***Мастер-класс***

***«Новые формы организации обучения и воспитания детей в дополнительном образовании»* слайд 1**

**Цель:** продемонстрировать образовательные технологии через активное включение участников мастер-класса в познавательный процесс для повышения мотивации и формирования коммуникативных компетенций. **Слайд 2**

Добрый день, уважаемое жюри и коллеги!

**Hello, friends. I am glad to see you.**

Готовясь к мастер-классу, я решила взять не конкретную тему занятия, а показать универсальные игры и задания, которые можно применять при изучении любой темы и на любом этапе занятия, эти игры можно наполнять разным содержанием, в зависимости от цели и задач занятия.

На самопрезентации и защите программы я говорила, что моя основная задача состоит в том, чтобы создать условия для практического овладения языком каждому обучающемуся. Выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ребёнку проявить свою активность, своё творчество, активизировать познавательную деятельность в процессе обучения иностранным языкам.

Выбирая игровые технологии (арт-технология, геймификация, игропедагогика) , мы побуждаем учащихся к познавательной мотивации при изучении английского языка, а также формируем коммуникативные способности.

Я приглашаю вас в путешествие по станциям : Музыкальная, Лексико-фонетическая, Подвижная, Грамматическая, Конечная.

Итак, **станция «Музыкальная» Слайд 3**

Работа с песней является важным элементом **арт-педагогической технологии.** Прежде всего, песни замечательно развивают фонематический слух и способствуют развитию навыков аудирования. Песни также способствуют хорошему усвоению лексики и грамматики.

Я предлагаю спеть нам песню. Песня построена по принципу «повторяй за мной». Такие песни очень нравятся детям. Дети всегда в ситуации успеха и удивлены собственными силами. (педагогика удивления)

(Поём песню с экрана )

Молодцы!

Отправляемся на следующую станцию **«Лексико-фонетическую» Слайд 4**

Почему я объединила лексику и фонетику? Работая над лексикой, грамматикой мы всегда обращаем внимание на фонетику, на правильное произношение. Например, тема «Семья.Family» . В словах mother, father, brother есть межзубный звук, которого нет в русском. И здесь на помощь приходит элемент арт-технологии – сказки, а точнее сказки про язык и звуки.

Затем я предлагаю учащимся отгадать правильно произнесённое слово.

Чтобы вызвать интерес у детей, удивить их, я использую технологию педагогики удивления. **Ребусы**. Посмотрим на экран и разгадаем их. **Слайды 5 – 9**

(разбираем ребусы на экране). Дети очень любят работу со словом.

ложные друзья переводчика

Fabric – не фабрика, а ткань. Фабрика – factory

Director – не директор, а режиссёр. Директор – principal

Clay – не клей, а глина. Клей – glue

Журнал

Есть слова, очень похожие на русские, которые нас не обманывают

(с мячом названия животных) крокодил, жираф, панда, тигр, пингвин, дельфин

Работая над лексикой по темам, я предлагаю обучающимся вот такие задания (раздать фокус группе листочки, показать на экране) «Найди слово» **Слайд 10**

Кто сделал, нашёл все слова, может помочь тем, кто не нашёл, но не просто дать списать, а задавать наводящие вопросы, то есть выступить в роли учителя. – метод баддинг.

Затем картинку можно раскрасить

Это элемент арт-тхнологии для снятия напряжения и стресса, который может возникнуть во время занятия. Дети всегда радуются таким небольшим картинкам и с удовольствием их раскрашивают.

**Слайд 11**

При этом, раскраски можно использовать при изучении лексики и грамматики, а также при обучении чтению, фонетики. Детей это раскрепощает и позволяет лучше усвоить новый материал.

Мы отправляемся на следующую станцию **«Подвижную» Слайд 12**

Физкультминутки (элемент здоровьесберегающей технологии) могут быть использованы в начале занятия, для включения детей в предмет, или в середине занятия – для переключения детей с одной деятельности на другую и элемента релаксации. Также физкультминутки хорошо развивают фонематический слух и расширяют словарный запас.

Stand up, please. Let’splay

Игра “Simon says”

Задача игроков следовать командам ведущего, которые начинаются со слов «Саймон говорит». Кто выполняет команду без слов «Саймон говорит….» выходит из игры.

Игра “London bridge” (проигрыватель)

Двое играющих изображают мост.

Дети, изображающие мост, поднимают руки и соединяют их в замке. Остальные поочередно проходят в танце под мостом. На слове «леди» руки моста опускаются и ловят того, кто оказался под мостом в этот момент. Пойманный выбирает себе пару для следующей игры. Тому, кого поймали, можно задать вопросы «What is your name?», «How old are you?», «Where are you from?»

Отправляемся на следующую станцию «**Грамматическую» Слайд 13**

При обучении грамматике английского языка трудности, с которыми приходится сталкиваться на занятиях, связаны с правилами построения предложения.

В английском предложении обязателен глагол. По-русски мы говорим «Я учитель», по-англ «I am a teacher», Я есть учитель

Игровые ситуации и игры помогают облегч**и**ть этот процесс.

**Игра «Кто я?» метод геймификация**

**Участнику прикладывается картинка на тему «Профессии».**

I am a teacher. Am I a teacher? – Yes, you are/No, I am not (работа с листами на доске)

Ну, а мы с вами отправляемся на станцию «Конечная» и споём прощальную песню, этой песней я заканчиваю занятия. Stand up. Let’s sing Поём песню с экрана. **Слайд 14**

**Мы путешествовали по станциям, на которых есть «Книга отзывов» Давайте подведйм итоги. На столах лежат цветочки, фломастеры**

Пока пишут, я говорю:

Таким образом, игровые технологии (перечислить) облегчают процесс усвоения языкового материала.

Но ещё одна, не менее важная задача игр в том, что они учат детей вежливому, терпеливому общению друг с другом. Игра дарит ребятам возможность приятно и с пользой провести время.

То есть, игры способствуют повышению уровня личностных и метапредметных результатов.

Уважаемые коллеги, спасибо за участие в мастер-классе! На память о нашей встрече хочу раздать буклеты с QR кодом