

РЕЦЕНЗИЯ
на дидактическую разработку
"Обучающие игры на уроке английского языка"
автора-составителя учителя английского языка в начальных классах
МБОУЛ№1 муниципального образования Апшеронский район
Галины Владимировны Васильевской

Представленное методическое пособие предназначено для организации работы на уроках английского языка в начальной школе. Материал разработан с целью закрепления знаний по английскому языку, развития памяти, мышления, наблюдательности, речи.

Актуальность использования игровых технологий на уроках английского языка определяются их направленностью на создание условий для достижения высоких результатов обучения. На начальном этапе обучения игровые технологии позволяют достичь повышения качества усвоения материала и сформировать устойчивую мотивацию к изучению иностранного языка.

Данная дидактическая разработка позволяет решить ряд задач: обеспечить благоприятную адаптацию ребёнка на уроке английского языка; оптимизировать учебную нагрузку обучающихся; учесть возрастные и индивидуальные особенности учащихся.

В содержание методического пособия включены грамматические игры, направленные на то, чтобы научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности; лексические - для тренировки учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближённых к естественной обстановке и фонетические игры для тренировки учащихся в произнесении английских звуков. Игры рассчитаны на тренировку памяти учащихся, на усвоение некоторых закономерностей в правописании английских слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

Материал сборника рассчитан на учащихся 2-4 классов. Возраст обучающихся – (8-10) лет.

Дидактическая разработка Г.В.Васильевской разработана с учетом возрастных особенностей младших школьников и может быть использована для работы на уроках английского языка в начальной школе.

30.08.2021

Директор центра развития образования
Апшеронского района

Руководитель районного методического
объединения учителей английского языка



С.Л.Папазян

А.З.Сунагатова

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей №1

**ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ
ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Составитель
учитель английского языка
МБОУЛ №1
Васильевская Г.В.

Г.Апшеронск,2021

Если специально чему-то учиться,
Никогда ничему не научишься.

Б.Шоу

Обучающие игры на уроке Английского языка

Об обучающих возможностях игр известно давно.

Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребёнка в особенности.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок при этом будет говорить на иностранном языке. Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего – увлекательное занятие. Этим – то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности 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 уже могу говорить наравне со всеми».

Место игр на уроке и отводимое игре время зависит от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20 минут урока во 2-4 классах. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Грамматические игры, например, могут быть эффективны при введении нового материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Урок иностранного языка – это не только игра. Доверительность и непринуждённость общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьёзным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка. Она несёт в себе немалое нравственное начало, т.к. делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным.

Песня на английском языке помогает не только в активизации учебного материала, но и является эффективным средством овладения новым фонетическим, лексическим и грамматическим материалом. Даже самые слабые, с трудом усваивающие иностранный язык ученики, как правило, затрачивают много времени и усилий для того, чтобы запомнить слова любимой песни. Учащиеся с удовольствием разучивают песни детей страны изучаемого языка, шуточные, народные, хороводные, игровые песни, сопровождаемые движением, танцами, инсценированием.

На заключительных этапах по теме необходимо проверить, как учащиеся усвоили лексику. С этой целью при проведении оргмомента я использую такой приём, как разгадывание кроссворда. Он позволяет мне проверить сформированность орфографических навыков у школьников, способствует развитию языковой догадки, обогащению словарного запаса (подбор синонимов и антонимов, толкование лексического значения слов). Элементы работы с кроссвордом я включаю практически в каждый урок для закрепления слов в памяти учащихся.

На уроках английского языка в начальной школе мы учимся, играя!

Типы игр:

Memory games-мнемотехнические способы и приёмы;

Card games-карточные игры

Quiz games- игры, связанные с поиском;

Reading games-игры, в ходе которых дети проверяют домашнее задание;

Writing games- игры на отработку навыков письменной речи;

Information gap games- игры на заполнение информационных дыр;

Guessing games-игры, где нужно что-либо отгадывать;

Drama games - игры, в которых используется метод драматизации языкового материала ;

Team games – игры , в которых соревнуются команды;

Something new - игры, с помощью которых вводится новый материал

Creating the rule - выведение грамматического правила с помощью познавательной активности детей. Игра заключается в том, чтобы на основании данных образцов речи самостоятельно вывести правило, а не взять его в готовом виде из учебника или объяснения учителя;

English only- ситуация речевого погружения , призванная развивать у детей спонтанное речепорождение и аудирование.

Грамматические игры

Данные игры преследуют цели :

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности ;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Игры включают наиболее важный грамматический материал – глаголы be , have, may, can, must, конструкцию there is ,временные глагольные формы, косвенную речь , сослагательное наклонение.

Игры могут проводиться между учащимися по принципу индивидуального первенства или по командам.

В игре "who is he(she)?" ребятам нравится изображать животных,

В играх "Who is afraid of tiger ?",

" Mother , may I take one step?"

Ребятам интересно проявить свою ловкость и находчивость.

Лексические игры

Данные игры преследуют цели :

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближённых к естественной обстановке ;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся ;
- развивать речевую реакцию учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаемостью слов .

Фонетические игры

Преследуют цели:

- тренировать учащихся в произнесении английских звуков (Jaw and Tongue Games);
- научить учащихся громко и отчётливо читать стихотворения (Voice Training Games);
- разучить стихотворения с целью их воспроизведения по ролям (Relaxation).

Орфографические игры

Цель данных игр - упражнение в написании английских слов.

Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие –на некоторых закономерностях в правописании английских слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

THE ABC GAMES

Учитель бросает мяч одному из учеников и говорит: "А." Ученик ловит мяч и, бросая его другому ученику, говорит: "В." Таким образом играющие называют все буквы английского алфавита.

Who knows the ABC best?

Учитель предлагает одному из играющих назвать любую букву английского алфавита. Сидящий рядом ученик должен быстро сказать, какая буква следует за названной в алфавитном порядке. Затем учитель обращается к другому ученику с той же просьбой, а его сосед по парте называет следующую букву и т. д. Игра проводится в быстром темпе. Ученик, не сумевший быстро и правильно назвать букву, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Do you know the first letter of these words?

Класс делится на две команды. Члены обеих команд получают по картинке (на картинках изображены известные детям предметы). Учитель показывает и называет букву, а ученик, имеющий картинку с предметом, название которого начинается с этой буквы, быстро встает, повторяет букву, показывает свою картинку и произносит слово по-английски. За правильное выполнение задания он получает очко. Выигрывает команда, члены которой набрали большее количество очков.

Wolf and Lambs.

Выбирается водящий («волк»). Остальные участники игры — «ягнята». «Волк» показывает карточки, на каждой из которых написано какое-либо слово, известное детям. «Ягненок», к которому он обращается, должен назвать слово по буквам. Если «ягненок» ошибся, «волк» забирает его (ученик выбывает из игры). Выигрывают те, которых «волк» не смог забрать.

Sending a telegramme.

Класс делится на две команды. Учитель пишет на доске по 2 — 3 коротких предложения для каждой команды и приглашает всех участников игры «послать телеграмму», т. е. сказать по буквам слова, составляющие эти предложения. Сначала члены первой команды произносят по буквам все слова первого предложения (один ученик произносит одно слово), затем члены второй команды работают так же со своим предложением, после чего снова наступает очередь первой команды. Если ученик ошибся, его команда теряет очко.

Guess the word.

Учитель (или ученик, ведущий игру) задумывает какое-либо слово и рисует на доске столько квадратиков, сколько букв в этом слове. Все участники игры по очереди задают вопросы о буквах, составляющих это слово, например: "Is there a T in it? Is there an I in it?" И т. д. Если буква угадана верно, ведущий вписывает ее в соответствующий квадратик. Если после трех-четырёх вопросов ни одна буква не угадана, ведущий «открывает» первую букву слова, т. е. вписывает ее в квадратик. Затем (после трех-четырёх вопросов) может быть «открыта» и вторая буква. Угадавший слово, становится ведущим.

Stop!

Ведущий пишет на доске буквы в алфавитном порядке до тех пор, пока учитель не скажет: "Stop!" Ведущий останавливается, например, на букве d. Участники игры по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с этой буквы. Тот, кто напишет последнее слово, становится ведущим.

Be Quick!

На доске написаны слова с пропущенными буквами. Заполняя пропуски, ученики пишут слова на специально розданных листочках. Выполнивший задание подходит к учителю, показывает свой листочек и негромко читает написанные слова. Победителем становится тот, кто достаточно быстро и правильно написал и прочитал слова.

GAMES FOR SPEECH PRACTICE

Good morning, Michael!

Один из детей (водящий) выходит к столу учителя и становится спиной к классу. Учитель жестом показывает на одного из сидящих учеников, который говорит: "Good morning, Michael!" Водящий пытается догадаться по голосу, кто с ним поздоровался, и отвечает, например: "Good morning, Lena!" Если он не угадал, он продолжает игру в качестве водящего, а если угадал, то возвращается на свое место, после чего назначается новый водящий.

Приветствие Good morning в дальнейшем заменяется на Good afternoon, Good evening, Hello, Hi, Good night, Good-bye, Bye.

What's your name?

Учитель говорит: "My name is Galina Vladimirovna. (Бросает мяч одному из учеников). What's your name?" Ученик ловит мяч и отвечает: "My name is Olya. (Бросает мяч другому ученику.) What's your name?" И т. д.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на поставленный вопрос. Последний ученик отвечает на вопрос и задает свой вопрос учителю. Учитель ловит мяч и говорит: "My name is Galina Vladimirovna. Thank you."

Who knows the parts of the body best?

Класс делится на две команды. Ученики — представители от каждой команды по очереди выполняют приказания учителя: "Touch your head. Show your shoulders. Count on your fingers." И т. д. Если ученик правильно выполнил задание, команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. В заключение учитель говорит: "Team A knows the parts of the body best."

What am I putting on?

Дети становятся в круг. Учитель (или ученик, ведущий игру) находится в центре круга и показывает жестаами, что он надевает какой-либо предмет одежды. Обращаясь к одному из учеников, он спрашивает: "What am I putting on, Slava?" Ученик отвечает, например: "You're putting on shoes." Если он угадал, он остается в круге, если нет, он покидает круг. Выигрывает ученик, оставшийся один на один с ведущим.

Basket of fruit.

Два ученика выбираются водящими. Они выходят из класса, а дети распределяют между собой названия различных фруктов (овощей). После этого водящие возвращаются в класс. Первый из них говорит: "I want an apple for my basket." Если в классе есть ученик, получивший это название, он «попадает в корзину» первого водящего, т. е. выходит и становится рядом с ним. Игру продолжает второй водящий: "I want a pear for my basket." И т. д. Выигрывает тот водящий, в корзине которого оказалось больше фруктов (овощей).

Если в игре принимают участие много детей, можно использовать названия как фруктов, так и овощей, а также названия других продуктов питания.

What is there in the bag?

Учитель (или ученик, ведущий игру) готовит набор предметов (или картинки, изображающие предметы). Затем он обращается к классу с вопросом: "What is there in the bag?" Ученики по очереди отвечают: "There is a pen in the bag. There is a book in the bag." И т. д. Если отвечающий угадал предмет, ведущий вынимает его (или картинку) и подтверждает: "Yes, there is a pen in the bag." И т. д. Если же играющий не угадал предмет, ведущий отвечает: "No, there isn't a pen in the bag." За каждый угаданный предмет ученик получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все предметы, находящиеся в портфеле. Выигрывает ученик, набравший большее количество очков.

What colour is this?

Класс делится на две команды. Учитель поднимает одну из игрушек и поочередно спрашивает представителя от каждой команды: "What colour is this?" Ученик отвечает: "It's brown." И т. д. Если ученик правильно назвал цвет, его команда получает очко, если ошибся, команда теряет очко.

What is missing?

Учитель размещает на своем столе различные предметы (школьные принадлежности или игрушки), названия которых знают учащиеся. Ученики проходят мимо стола друг за другом и стараются запомнить все, что они видят. Затем учитель закрывает стол газетой и спрашивает: "What is missing?" Дети, вернувшись на свои места, называют предметы, которые они видели на столе: "A pen, a pencil, a book" и т. д. Побеждает тот ученик, который запомнил и назвал наибольшее количество предметов.

Try to remember.

Две команды учеников становятся лицом друг к другу. У каждого ученика в руках животное-игрушка или картинка с изображением животного, которую он прячет за спиной. По сигналу ведущего одна из команд одновременно показывает второй команде свои игрушки (картинки) и быстро прячет их. Члены второй команды должны запомнить и сказать: а) какие животные были показаны, б) в каком порядке (который зависит от того, как стояли члены первой команды).

Are You...?

Один из учеников (ведущий) изображает какое-либо животное, например кролика. Он совершает разные действия, характерные для этого животного, например подпрыгивает. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Например: "Are you a frog?"—"No, I'm not." И т. д.

Угадавший становится ведущим.

Is it...? Does it...?

Один из играющих выбирается ведущим. Он задумывает слово — название животного. Ученики по очереди задают ведущему общие вопросы, на которые он должен давать краткие ответы. Например: "Is it little?"—"No, it isn't"—"Does it live in the forest?"—"Yes, it does."—"Is it a bear?"—"No, it isn't." И т. д. Угадавший становится ведущим.

The chain of words.

Учитель бросает мяч одному из учеников и говорит: "One." Ученик ловит мяч и, бросая его другому ученику, говорит: "Two." И т. д. Когда ученики доходят до последней цифры, которую они знают, счет начинается сначала. Вместо числительных можно использовать названия времен года, месяцев, дней недели.

Count the stairs.

Учитель рисует на доске или показывает картинку, на которой нарисованы десять (или более) ступенек лестницы. Дети должны по очереди как можно быстрее «подняться по ступенькам», т. е. в темпе посчитать от 1 до 10, а затем как можно быстрее «спуститься вниз», считая от 10 до 1. Побеждает тот, кто «поднимется и спустится» быстрее всех (учитель следит за этим по своим часам и ведет соответствующие записи на доске).

The dog is on the desk.

Учитель берет игрушку, ставит ее на стол (под стол, в коробку и т. п.) и говорит: "The dog is on the desk." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, the dog is on the desk." Иногда учитель «ошибается» и неправильно называет местонахождение предмета. Например, поставив игрушечную собачку на стол, он говорит: "The dog is near the door." Согласившийся с ним ученик выбывает из игры.

Where is...?

Учитель (или ученик, ведущий игру) прячет какой-либо предмет (или игрушку) и спрашивает, например: "Where is the rubber?" Дети отгадывают, где находится спрятанный предмет:

P1: The rubber is under the book.

T: No, it isn't.

P2: The rubber is in the bag. И т. д. Ученик, угадавший, где находится предмет, становится ведущим.

Try to guess .

Водящий становится спиной к классу. Один из учеников выполняет какое-либо действие, а водящий отгадывает, задавая классу вопрос, например: "Is he dressing?" Класс хором отвечает: "No, he isn't." И т. д. Если водящий, задав три вопроса, не отгадает выполняемое действие, класс хором сообщает, что делает ученик, после чего водящий меняется.

Игры для обучения чтению на английском языке.

Обучение чтению является одной из самых сложных задач, которые приходится решать преподавателю английского языка в начальной школе. Как правило, ученики легко запоминают буквы, но с трудом читают даже знакомые слова, не говоря уже о предложениях.

Вот на этом этапе приходят на помощь игры. Они помогают детям расслабиться, забыть про трудности и преодолеть их, увлекшись игрой, незаметно для себя.

В данном материале представлены примеры игр, позволяющих облегчить процесс обучения чтению на самом начальном этапе – от слова к фразе и от фразы к короткому тексту из нескольких предложений.

Игра « Catch the word» («Поймай слово»)

Цель игры: создание устойчивого зрительного образа слова, отработка пройденной лексики.

Предварительная подготовка:

Игра может проводиться на базе любой пройденной лексики, которую можно сопроводить иллюстрациями (школьные принадлежности, игрушки, цифры, животные, одежда и т.д.).

Необходимо заранее подготовить комплекты карточек (у каждого ученика свой комплект), на одной стороне которых написано слово, на оборотной стороне – соответствующая слову иллюстрация. В изготовлении комплектов могут участвовать сами учащиеся.

Правила игры:

Перед учащимися на партах карточки со словами, например, названия цветов. На оборотной стороне карточки – кружочек соответствующего названию цвета.

Учитель: Catch red.

Ученики ищут слово “red” на карточке и поднимают его . Благодаря тому, что на оборотной стороне карточке помечен цвет, учитель имеет возможность сразу проконтролировать правильность выполнения задания.

Учитель называет другой цвет, ученики поднимают карточку с соответствующим словом. В конце игры подсчитываются очки (по одному за каждый правильный ответ) и определяется победитель.

Игра может проводиться на базе любой пройденной лексики, которую можно сопроводить иллюстрациями (школьные принадлежности, игрушки, цифры, животные, одежда и т.д.)

Игра “Find treasure” (“Найди сокровище”)

Цель игры: обучение чтению коротких фраз, отработка предлогов места.

Предварительная подготовка: необходимо заранее продумать маршрут поиска “сокровища”, приготовить карточки с фразами, указывающими маршрут, и спрятать карточки в соответствующих местах; приготовить и спрятать сокровище (его роль могут играть наклейки, сувениры, конфеты, поощрительные открытки или плакаты).

Правила игры: Если игра проводится в большой группе, целесообразно разделить ее и предложить каждой подгруппе свой маршрут поиска. Игра может проводиться как в классе, так и за его пределами.

В начале игры учитель объясняет, что задача каждой группы – найти сокровищеб следуя подсказкам в карточках, и вручает первую подсказку.

Учитель: Today we’re looking for treasure. I’ll help you. Look! I’ve got a card. Let’s read it together.

Ученики читают вместе с учителем: “under the teacher’s table”.

Учитель: Where is it? OK!

Ученики находят следующую подсказку под учительским столом.

Учитель: Now you've got a card. Read it and find next card. Follow the cards and you'll find your treasure!

Ученики читают самостоятельно добытую подсказку и стараются найти следующую, следуя указаниям на карточке.

Каждая карточка ведет к следующей подсказке, последняя – к сокровищу.

Примеры карточек-подсказок: Under the teacher's table

Behind the blackboard

Next to the flower

Under the toy box

In the biggest book

On the shelf

Количество карточек определяет учитель в зависимости от размеров и возможностей игровой зоны и особенностей группы.

Игра «Fetch you pet» (Принеси своего домашнего питомца).

Цель игры:

Обучение чтению короткого текста, отработка лексики по теме “Животные”.

Предварительная подготовка:

Подготовить карточки с текстом, подобрать соответствующие описаниям игрушки и расставить их в удобном для учеников месте.

Пример карточки-описания –

I've got a pet. It's white. It has got two legs but hasn't got arms. it can't swim.
(It's a hen).

I've got a pet. It's white. It's got four legs. It's like mice.
(It's a cat).

Правила игры:

Учитель раздает разные карточки описания каждому ученику, дает время на прочтение карточки. По команде «Ready, steady, go!» ученики одновременно подходят к месту, где разложены игрушки, и пытаются найти животное, соответствующее описанию на их карточке. Взяв игрушку, учащиеся возвращаются на место. Затем по очереди они читают вслух описание на своей карточке и демонстрируют классу выбранную игрушку. Класс решает, выполнена ли задача правильно.



РОСКОНКУРС.РФ
всероссийские конкурсы для педагогов

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации

№ 1146123

Настоящим удостоверяется, что

**Васильевская Галина
Владимировна**

МБОУЛ № 1 г.Апшеронск

Должность: преподаватель английского языка

**опубликовал(а) материалы в сетевом издании «Росконкурс»
в категории «Дистанционное обучение в образовательной
организации»**

Адрес публикации: <https://roskonkursy.ru/pub.html?id=1146123>

Дата публикации: 30 ноября 2021 года

Название публикации:

<>>

Председатель комиссии
Сайта Всероссийских Конкурсов
Росконкурс.рф



Максименков А. А.

СМИ ЭЛ № ФС 77-75727



РОСКОНКУРС.РФ
всероссийские конкурсы для педагогов

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации

№ 1146139

Настоящим удостоверяется, что

**Васильевская Галина
Владимировна**

МБОУЛ №1 г.Апшеронск

Должность: преподаватель английского языка

опубликовал(а) материалы в сетевом издании «Росконкурс»
в категории «Основное общее и среднее/полное общее
образование»

Адрес публикации: <https://roskonkursy.ru/pub.html?id=1146139>

Дата публикации: 30 ноября 2021 года

Название публикации:

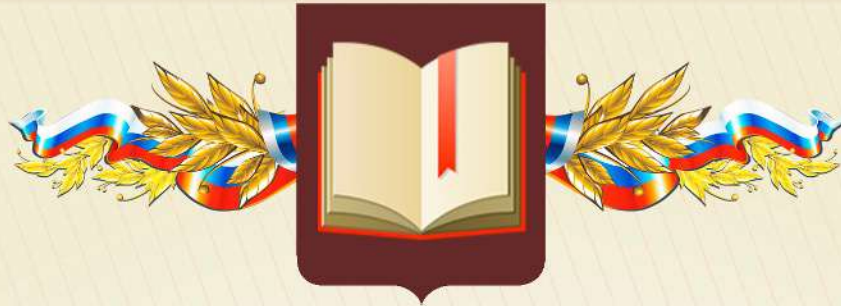
«ЯЗЫКОВОЙ ПОРТФЕЛЬ В КАЧЕСТВЕ СРЕДСТВА УСПЕШНОГО
ОВЛАДЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКОМ»

Председатель комиссии
Сайта Всероссийских Конкурсов
Росконкурс.рф



Максименков А. А.

СМИ ЭЛ № ФС 77-75727



ВСЕРОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ “СЛОВО ПЕДАГОГА”
Свидетельство о регистрации СМИ ЭЛ № ФС 77-67160
выдано Федеральной службой РКН 16.09.2016

СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации

Настоящим свидетельством подтверждается, что
Учитель английского языка
МБОУЛ № 1
г.Апшеронск, Краснодарский край

Васильевская Галина Владимировна

опубликовал(а) на официальном сайте издания slovopedagoga.ru
учебно-методический материал
Наименование материала:
Методическая разработка

Тема:

Дидактические игры на уроках английского языка

Веб-адрес размещения публикации

<https://slovopedagoga.ru/servis/publik/publ?id=21051>

Гл. редактор



Богданов В.В.

Серия АА №21051 от 02.11.2021 г.

«СЛОВО ПЕДАГОГА»

ДОМЕННОЕ ИМЯ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ: WWW.SLOVOPEDAGOGA.RU

ТЕРРИТОРИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ И ЗАРУБЕЖНЫЕ СТРАНЫ

АДРЕС РЕДАКЦИИ: 398035, ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТЬ, Г. ЛИПЕЦК, УЛ. ВЕРМИШЕВА, ДОМ 22, КОРПУС А

АДРЕС ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ ИЗДАНИЯ: MAIL@SLOVOPEDAGOGA.RU

СПРАВКА О ПУБЛИКАЦИИ

№21051 от 02.11.2021 г.

Настоящая справка выдана для предъявления по месту требования и подтверждает факт официальной публикации* авторского учебно-методического материала на сайте издания Всероссийского СМИ «Слово педагога»

Веб-адрес издания: www.slovopedagoga.ru

Автор публикации:

Учитель английского языка

МБОУЛ № 1

г.Апшеронск, Краснодарский край

Васильевская Галина Владимировна

Наименование материала: Методическая разработка
Тема: Дидактические игры на уроках английского языка

Данный материал представлен для ознакомления в открытом доступе на страницах официального сайта Всероссийского издания «Слово педагога» по адресу его постоянного (бессрочного) размещения:
<https://slovopedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=21051>

**Главный редактор
издания «Слово педагога»**



В.В. Богданов

* Основание: Гражданский кодекс Российской Федерации, часть 4, раздел «Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации» от 18 декабря 2006 г., №230-ФЗ, Принят Государственной Думой 24 ноября 2006 года. Одобрен Советом Федерации 8 декабря 2006 года, введён в действие с 1 января 2008г.

БЛАГОДАРСТВЕННОЕ ПИСЬМО

№ 247376 от 02.11.2021г.

Уважаемый (ая)

Васильевская Галина Владимировна

Учитель английского языка
МБОУЛ № 1
г.Апшеронск, Краснодарский край

**Редакция Всероссийского издания СМИ
"Слово Педагога" выражает Вам
благодарность за активное участие в
работе издания, а также за личный вклад
по внедрению информационно-
коммуникационных технологий (ИКТ) в
образовательный процесс.**

Гл.редактор



Богданов В.В.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

180002800669

Документ о квалификации

Регистрационный номер

70533

Город

Красноярск

Дата выдачи

6 октября 2021 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Васильевская Галина Владимировна

в период

с 30 сентября 2021 г. по 6 октября 2021 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

**ООО «Центр повышения квалификации и переподготовки
»Луч знаний»**

по дополнительной профессиональной программе

**«Сетевые и дистанционные (электронные) формы
обучения в условиях реализации ФГОС»**

в объёме

72 часов



Руководитель

Секретарь

И.А. Гурина
Гурина И.А.

С.А. Быкова
Быкова С.А.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

180002798961

Документ о квалификации

Регистрационный номер

68844

Город

Красноярск

Дата выдачи

26 сентября 2021 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Васильевская Галина Владимировна

в период

с 20 сентября 2021 г. по 26 сентября 2021 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

**ООО «Центр повышения квалификации и переподготовки
»Луч знаний»**

по дополнительной профессиональной программе

**«Организация работы с обучающимися с ОВЗ в
соответствии с ФГОС»**

в объёме

72 часов



Руководитель

Секретарь

Гурина И.А.

Быкова С.А.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

180002794995

Документ о квалификации

Регистрационный номер

64905

Город

Красноярск

Дата выдачи

6 сентября 2021 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Васильевская Галина Владимировна

в период

с 31 августа 2021 г. по 6 сентября 2021 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

**ООО «Центр повышения квалификации и переподготовки
»Луч знаний»**

по дополнительной профессиональной программе

**«Современные технологии в решении
лингвистических и методических проблем при
обучении иностранному языку»**

в объёме

72 часов



Руководитель

Секретарь

И.А. Гурина
Гурина И.А.

С.А. Быкова
Быкова С.А.

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края

УДОСТОВЕРЕНИЕ О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231200452282

Регистрационный номер № 12052/18

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Васильевская Галина Владимировна

(фамилия, имя, отчество)

с «**6**» **ноября 2018** г. по «**23**» **ноября 2018** г.

прошел(а) повышение квалификации в

ГБОУ «Институт развития образования» Краснодарского края

(наименование образовательного учреждения (образовательной деятельности) дополнительного профессионального образования)

по теме: **"Обучение иностранному языку в соответствии с требованиями ФГОС НОО и ООО"**

(наименование проблемы, темы, программы дополнительного профессионального образования)

в объеме **108 часов**

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Оценка
Государственная политика в области образования	12 часов	Зачтено
Педагогика и психология	16 часов	Зачтено
Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в образовательном процессе	8 часов	Зачтено
Системно-деятельностный подход и современные технологии обучения в условиях ФГОС НОО и ООО	48 часов	Зачтено
Универсальные учебные действия (УУД) как деятельность основа личностных и метапредметных результатов освоения ООП	24 часа	Зачтено

Прошел(а) стажировку в (на)

(наименование предмета)

Итоговая работа на тему:



Директор **И.А. Никитина**

Секретарь **О.С. Науменко**

Город **Краснодар** Дата выдачи **23 ноября 2018 года**

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

УДОСТОВЕРЕНИЕ О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231500004693

Регистрационный номер №

19741/22

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Васильевская Галина Владимировна

(фамилия, имя, отчество)

с « 4 » июля 2022 г. по « 15 » июля 2022 г.

прошел(а) повышение квалификации в

ГБОУ ИРО Краснодарского края

(наименование образовательного учреждения (полное наименование) дополнительного профессионального образования)

по теме: «Реализация требований обновленных ФГОС НОО»

(наименование проблемы, темы, программы дополнительного профессионального образования)
ФГОС ООО в работе учителя»

в объеме: 36 часов

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Оценка
Нормативное и методическое обеспечение внедрения обновленных ФГОС ООО	13 часов	Зачтено
Внедрение обновленных ФГОС НОО, ФГОС ООО в предметном обучении	22 часа	Зачтено
Итоговая аттестация	1 час	Зачтено

Прошел(а) стажировку в (на)

(наименование предмета, организации, учреждения)

Итоговая работа на тему:

И.В. Ректор

М.П.

Секретарь

И.В. Лихачева

И.Ф. Тоцкая

Город Краснодар

Дата выдачи 15 июля 2022 года

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

180003052936

Документ о квалификации

Регистрационный номер

102103

Город

Красноярск

Дата выдачи

1 августа 2022 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Васильевская Галина Владимировна

в период

с 26 июля 2022 г. по 1 августа 2022 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

**ООО «Центр повышения квалификации и переподготовки
»Луч знаний»**

по дополнительной профессиональной программе

«Цифровые технологии в обучении»

в объёме

72 часов



Руководитель

Секретарь

И.А. Гурина
Гурина И.А.

С.А. Быкова
Быкова С.А.