Галлямова Гузель Варисовна

учитель английского языка

 МОБУ СОШ д.Алексеевка

**Применение игровых технологий на уроках английского языка**

В настоящее время английский язык является средством международной коммуникации. Различные сферы деятельности пронизаны международным сотрудничеством, основанном на знании английского языка. Согласно современным стандартам, обучение английскому языку в школе начинается с младшей ступени обучения.

Век информационных технологий наполнен большим количеством легкодоступной информации. Вследствие этого, понижается уровень мотивации к овладению новыми знаниями. Перед учителями английского языка возникла задача: повысить мотивацию учеников к овладению новыми знаниями, что может быть достигнуто за счет применения технологии игр в обучении.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания английского языка, относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению английского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России, в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

**Игра** — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания

Игра - мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.
Итак. Мы можем сделать вывод, что игра не имеет единственного точного определения. Разные ученые по-своему определяют ее. Но. очевидно, что любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.
Учебная игра- это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Положительным является тот факт, что при этом ученик говорит на иностранном языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие [обучающие возможности.](https://www.google.com/url?q=http://www.uchportal.ru/load/95-1-0-12927&sa=D&ust=1552810800598000) Игра для учащихся - это, прежде всего, увлекательное занятие.

Игра на уроке способствует выполнению важных методических задач:

* Создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
* Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
* Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта;

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а пророй и в сказочный мир.
4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.
5. Релаксационная функция- снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.
6. Психологическая функция- состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.
7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Игры на уроке иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;

* Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;
* Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;
* Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;
* Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным;

Игра требует от каждого учащегося активности, включения в совместную деятельность. Участники должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы. Следовательно, по времени она не должна занимать большую часть занятия.
Беда в том, что игра часто страдает рыхлостью. Многословием и неэкономичностью. Легкость и импровизация во время игры- это результат тщательнейшей подготовки. Для того, чтобы учитель мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и четко представлять желаемый результат.

Классификация игр.

Существуют различные подходы к классификации игр на занятиях иностранного языка. Все существующие классификации очень условны.

Многие методисты подразделяют учебные игры на:

* Языковые (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики)
* Коммуникативные ([**ролевые игры на заданную тему**](https://www.google.com/url?q=http://www.uchportal.ru/load/95-1-0-967&sa=D&ust=1552810800600000))
* На взаимодействие
* На соревнование

Игровые приемы обучения лексике
В основе обучения любому предмету, в том числе и иностранному языку лежат определенные принципы - исходные положения, призванные определять стратегию и тактику обучения на каждом этапе учебного процесса.

Следует отметить, что при обучении иноязычной лексике с использованием игрового обучения применение наглядности целесообразно на всех этапах обучения. При этом первостепенное значение здесь имеет зрительная наглядность, которая в отличие от слуховой и моторной, применяется в основном для ограничения круга явлений, подлежащих обсуждению, и создания зрительной опоры в построении логической последовательности высказывания.

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

Цели:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

Групповая игра
Две команды учеников становятся лицом друг к другу. У каждого ученика картинка с изображением памятного места Лондона, которую он прячет за спиной. По сигналу ведущего одна из команд одновременно показывает второй команде свои картинки и быстро прячет. Члены второй команды должны запомнить и сказать, что было изображено на рисунках и в каком порядке.

Цифры.
Цель: повторение количественных числительных.
Ход игры: образуются две команды. Справа и слева записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

Числительные.
Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.
Ход игры: образуется две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

Цвета
Цель: закрепление лексики по пройденным темам.
Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.
Таким образом, педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения.

Составь слово

Каждому из играющих учеников выдаём листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор картонных квадратов с буквами алфавита. Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета. Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв.

Для развития у обучающихся навыков применения грамматических конструкций используются **грамматические игры**. Благодаря использованию в обучении грамматических игр, ученики успешно преодолевают языковой барьер, за счет создания естественной языковой среды учителем.

*“Who is who?”*

Учитель вместе с одним учеником задумывают известного человека или одноклассника. Остальные ученики должны отгадать персонажа, используя языковые конструкции при ответе на вопрос учителя:

Is he (she) taller than me? – Yes, he is.

Does he (she) study better than me? – No, he doesn`t.

*“I can …”*

После прохождения темы урока, например, спорт, учитель задает вопрос:

What do you can? И ученики отвечают, используя конструкцию: I can run\ jump\swim.

**Фонетические игры**

Цели:

* тренировка учащихся в произношении английских звуков;
* формирование навыков фонетического слуха.

Среди фонетических игр, используемых на начальном этапе обучения, можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

* *Какой звук я задумал? (игра-загадка)*
Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например: fat, map, cat, dad.
* *Назови слово (игра с предметом)*
Учитель бросает мяч ученикам по очереди; ученики называют слово с загаданным звуком.
* *Правда-ложь (игра на внимательность)*
Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить и исправить ошибку, если она имеется.
* *Если* *слышишь — сядь (Sit for sounds)*
Игра начинается стоя. Учитель просит играющих сесть, если они услышат слова, начинающиеся на определенный звук. Например:
‘I am going to say four words. Sit down when you hear one that begins with the sound [t] Ready? DISH, VERY, THAT, TIDY…

**Грамматические игры**

Цели:

* научить употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
* создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов;
* развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Игры:

* *Nonsense*
Учитель высказывает утверждение, которое не соответствует действительности, например: “We wear school uniform when we go to the theatre”. Ученики поправляют фразы: “We do not wear uniform when we go to the theatre”.
* *Twenty* *Questions*
Учитель задумывает предмет или человека (например, одноклассника). Остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:
Is he (she) taller than me? — Yes, he is.
Does he (she) study better than me? — No, he doesn`t.
Is his (her) hair longer than mine?
* *Hide-and-seek in a picture*
Учитель вывешивает картинку, на которой нарисованы предметы мебели. Учащиеся мысленно должны спрятаться на картинке. Выбирается водящий. Учащиеся начинают его искать: Are you behind the wardrobe? — No, I am not. Тот, кто угадал, получает право прятаться.

**Орфографические игры**

Цель: тренировать написание английских слов.