**Тема: «Использование игровых методов на уроке английского языка»**

**В игре есть таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность учащегося, что толкает его на поиск ответа.**

Нет такого ребёнка, который пришёл бы на свой первый урок английского языка без тайной мечты «научиться красиво говорить, как этот наш новый учитель». Но, тем не менее, перед педагогами часто встаёт проблема пробуждения у детей активности на уроке, повышения мотивации к предмету. Если в начальной школе сама методика предполагает проведения «уроков – праздников», то в подростковом возрасте выбор увлекательных приёмов обучения становится более сложным. Часто возникают ситуации, когда традиционные формы работы не способствуют включению учащихся в деятельность на уроке и возникновению у них познавательного интереса.

Решением данной задачи, по нашему мнению является применение игрового метода на уроках английского языка.

По мнению А.В. Конышевой, он делает учебный процесс более содержательным и более качественным, так как:

* игра втягивает в активную познавательную деятель­ность каждого учащегося в отдельности и всех вме­сте и, тем самым, является эффективным средст­вом управления учебным процессом;
* обучение в игре осуществляется посредством соб­ственной деятельности учащихся, носящей харак­тер особого вида практики, в процессе которой ус­ваивается до 90 % информации;
* игра - свободная деятельность, дающая возмож­ность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;
* игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осозна­нию пути достижения цели;
* в игре команды или отдельные ученики изначаль­но равны (нет плохих и хороших учеников: есть толь­ко играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, вы­держки, умений, характера;
* обезличенный процесс обучения в игре приобрета­ет личностное значение;
* состязательность — неотъемлемая часть игры — при­тягательна для учащихся; удовольствие, получен­ное от игры, создает комфортное состояние на уро­ках иностранного языка и усиливает желание изу­чать предмет;
* в игре всегда есть некое таинство, неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа [Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку: теория и практика. – Минск, 2008]

Игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности. Ученики, естественно, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, — увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и иностранного языка. Но значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения; ученик может уже говорить наравне со всеми.

Игра важна для развития личности также и потому, что в ходе её развития на уроке создается **ситуация переживания**, когда ученик, вовлеченный в соревнование, очень хочет помочь своей команде, старается найти верный ответ, проявляет активность. Как показывает опыт, подобные ситуации позволяют проявить себя не только сильным, но и слабым ученикам. Весьма часто учащиеся, не отличающиеся хорошей успеваемостью, могут показать здесь себя совершенно с другой стороны и стать активными участниками игры, способствовать победе своей команды. Использование игр с этой точки зрения может стать важным фактором успешности для слабых детей, пробудить у них интерес к предмету, стать основой для их последующих успехов в его изучении.

В играх учащиеся достигают целей различных уровней:

На первом уровне происходит удовлетворение от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

На втором уровне достигается функциональная цель, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжетов, ролей.

На третьем уровне учащиеся достигают педагогическую цель, решая игровые задачи. Именно на этом уровне происходит усвоение новых слов иностранного языка, использование лексики в речи.

Решая игровые задачи, учащиеся достигают педагогическую цель, которую часто не осознают.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса. Доверительность и непринужденность общения учителя с учащимися, возникающие благодаря общей игровой атмосфере, располагает школьников к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций, так как урок иностранного языка — это не только игра. Опыт убеждает, что использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка. Игра несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным. Ведь цель игрового метода обучения — способствовать развитию речевых навыков и умений. Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков — характерные качества речевого умения — могут быть проявлены во время проведения игр.

Помимо определения места игры в рамках урока важно учитывать возрастные особенности детей. Для учащихся начальной и средней школы свойственны различные интересы в области игр. Младшие школьники предпочитают играть с мячом, игрушками, картинками, любят загадывать и отгадывать слова, петь песни и т.д. Впрочем, и на данном возрастном этапе целесообразно вводить игры-упражнения (викторины, кроссворды), игры с элементами драматизации (разыгрывание сценок, сказок), командные игры. Старшим школьникам более интересны игры-соревнования, викторины, ролевые игры, групповые формы работы. Их привлекает возможность показать свои способности и возможности, проявить лидерские качества, выразить свою собственную точку зрения. Как показывает опыт, игра становится более интересной в том случае, если учитель задействует материал, выходящий за рамки учебника, привлекает междисциплинарные связи.

Существует несколько групп игр, каждая из них служит определенной цели, имеет собственную специфику. Некоторые группы игр могут использоваться на уроке иностранного языка.

1 группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами.

2 группа – творческие игры, сюжетно-ролевые игры. Применяются на уроках иностранного языка. Данные игры делятся на ролевые и симуляции (воображаемые ситуации). Первые считают низшим, а вторые – высшим уровнем этого вида учебной деятельности. В ролевой игре о каждой роли дается четкая информация и определенная ролевая позиция, а в симуляции дается задача, которую необходимо решить, что напоминает опыт из собственной жизни. Ситуация может быть и не совсем реальной, однако передается не ролевое, а собственное отношение к проблеме. Этот вид  игровой деятельности особенно эффективен на продвинутой стадии обучения иностранному языку, так как предполагает спонтанные высказывания в рамках воображаемой ситуации.

3 группа – интеллектуальные игры. Активизируют познавательную деятельность школьника, имеют проблемный характер решения задач. Могут применяться на уроках иностранного языка.

4 группа – технические, конструкторские игры.

5 группа – дидактические игры. Игры с готовыми правилами, которые служат для решения учебных задач. В эту группу входят собственно лингвистические игры, в которые играют на уроках иностранного языка. Лингвистические игры по количеству участников подразделяются на индивидуальные, парные и групповые. При этом к индивидуальным относят кроссворды, анаграммы, а к парным и групповым – игры типа бинго, совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов, заполнение плана квартиры, диктант «в картинках».

На уроке иностранного языка можно использовать игровые элементы («warming-up activity» через создание проблемных воображаемых ситуаций, работа с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и другие). Весь урок может быть представлен в виде игры (проведение ролевой, интеллектуальной игры по теме, проведение игры на материале по страноведению и другие).

Для создания игровых ситуаций широко используют рисунки, описание ситуаций, инструкции, ТСО, тексты художественных произведений.

 Игра « Pictures».

После изучения темы «Colors» и «Count» можно предложить детям следующее игровое упражнение «Pictures» .

Каждому ребенку распечатка картинки с заданием – прочитать правильно цвета в рамочках, раскрасить рамочки в соответствии с написанным в них цветом. После этого, прочитать примеры по-английски, например: «one plus two is three» и в зависимости от полученной цифры раскрасить картинку цветными карандашами.

Игра « Animals».

Эта игра может быть использована как для обработки лексики по теме «Body  parts» и

«Animals» ,так и для повторения possessive form и глагола «look like».

На доске учитель пишет названия животных следующим образом:

MON-KEY, LI-ON, E-LE-PHANT, TI-GER, ZEB-RA, CRO-CO-DILE

и раздаёт учащимся распечатки. Дети разрезают распечатку по горизонтали

и вертикали. Учитель даёт задание: Make your own funny animal. For example,

look at my animal E-LI-GER-PHANT.

Дети создают своих животных и дают им имена , которые вслух говорят учителю.

Учитель записывает все имена на доске. На следующем этапе, учитель вызывает двух

учеников с заданием  одному из них собрать новое животное, дать ему имя и попросить

другого ученика собрать такое же животное. Партнёр должен быстро собрать нужное

животное. Например: один ребёнок собрал ZEB-KEY-DILE. Другой ребёнок должен

найти  нужные части картинок , выбрав голову зебры туловище обезьяны и ноги

крокодила и рассказать:

It has got a zebra’s head.

It has got a monkey’s body.

It has got a crocodile’s legs.

Можно предложить детям другой вариант игры.

Учащиеся собирают своих животных и описывают их внешний вид, перепутав порядок, например ученик говорит:’My animal looks like a monkey, an elephant and a lion’.

Его соседи должны догадаться от какого животного какая часть тела:

Has it got a monkey’s head?-Yes, it has.

Has it got a lion’s body?-No, it hasn’t.

Можно повторить цвета, если перед игрой заранее попросить детей раскрасить животных.

«Has it got brown ears?-Yes, it has.

 «Has it got a grey tail?-Yes, it has.

Выигрывает тот, кто правильно соберёт животное.

Игра «Who is who?» и  «Where is he now?»  аналогичны по проведению , это игры типа

«Морского боя», который так любят дети. Эти игры направлены на тренировку форм

глагола «to be»  в Present Indefinite.Игра « Who is who?» также знакомит детей с новыми

лексическими единицами-национальностями, а игра «Where is he now?»- с предлогами

места и тренирует в их употреблении.

«Часики»

Дети вместе с учителем садятся в круг, таким образом, они образуют циферблат. Учитель занимает позицию цифры «12». Затем учитель начинает передавать мяч по кругу по часовой стрелке, рядом сидящему ученику, а он в свою очередь своему соседу. Итак, мяч передаётся по кругу. Учитель задаёт вопрос: “What's the time?”. Ученик, у которого оказался мяч отвечает: «It’s 4 o’clock”. Дети по хлопку учителя меняются местами.

Глагол «have got»

Отработка структур “I have got/I haven't got… Have you got…?”

«У кого предмет»

Все игроки кроме водящего выстраиваются в круг. Они стоят лицом к водящему, который находится в середине круга.

Играющие держат руки за спиной. Учитель даёт одному из учащихся ластик, и дети передают его из рук в руки. По команде учителя дети начинают передавать ластик друг другу до тех пор пока учитель не скажет «Стоп». Ластик остаётся в руке одного из игроков. Водящий задаёт вопрос: “Have you got the rubber?” Ученик, к которому обратился водящий, показывая руки, отвечает: «Yes, I have / No, I haven’t. Если водящий угадал, тогда водящим становится ученик, у которого в руке ластик.

Струтуры “I can.. / I can’t..”

Учащиеся становятся по кругу. В данной игре используется мячик. В середине круга находится ведущий. Ведущий бросает мяч участникам игры со словами “I can… I can’t…”

Ученик, которому брошен мяч, должен поймать и произнести глагол.

«Отгадай моё слово»

Учитель ставит на стол коробку. В данной коробке лежат картинки с изображением различных действий. Учитель вызывает к своему столу ученика и просит его достать картинку, посмотреть на неё, не показывая её всему классу, а потом изобразить движениями действие на картинке.

Ученик показывает глагол движениями. Дети угадывают глагол.

Игра «Спаси Винни-Пуха от пчёл!». На доске – рисунок с изображением Винни-Пуха, летящего на шарике. Рядом изображены пчёлы, каждая из которых пронумерована в произвольном порядке. Чтобы «спасти» Винни-Пуха от пчёл, участникам команд нужно «выстрелить» в них – то есть назвать правильный номер каждой пчелы. Кто называет больше правильных номеров, тот «спасает» Винни-Пуха