**Управление речью или технология эффективной речевой деятельности**

Данная технология очень активно применяется на моих уроках, т.к. в её основе лежит не традиционность урока, а “все что необычно, то и интересно”:

* урок-сказка;
* кукольный театр;
* драматизация;
* путешествие;
* интервью;
* радиопередача;
* репортаж;
* соревнование;
* урок-презентация и т.д.

Творчество учителя в реализации данной технологии неограниченно, также, как и творчество детей. Данная технология создает благоприятный микроклимат в группе, повышает интерес к учению, исключает стрессовые ситуации во время урока, способствует формированию таких качеств как взаимоподдержка, взаимопонимание, способствует раскрытию в детях новых возможностей. А, кроме того, владея данной технологией у меня есть возможность систематически отслеживать качество своей речи и речи учащихся.

**Технология диалогового обучения** помогает учителю превратить урок в пространство эффективного общения. Всем известно, что на II ступени обучения приоритетным направлением деятельности детей становится общение, поэтому очень важно, чтобы они имели возможность общаться на каждом уроке, особенно если речь идет об иностранном языке, основная цель которого формирование коммуникативных компетенций. Главными параметрами работы в рамках любой темы здесь становятся:

* взаимоуважение;
* взаимопонимание;
* взаимодополнение;
* взаимоподдержка.

Ученики, работая в постоянных или в парах сменного характера, одновременно общаются и выполняют поставленную перед ними задачу. Сильные ученики помогают слабым. Результатом данной технологии является успешность каждого ученика, благоприятный эмоциональный фон и как следствие здоровьесбережение.

Формирование навыков здорового образа жизни реализуется мной за счет тематики учебных тем, специально подобранных мультфильмов и личным примером. По стандарту на данную тематику отводится достаточное количество часов для того, чтобы сформировать правильное отношение учеников к себе, своему здоровью и роли здорового образа жизни в современном обществе. Вне учебной тематики я систематически провожу с детьми беседы, что способствует постепенному привитию культуры ЗОЖ. Я лично заинтересована в том, чтобы дети были здоровы и вели правильный образ жизни, т. к. это способствует правильному развитию всех качеств эмоционально-волевой, интеллектуальной и психо– физиологической сфер деятельности. Результатом чего я вижу воспитание психически здоровой личности ребенка.

* Тематика учебных тем:
* Здоровье.
* Спорт.
* ЗОЖ.
* Здоровое питание.
* Режим дня.
* Экология.

Пример учителя.

Здоровьесберегающий урок должен быть ценен не только своим наполнением и актуальностью проблемы, но, в первую очередь тем, что должны быть соблюдены принципы здоровьесберегающих технологий: комфортная атмосфера, разные виды учебной деятельности, физкультминутка, разные виды преподавания.

Валеологический урок имеет четкую направленность на сохранение здоровья обучающихся: личностную ориентированность, психологическую и физическую безопасность, формирование здорового образа жизни, что требуют ФГОС 2 поколения.

Использование здоровьесберегающих технологий играет большую роль в жизни каждого ученика, позволяет легче и успешнее овладевать необходимыми знаниями на уроке, преодолевать трудности, позволяет достичь цели и решить задачи обучения иностранному языку.

В заключение хотелось бы добавить, что использование на уроке здоровьесберегающих технологий в учебном процессе позволяет легче и успешнее овладеть необходимыми знаниями, преодолеть трудности, позволяет достичь цели и решить задачи обучения иностранному языку, в чем я убеждаюсь все больше и больше с каждым уроком.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**Игры, применяемые на уроках в 2-4 классах.**

**Игра “Укрась елочку!”** (2 класс, изучение темы “цвета”)

Цель: научить понимать высказывание;

Перед учениками искусственная елочка и много разноцветных игрушек. Учитель обращается к ребятам с просьбой “Hang up the blue dolphin, please.” И т.д.

**Игра “Волшебный мешочек”** (2-3 класс, изучение структуры *Is it a....?)*

Цель: развитие грамматических умений.

В непрозрачный мешок складываю игрушки (животные), учащиеся угадывают, что за игрушка (Is it a cat?  Is it a dog?)

**Игра“Что он/она делает?”**  (“what’s she/he doing?) **(**3-4 класс тема present continuous вопросительные структуры)

Цель: развитие грамматических умений.

Изображение на картинке перевернуто наоборот. Учащиеся поочередно спрашивают, что делает он/она на этой картинке.

**Игра “Chain word” (**применяется в любом классе на начальном этапе при изучении любой темы).

Цель: развитие навыков чтения и орфографических навыков.

Найди слова в этой строчке. (можно применить как соревнование между командами).

Workeyesausagearockitexcitegglass

(work, eyes, sausage, ear, rock, kite, excite, egg, glass)

**Игра “Бинго” (**в любом классе при повторении темы “алфавит”, “числа”).

Цель: развитие навыков аудирования.

Ученики заполняют поле буквами/ числами. Учитель произносит любые буквы/ числа в произвольной последовательности, дети слышат и зачеркивают их на своем поле. Выигравший первым вычеркивает все буквы/ цифры и кричит “бинго!”

**Игра “Назови, что я делаю”** (3-4 класс тема present continuous)

Цель: развитие грамматических умений.

Ученик у доски изображает действие, другие ребята по очереди комментируют (you are sleeping, you are dancing, you are playing football).

**Игра “Одень куклу” (**2 класс тема “одежда”)

Цель: научить понимать высказывание;

Учащиеся изготавливают дома модель куклы и одежду для нее и наряжают своих кукол в разные наряды по команде учителя. (put on the coat, take off the coat, put on the dress, take off the dress, put on….)

**Игра “Назови слово”** (just say the word!) **(**2 класс тема “звуки и буквы”)

Цель: развитие фонетических, орфографических навыков, навыка чтения.

Учитель произносит слово по буквам, учащиеся его пишут и читают.

Если дети еще плохо знают написание букв, можно составлять эти слова из разрезной азбуки на парте.

**Игра “Lucky dip!”** (” Удачная рыбалка!”)(2 класс тема “Алфавит”)

Цель: развитие лексических навыков.

 Карточки с буквами лежат на столе учителя, ученики подходят и по очереди берут любую карточку. Их задача – назвать букву правильно и слово, которое начинается с этой буквы.

**Игра “Стоп!”** (Stop!) **(**2-4 классы)

Цель: усилить навыки произнесения слов по буквам и понимания слов.

Можно работать в парах. Один ученик задумывает слово, второй пытаясь его отгадать, задает вопросы: Is there a letter “E” in your word? Если такая буква есть, ученик ее пишет в слове, если не – пишет букву S и в слове STOP. Если слово удалоcь угадать раньше, чем написать stop, то ученик выиграл!

**Игра “Кукольный театр”** (Puppet show) (2 класс)

Цель: развивать навыки монологической (диалогической речи)

Дети, надевая пальчиковую куклу на руку, проигрывают диалоги в парах (мини группах), либо выстраивают монолог на различные темы (например, ситуация “знакомство”, “в магазине” и т.д.).

 Фонетические игры

*Необычный телефон*

На доске рисуется большой телефон, на кнопках которого вместо цифр указаны буквы. Задача участников игры: за определенное время составить из букв как можно больше слов и произнести их.

*Измени звук*

На доске изображены рисунки, под каждым рисунком - 2 буквы. Первая: для подсказки того, что изображено, а вторая: чтобы изменить слово с ее помощью.

Орфографические игры

*Вставь букву*

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

*Странные слова*

Ребята должны догадаться, что это за слова, половина букв из них закрыта.

Лексические игры

*Как называется наша тема?*

Детям всегда интересно узнать тему урока. Учитель может предложить ученикам расшифровать тему урока, в словах которой каждая буква закодирована цифрой, соответствующей порядковому номеру буквы в алфавите: А-1, В- 2, С- 3 и т.д., Например: 4,5,21,20,19,3,8,5 19,3,8,21,12,5,14.

*Кроссворд*

Учитель пишет на доске по вертикали слово, каждая буква которого может быть включена в одно из слов кроссворда по горизонтали.

Грамматические игры

*Поменяйся местами*

Цель: повторить количественные числительные.

Играющие садятся в большой круг. В руках у них карточки с числами до 10. Водящий называет любые два числа, из тех, которые указаны на карточках. Двое ребят, у которых в руках карточки с этими числами, должны быстро поменяться местами, но так, чтобы водящий не смог коснуться их рукой. Тот, до которого дотронулись должен быть водящим.

 *Игра в мяч*

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол.