**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ**

**ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

В работе рассматриваются игровые технологии, применяемые на уроках согласно УМК «Enjoy English. 3 класс» под редакцией М.З. Биболетовой.

***Ключевые слова:*** *игра, игровые технологии, учебник, ученик, учитель, английский язык, социальная роль.*

**GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING**

The work shows the gaming technologies used in the lessons according to the teaching materials “Enjoy English. Grade 3” edited by M.Z. Biboletova

***Keywords:*** *game, game technology, textbook, student, teacher, English, social role.*

Целью работы является анализ роли игровых технологий для повышения эффективности обучения иностранному языку.

В работе рассматриваются игровые технологии, применяемые на уроках согласно УМК «Enjoy English. 3 класс» под редакцией М.З. Биболетовой.

 Игровые технологии занимают особое место среди педагогических технологий. В их основе лежит педагогическая игра, разнообразная по дидактической цели, структуре, возрастным возможностям их использования и содержанию. Она обеспечивает готовность учащихся применить на практике приобретенные знания, умения и навыки, необходимые для успешной учебной деятельности .

Г. К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий :

• по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

• по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

• по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;

• по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т. д.;

• по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т. д.

Существенным отличием обычной игры от игры дидактической является наличие у последней образовательной цели, представленной в форме игровой задачи, элемента соревнования и педагогического результата, подчинение учебной деятельности правилам игры, использование учебного материала в качестве средства обучения [21, с.13].

В настоящее время игра изучается как сложный социокультурный феномен многих наук: психологии, философии, культурологии, социологии, педагогики, педагогики и образования.

Детская игра – это историческая деятельность, в которой дети воспроизводят действия взрослых и отношения между ними в специальной условной форме.

В философии «игра» определяется как особый вид деятельности, который не имеет практической пользы и дает человеку возможность реализовать себя за пределами своей реальной социальной роли [1, с. 159].

Социология интерпретирует игру как вид деятельности в условной реальности, для их реализации часто требуется умственная работа, а также особые способности [2, с. 320].

Игра в педагогике – это процесс, в котором ребенок подражает взрослым, изучает их отношение и учится играть определенные роли [3, с. 239].

Ролевые игры – это языковые навыки, которые позволяют достичь максимальных коммуникационных коммуникативных целей с максимальной силой и гибкостью в использовании языкового материала. Такая игра максимально точно восстанавливает обстановку и атмосферу общения. Участникам назначается определенный персонаж, они находятся в определенных отношениях, что предполагает разную языковую реакцию, в том числе эмоциональную. Дети должны выражать радость или горе, энтузиазм или обиду, и они должны найти средства, чтобы выразить свои чувства. Игра дает детям возможность общаться друг с другом и с учителем, создает условия для равенства в речевом партнерстве и разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра позволяет застенчивым ученикам говорить и, таким образом, преодолеть барьер неуверенности [4, с. 19].

Игры способствуют использованию учащимися языкового материала в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы и представляют собой одну из форм гуманистического подхода к обучению. Помимо языковой составляющей ряд игр содержат и физическую составляющую: игра включает в себя динамические моменты (встать, сесть, переместиться, использовать мяч и т.п.).

 УМК «Enjoy English. 3 класс» под редакцией М.З. Биболетовой является одним из наиболее распространенных учебников в общеобразовательных школах. Его выбор многими учителями обусловлен простотой и, вместе с тем, эффективностью способов предъявления предложенной информации.

Кроме учебника и рабочей тетради в УМК входит также книга для учителя, снабженная учебным планом, методическими указаниями и рекомендациями по работе с различными заданиями и играми.

Игры, предлагаемые в учебнике 3 класса, в основном построены в формате ролевых. Их использование повышает эффективность усвоения активного лексико-грамматического материала каждого раздела. Участие в ролевых играх способствует тому, что учащиеся используют языковой материал в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы.

Очевидно, что все описанные блоки соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положен принцип комплексности, предполагающий взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности. Все описанные блоки соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. Представляется, что довольно большое количество заданий учебника, предполагающих применение игровых технологий, заслуживает особого внимания.

Назовем некоторые наиболее интересные на наш взгляд.

• *Представь себя великаном.* Игра предполагает, что учащиеся должны назвать продукты, которые они могут съесть в большом количестве.

• *Тебе предстоит идти на пикник.* Учащимся предлагается собрать рюкзак, положив туда только самые необходимые продукты.

Очевидно, что в учебнике нет игровых заданий, снабженных определенными правилами. Однако отметим, что формулировка задания к игре вполне прозрачна, в ней расписаны роли и необходимые действия учащихся.

Следует подчеркнуть, что в настоящее время среди учителей и методистов ведутся дебаты о том, как часто стоит играть на уроках иностранного языка (существует огромное разнообразие дидактических игр, и их число постоянно увеличивается). Ряд педагогов утверждают, что игры – это, по большей части, только развлекательный момент в классе, который способствует эмоциональной разрядке учеников и, лишь в незначительной степени, функции обучения. Однако представляется, что игра является неотъемлемой частью процесса преподавания языка, способствующей развитию творческого потенциала как педагога, так и обучающихся.

Итак, игры, на наш взгляд, должны быть неотъемлемой частью любого урока иностранного языка в школе, поскольку они не только имеют развлекательный и образовательный потенциал, но также являются важным мотивирующим фактором для изучения иностранного языка учащимися. Предполагаем, что, используя игры как можно чаще в классе, учитель будет стимулировать интерес учащихся к языку, поможет им преодолеть языковые барьеры и продемонстрирует необходимость говорить на иностранном языке, тем самым укрепляя и развивая знания и навыки обучающихся в игре. Все это невозможно без учета возрастных особенностей учеников и стадии обучения иностранному языку, поскольку учет этого психологического фактора делает использование игр в классе максимально эффективным.

***Список использованной литературы***

1. *Зимняя И. А.* Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. Пособие для учителей средн. школы. М., 1978.

2. *Леонтьев А. Н.* Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе. М., 1989.

3. *Соловова Е. В*. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций. М., 2005.

4. *Калимулина О. В.* Ролевые игры в обучении диалогической речи // Иностранные языки в школе. 2003. №3. С. 17-20.

5. *Никитина Г.*А., *Носова Е.А.* Коллаборативное обучение как способ формирования иноязычной коммуникативной компетенции *//* Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации. Материалы докладов VI Международной Интернетконференции. Саратов, 2014. С. 293-298.

6. *Губанова П. Ю., Тупикова С.Е.* Технология обучения в сотрудничестве как средство формирования коммуникативной компетенции на уроках английского языка Иностранные языки: проблемы преподавания и риски коммуникации Научные исследо-вания преподавателей и студентов факультета иностранных языков и лингводидактики СГУ имени Н.Г. Чернышевского. Саратов, 2019. С. 30-36.

7. *Терпухова О. Н.* Игры на уроках в 3 классе. // Иностранные языки в школе. 1965. №4. C. 2-65.