**Р о л ь игровых технологий в формировании коммуникативной компетенции у обучающихся начальных классов**

Социально - политические и экономические преобразования во всех сферах жизни нашего общества привели к существенным изменениям в сфере образования. Изменился, в частности, и статус иностранного языка как школьного предмета. Расширение международных связей, вхождение нашего государства в мировое сообщество сделало иностранный язык реально востребованным. Иностранный язык стал в полной мере осознаваться как средство общения, средство понимания и взаимодействия людей, средство приобщения к иной национальной культуре и как важное средство для развития интеллектуальных способностей школьников, их общеобразовательного потенциала. И задача учителя английского языка – постараться объяснить ученикам всю значимость изучения данного предмета. К сожалению, учащиеся наших школ, достаточно долго изучающие иностранный язык, испытывают трудности в общении с иностранцами. Вот почему так важно научить их общаться на иностранном языке, и начинать такое обучение нужно в начальной школе. Для организации благоприятного климата, ориентирующего учащихся на коммуникацию, необходимо выбирать такие методы и приемы на уроке, которые будут стимулировать деятельность учащихся.

Анализируя пути и способы формирования всех видов речевой деятельности – чтения, говорения, аудирования, письма автор пришла к пониманию необходимости использования в процессе обучения английскому языку младших школьников *игровых технологий*, которые способствуют повышению положительной мотивации к изучению данного предмета, а также помогают преодолению психоэмоциональных и физических перегрузок у детей младшего школьного возраста. В форме игровой деятельности можно всегда легко и быстро объяснить какой-то новый материал, отработать сложные моменты, разукрасить скучную рутинную ежедневную учебу, и что самое главное, заинтересовать учащихся в изучении английского языка с детства.

*Игровые технологии* ***–*** действенный инструмент преподавания, который активизирует мыслительную деятельность учащихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать, создавая благоприятный психологический климат. Все ученики охвачены процессом обучения, никто не боится ошибаться, каждый чувствует себя успешным. Игры можно использовать на уроках и внеклассных мероприятиях по иностранному языку. Они помогают при работе над грамматическими и лексическими аспектами языка. Чтобы обеспечить активность учащихся при выполнении игровых упражнений, используются различные формы работы: индивидуальная, парная, групповая, фронтальная.

В результате изучения опыта работы по данной теме автором и была сформулирована основная идея опыта - развивать познавательную активность на уроках английского языка через игровые технологии, заключающаяся в теоретическом осмыслении педагогических средств, обеспечивающих повышение мотивации школьников к изучению английского языка за счёт вовлечения обучающихся в игровую деятельность, выявление и реализацию скрытых способностей и возможностей детей. Вышеизложенное обусловило тему работы: «Роль игровых технологий в формировании коммуникативной компетенции у учащихся начальных классов».

 Актуальностьданного исследования определена недостаточной изученностью роли игровых технологий в развитии коммуникативных способностей на уроках английского языка.

Как правило, обучение мы начинаем с фонетических упражнений, так почему же не провести фонетическую зарядку в форме фонетической игры. Она предназначается для отработки и корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. Так, на начальном этапе при корректировке произношения автором используются следующие фонетические игры:

**1.** «Кто быстрее?»

Цельданных игр – формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух.

Ход игры: обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на английском языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующей транскрипцией и переводом на русский язык.

2. «Незнайка и мы»

 В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь учащиеся не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает транскрипционные знаки, а учащиеся хором называют их. А чтобы проверить, как учащиеся запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, ученики молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

Как известно, для учащихся порой сложно дается произношение иноязычных звуков. Их введение автор обыгрывает в игровой ситуации. Тогда постановка содержательной, коммуникативно-игровой, а не формально-произносительной задачи позволит придать коммуникативную ценность каждому звуку. Ученикам предлагаются определенные ассоциации, например, пчела( ), змея ( ), ветер ( ) и т. д.

Учащиеся с удовольствием слушают сказку о приключениях Мистера Язычка и имитируют английские звуки и повторяют слова. Если каждый английский звук будет у них с чем-то ассоциироваться, они будут произносить сложные английские звуки правильно. [d], [t] - выбиваем пыль. [h],- у нас замерзла рука, и мы согреваем ее дыханием, [w]–задуваем свечи и т.д. Работать над артикуляцией помогает театрализация специально подобранных стихотворений. В роли клоуна учащиеся чувствуют себя более раскрепощено, не стесняются выполнять движения губами и челюстями.

Во время речевой зарядки автор часто использует следующий игровой элемент: берет небольшой резиновый мячик и со словами "Let`s play with a ball and answer my questions!" кидает его ученику и задает вопрос, ученик, в свою очередь, отвечая на вопрос, кидает мяч назад учителю. Так учитель быстро и весело проводит этап урока, на котором, очень часто учащимся скучно, и они не внимательно следят за учителем. А в данном примере они с нетерпением ждали своего вопроса и были заинтересованы поймать мяч и правильно ответить на вопрос.

Или во 2 классе по теме «Знакомство» в игру вводятся сказочные персонажи (Мальвина, Буратино и др.). При этом многократное повторение фраз типа «как тебя зовут» не становится бессмысленным. А можно провести игру «Знакомство капитанов». Задать как можно больше вопросов, чтобы получить больше информации о сопернике.

What is your name?

How old are you?

What form are you in?

Where are you from?

What do you like?

Когда проходят тему “Body” в 3 классе автор для решения различных коммуникативных задач использует игру «Рисуем вместе». Учащиеся поочередно подходят к доске, рисуют ту или иную часть лица или туловища, комментируя:

 P 1 : I am drawing a nose.(Я рисую нос.)

 P 2 : He / she is drawing a nose.(Он/она рисует нос.) Игра завершается просмотром презентации (Презентация “Parts of the body”)

Чтобы активизировать в речи лексические единицы, развивать быстроту реакции на звучащее слово в 4 классе проводятся следующие игры:

 Игра «Месяцы». Каждый ученик получает название какого-либо месяца. По сигналу учителя «месяцы» должны построиться в «нужном» порядке. «Кто убежал?» Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течение 1- 1,5 минут. Затем им показывают другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

 «Съедобное – несъедобное» Водящий говорит слово по-английски, бросает мяч кому – либо из детей. Тот ловит мяч и говорит «yes» (если данное слово обозначает то, что едят) или «no».

А эти игры не только закрепляют лексические единицы, но и используются как физкультминутки**.**

 **“Circle Game”.** Учащиеся стоят в кругу. Каждый учащийся держит в руках карточку с изображением животного (или с буквами алфавита или с цифрами, карточки могут быть любыми в зависимости от изучаемой темы). Учитель называет два слова: a dog – a monkey. Учащиеся, у которых на карточках изображены эти животные, должны поменяться местами. Затем учитель называет следующую пару животных и так далее.

**“True and False Chairs”.** Учитель ставит у доски два стула. Один стул будет “правильный”, а другой “неправильный”. Учащиеся делятся на две команды и встают в два ряда напротив стульев. Учитель показывает картинку и называет слово. Если слово соответствует рисунку, тогда один из представителей каждой команды должен сесть на “правильный” стул, а если слово названо неверно, то тогда нужно сесть на “неправильный” стул. Очко начисляется той команде, представитель которой успел сесть первым и не ошибся в выборе стула. На более старшем этапе можно использовать эту игру не только для проверки лексики, но для проверки понимания текста (учитель называет предложения из текста, которые могут соответствовать тексту или нет).

Для тренировки учащимися различных грамматических структур, например, при ознакомлении с притяжательным падежом существительных во 2 классе используются различные предметы, игрушки, названия которых уже знакомы учащимся. «Чья игрушка?»

 P1 : This is my cat .(Это моя кошка) That is Pete ‘s dog.(Та собака – Пита.) (указывая на игрушку соседа).

«Театр мимики и жеста». Один из учащихся выполняет какое–то действие, отвечая при этом на вопрос учителя, другой ученик комментирует действия первого ученика. Данная игра позволяет устно тренировать употребление The Present Progressive tense (настоящего длительного времени). Например, первый ученик показывает, как он делает зарядку, а второй учащийся говорит: He is doing exercises.

Для закрепления темы «Неправильные глаголы» автор также предлагает игру с мячом. Учащиеся становятся в круг; ведущий, находящийся в центре круга, бросает мяч, называя неправильный глагол в инфинитиве, а ученик, поймавший мяч, называет прошедшее время этого глагола.

«Кругосветное путешествие». В этой игре закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. «Путешествие» может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: « There is a blackboard on the wall in front of the pupils” Дальше описание продолжают ученики : «Near the blackboard there is a door …» Тот , кто ошибся , покидает корабль.

 «Guess it» .Эта игра направлена на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой – либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает «да» или «нет» (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет их своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Во 2 классе учащиеся знакомятся со следующими моделями. I like…, I see…, I can… запомнить и не путать их помогает игра. Учащиеся произносят I и показывают на себя. Произносят see и подносят руки к глазам в форме бинокля. Говорят like и кладут руку на сердце. А при встрече с глаголом сan сгибают руку в локте. Достаточно учителю показать жест, у учеников моментально возникает реакция.

Очень часто учитель предлагает ученикам подвигаться. Физическая активность обостряет все виды памяти: тактильную, двигательную, зрительную, образную и слуховую. Учащиеся не забудут глаголы fly, jump, run, swim и др., если изучая и закрепляя их, они «летают», прыгают, бегают, «плавают». Физическая активность помогает запомнить лексические единицы по темам «Погода», «Внешность», «Игры и спорт» и др.

Чтобы учащиеся могли упражняться в написании английских слов, видеть и исправлять орфографические ошибки автором используются различные орфографическиеигры («Лестница из слов», «Чайнворд», «Расческа», «Правильное слово». «Поиски слова», «Mistakes» и др.) Цель данных игр – освоение правописания изученной лексики. Эти игры в большинстве случаев не требуют специального оснащения, все, что нужно листок бумаги и ручка. Можно также выполнять эти игры на классной доске. Учащиеся 2-3 классов очень любят следующие игры:

 «Дежурная буква». Цель игры – формирование навыка осознания места буквы в слове. Учащимся раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, учитель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?» Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

«Буквы рассыпались». Цель игры – формирование навыков сочетания букв в слове. Преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

«Картинка». Цель игры – проверка усвоения орфографии изученного материала. Каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как ученик написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

 Автор активно использует и *ролевые игры,* которые призваны усилить коммуникативную направленность обучения.

Обилие сказочных сюжетов и игровых ситуаций помогают создавать на уроках атмосферу радости, раскованности и непосредственности.

 1. Игра «Послы»используется в 5 классах

Класс делится на подгруппы, не менее 5 человек. Каждая группа загадывает, например, профессию.

Приняв на себя данную роль, один представитель идет в другую группу и отвечает на вопросы от имени этого персонажа. Если догадываются, кто он, его берут в «плен», а группа выбирает другого посла. Выигрывает та группа, которая смогла взять в плен большее количество пленников.

 2. Игра « Театралы» («Theatre –Goers»).Упражнение в подстановке. Используется во 2-3 классах

Задание первому партнеру (девочке):

Вы – Мальвина. Любите театр. Скажите, в каком театре вы были вчера. Задание второму партнеру (мальчику):

Вы – Буратино. Скажите, в каком театре вы побывали на прошлой неделе.

* I went to the Opera and Ballet Theatre yesterday. (Вчера я ходила в Театр Оперы и Балета ).
* And I went to the Puppet Theatre last week.

Автор также использует ролевые игры по сюжетам сказок «Репка», «Теремок» «Колобок» и т.д.

* “The turnip”(Репка)
* В игре можно закрепить речевые образцы и лексические единицы по теме «Семья», «Модальный глагол can» и т.д. Игра используется в 4 и 5 классах.
* *Условие игры: нужно рассказать от лица того персонажа, которого играешь. Например:*
* *Бабушка: I’m a grandmother. I’m old. I can not dance and run.*
* *Репка: I’m a turnip. I’m very big. I’m yellow and green. I can not jump.*
* *Герои сказки представились, рассказали о себе. Игра началась.*
* *Grandfather: Oh, what a big turnip we have in our garden. I want to pull it out. 1,2,3… lt is too big for me. Granny, come here. Help me, please.*
* *Grandmother: All right, Grandfather. и т.д.*

3.Игра « Что, где, когда?»

Оборудование: волчок, конверты с вопросами, портреты писателей, поэтов. Класс делится на две команды, которые по очереди садятся за стол. Игра проводится по аналогии с известной телепередачей. Каждая команда получает конверт, в который вложена фотография известного человека и вопрос «Что вы знаете об этом человеке?» Жюри определяет правильность ответов, подсчитывает количество баллов.

 При работе с диалогами, создавая игровые ситуации на уроке, автор всегда придает им особое значение и обязательно творческий подход. Например, ученикам предлагается прочесть в учебнике диалог, в котором говорится о том, что встречаются два человека и один из них спрашивает у другого время. Если учащиеся будут читать по очереди, а затем воспроизводить по памяти, то урок превратится в скучное времяпрепровождение. Но один и тот же диалог можно разыграть по-разному. Идею и игровые ситуации можно подсказать учащимся. И если они привыкнут к фантазированию, они сами будут придумывать много оригинальных ситуаций. Вот некоторые ситуации, которые учитель предлагает своим ученикам:

 - мальчик знакомится с девочкой. Для того, чтобы завязать знакомство, он спрашивает у нее время и заводит разговор, например, о погоде.

 - две девочки торопятся утром на уроки, но одна забыла часы дома. На улице она сталкивается с другой девочкой и узнает у нее время.

Все уроки должны быть эмоционально насыщены, тогда у учащихся возникнет постоянная мотивация к изучению английского языка, и они с нетерпением будут ожидать следующего урока. Поэтому автор считает важным на каждом уроке играть с младшими школьниками.

Учащимся очень нравятся подвижные игры. К ним можно отнести следующие игры:

1.     «Лучшие/ The best». Условие: разбить группу на 2 – 3 команды, построить их в колонку  и по команде «На старт» начать диктовать буквы. Каждый ученик подбегает к доске и пишет названную букву, передает мел следующему игроку команды, а сам встает сзади. Учитель диктует буквы в достаточно быстром темпе, чтобы у учеников не было возможности подсматривать за другими командами.

2.     «Найди букву/ Find the letter». Условие: выложить на столе английские буквы, а также некоторые  буквы из русского алфавита. Один из  учеников выходит к столу, учитель  называет букву, которую он должен найти. Ученик находит букву, поднимает ее,  показывает своим одноклассникам и называет ее, после чего  кладет ее на место.

Для запоминания правил чтения проводится игра «Домино». Для этой игры учитель заранее готовит карточки, разделенные пополам. На одной половине пишутся слова с сочетанием букв, вызывающих сложности при чтении, а на другой – звуки. Нужно к каждому звукосочетанию найти соответствующий звук.

А вот игры, в которые учащиеся играют, разделившись на две команды:

1. ABC Task На доске весят 2 плаката. На каждом нарисован домик с 26 окнами. Каждое окно – ячейка для буквы алфавита, но не все ячейки заполнены - есть пустые клетки для пропущенных букв.

Ученики выходят по одному к доске и выстраивают алфавит. Оценивается быстрота и правильность выполнения задания.

2. Funny bag. Для каждой команды подготовлен “забавный мешочек” (Magic Bag) с буквами. Ученикам предлагается на ощупь определить мягкие буквы в “забавном мешочке”. Ребенок нащупывает букву, не вынимая ее из мешочка, называет ее, после этого показывают букву своей команде, которая определяет правильность ответа.

3. Funny TreeНа доске нарисованы деревья (по одному для каждой команды), которые растут в волшебном лесу. Его плоды (рисунки) – яблоко, кот, осьминог, солнце, абрикос, лев и т.д. по лексике, изученной учениками. А под деревом буквы, осыпавшиеся с деревьев. Участникам необходимо прикрепить буквы к соответствующему слову, с которого оно начинается.

**5.** Who is the most attentive?Учитель  располагает несколько игрушек на, под, рядом со стулом и в несколько – в коробке. Ученики называют предлоги места. Участники конкурса закрывают глаза, учитель меняет игрушки местами. Задача учеников вспомнить и назвать прежнее месторасположение игрушек.

Многие игровые задания проводятся с помощью презентации (ИКТ). Например, для изучения счета учащиеся решают примеры на английском языке, разучивают считалочки, поют песенки. (Презентация «Считалочки на английском языке»)

Ребята постарше сами готовят подобные презентации, которые используются на уроках. Также на уроках учащиеся смотрят мультфильмы и выполняют игровые задания к ним, поют песенки на английском языке, в 3-4 классах читают сказки на английском языке и ставят по ним сценки.

 Эффективными на уроках являются игры с различными предметами, например, с куклой, персонажем, который, воплощая определенные человеческие черты, позволяет более направленно и гибко мотивировать речь учащихся на уроке.

 Также автор активно использует в своей работе игровые задания, привлекая учащихся к составлению кроссвордов, головоломок, ребусов, шарад и т.д.

 Crossword Puzzle "Domestic animals"

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **1** |  |  | **1** |  |  |  |  |  | **8** |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **2** |  |  |  |  |  |  | **7** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | **6** |  |  |  |
| **4** | **3** |  |  | **4** |  | **5** |  | **6** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **7** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Down:1) котёнок, 2) гусь, 3) курица, 4) щенок, 5) собака, 6) корова, 7) цыплёнок, 8) кролик.

Across:

1) петух, 2) коза, 3) лошадь, 4) овца, 5) утка, 6) кошка, 7) свинья.

Down:

1 23 4  5 6 7 8

Across:

1 2 3 4 5 6 7

Все это дает широкие возможности для активизации учебного процесса как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях. Единая система урок — внеклассная работа — залог эффективности качества знаний. Большим подспорьем в работе являются занятия учащихся в кружках по изучению английского языка, основанных на развитии креативного мышления, самореализации своих интересов, когда учащиеся имеют возможность определить тему и форму работы по интересующим их вопросам. Учитель в таком ракурсе становится только консультантом или арбитром. Так ребята с удовольствием посещают кружок «Мой любимый английский», игровые методы которого вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика воспитывают их познавательную активность.