim”.

Чтобы сделать процесс чтения интересным и увле-кательным я использовала стратегию чтения **Jigsaw-reading**, которая была разработана профессором техасского университета Элиотом Аронсоном в 1971 году. Это стало моей методической находкой.

Суть **Jigsaw-reading** состоит в следующем. Класс делится на группы из 4–6 человек, каждой из которых даётся разрезанный на несколько частей текст. Задача: собрать целый текст в логической последовательности. Кто быстрее? Участники читают, обсуждают, обмениваются мнением по данным отрывкам из текста и собирают их в один текст. Заранее выбранный капитан засекает время, по истечении которого зачитывает текст в нужной последовательности и определяет победителя.

**Технология «Карусель».**

Как и многие интерактивные технологии, карусель позаимствована из психологических тренингов. Детям такой вид работы, обычно, очень нравится. Образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это стоящие неподвижно ученики, обращенные лицом к внешнему кругу, а внешнее – это ученики, перемещающиеся по кругу через каждые 30 секунд. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника. Прекрасно отрабатываются диалоги этикетного характера, тема знакомство, национальности, разговор в общественном месте и т.д. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно.

**Технология «Социологический опрос**» предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

**Технология «Незаконченное предложение»**. Детям предлагается прочитать незаконченное предложение и быстро продолжить его любыми словами, первой пришедшей в голову мыслью. Предложения начинаются весьма неопределенно, поэтому у ребят практически неограниченные возможности закончить его. Они касаются различных жизненных сфер и могут охватывать любые темы.

**Технология «Групповой рассказ»** реализуется двумя способами. Во время первого способа, каждый учащийся добавляет одно предложение к уже начатому рассказу. По определенному сигналу (через минуту) лист с незаконченным рассказом передается дальше по кругу. Второй способ хорошо подходит для отработки темы «Вопросительные слова». Учитель задает вопросы в определенном порядке, каждый участник процесса пишет ответ, складывает лист бумаги так, чтобы никто его не видел и передает соседу. Движение происходит по кругу. Таким образом, в конце получаются сразу несколько неожиданных рассказов.

**Технология «Брейн-ринг»** очень хорошо подходит для уроков- обобщения изученного материала. Содержательное наполнение раундов может быть абсолютно разнообразным, и охватывать такие разделы как лексику, грамматику, чтение, аудирования и письмо. Данная технология требует серьезной подготовительной работы, которая включает в себя: выбор темы, составление задания, создание презентации, продумывание вопросов на внимание, заготовка бланков ответов, дипломов. В начале игры происходит выбор жюри, разбиение учащихся на команды. Каждый раунд длится 3 минуты, после чего, ответы сдаются в жюри в письменном виде. Правильность ответов проверяется и обсуждается после каждого раунда, а затем задается серия вопросов на внимание, что тоже приносит дополнительные очки командам.