### Игровые формы внеклассной работы по иностранному языку

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения иностранному языку как средству коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом межличностных связей: преподаватель-группа, преподаватель-ученик, ученик-группа, ученик-ученик и т. д. Положительное влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность. Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Игра дает радость общения с единомышленниками. [8, с. 54].

Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире; даёт психологическую устойчивость; снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям; вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Цель – развитие интереса учащихся к изучению иностранного языка.

Задачи:

* активизировать рече-мыслительную деятельность учащихся.
* расширить кругозор и обогатить лексический запас.
* воспитать культуру общения

#### Психологические аспекты игры:

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

* развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
* коммуникативную: освоение диалектики общения;
* самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
* игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
* диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
* функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
* социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
* творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
* наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. [8, 112].

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

 д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактив-ными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», экономические игры типа «Монополия», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В структуре ролевой игры выделяются такие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент – роли. Роли, которые исполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Подбор ролей в игре должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности.

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация – выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов. Выделяются следующие компоненты ситуации:

* субъект;
* объект (предмет разговора);
* отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью – главным компонентом ролевой игры – и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры (Д.Б.Эльконин). Они включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории.