**«Использование игровых технологий на**

**уроках иностранного языка»**

**(из опыта работы)**

*Моховикова И.С.,*

*учитель английского языка*

*МБОУ СШ № 10 г.Ярцева*

Каждый учитель сталкивается с такой трудностью, как отсутствие интереса и мотивации к изучению его предмета. Не секрет, что изучение иностранного языка довольно сложное и трудоемкое занятие. Мало кто из учащихся может похвастаться особым интересом и рвением к изучению английского. Кроме того, многим учащимся свойственно рассуждение о том, что они не собираются связывать свою жизнь с профессией, где необходимо знание иностранного языка. Вот тут в помощь учителю и приходят игровые технологии. Я преподаю иностранный язык в основном в начальных классах, а как известно из психологии развития младшего школьного возраста, на втором этапе обучения в школе игра все ещё имеет немаловажное значение на ряду с основным видом деятельности младших школьников. При этом, учиться играя, нравится и среднему и старшему звену. Именно естественное и непреодолимое стремление детей к игре с большим успехом используется в педагогической практике.

Что же такое игра? В толковом словаре приводится несколько понятий, как минимум – 8, но в педагогическом значении - игра практически с древних времён выступает как форма [обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Игра - одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания.

В настоящее время игра переживает период расцвета, так как она - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений.

По моему мнению игра - некая иллюзия для учащихся. Она сама по себе расслабляет, настраивает совершенно на другой лад, ученики как бы забывают на время игры о том, что они находятся на уроке. Таким образом, максимально проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Появляется возможность наиболее слабым ученикам проявить себя, а у педагога появляется возможность выявить индивидуальные качества, способности у таких учеников. Игры помогают детям раскрепоститься, почувствовать свою значимость в коллективе. Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Например: в 7 классе при изучении темы “On the way to school” (учебник для 7 класса под ред. Биболетовой М.З., Трубаневой Н.Н.) для усвоения и закрепления лексического материала ученикам было предложено сыграть в игру под названием “Treasure Island”. Учащиеся в составе 12 человек делились на 3 группы по 4 человека. Для каждой из групп была предложена своя карта с маршрутом до острова сокровищ с использованием географических названий страны изучаемого языка. Так как в команде по 4 человека – 2 учащихся на английском языке объясняли дорогу к острову сокровищ 2м другим ученикам из команды, задача которых, найти сокровища, следуя указаниям своих товарищей по команде, ориентируясь на указатели учителя, созданные при помощи макетов и др. средств. Учитель засекал время. Команда, которая добралась до сокровищ за минимальное время – оказалась победителем. Учитель предупреждает об игре заранее, чтобы дать возможность ученикам подготовиться дома. Учащиеся с большим рвением участвовали в игре. При этом, ученики не проявлявшие до этого интереса к предмету тоже были вовлечены в игру *по собственной инициативе*. Я заметила их подготовленность к уроку. Они пытались внести свой вклад в достижение цели игры.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр.

Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях. Я считаю, что если в игре выполнены максимально все функции, можно считать, что учителем достигнута цель игры.

В данной игре выполнены следующие функции:

*Обучающая функция.*
 Данная игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Она способствует развитию общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности.

*Функция самовыражения и самореализации человека.*
В данной игре у учащихся появляется возможность для самореализации и проявления творческих способностей, для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

*Коммуникативная функция.*
Учеников объединила общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания.

*Диагностическая функция.*
Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, так как человек ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество). В игре ребёнок стремится сыграть желаемую роль, поэтому учителю не сложно было определить потребности и интересы учащегося. С помощью игры можно осуществить оценочную деятельность, так как игра – всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.

*Функция коррекции.*

Все учащиеся усвоили правила и сюжет игры. Каждый участник игры хорошо знал не только свою роль, но и роли своих партнеров, процесс и цель игры их объединили. Все участники игры работали слаженно. На игру и на подведение итогов хватило 45 минут урока.

*Развлекательная и мотивирующая функции игры.*
Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы. Игра без получения удовольствия невозможна. Она всегда радостна для играющих. Превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение повышает интерес школьников к изучению определённого предмета, создает у учащегося положительную мотивацию и стимул к обучению. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это – мощное стимулирующее средство. Как было сказано раннее, учащиеся с большим рвением участвовали в игре. При этом, ученики не проявлявшие до этого интереса к предмету тоже были вовлечены в игру *по собственной инициативе*. Я заметила их подготовленность к уроку. Они пытались внести свой вклад в достижение цели игры.

Хочется отметить огромную роль игровой технологии при изучении иностранного языка в начальной школе. Для учеников 2 классов иностранный язык является не только новым предметом, но и необычным, почти сказочным и в тоже время трудным. Новый предмет, новый учитель… Учащиеся хотят проявить себя. Учителю нужно максимально заинтересовать учеников и максимально поддерживать их интерес.

Для вторых классов можно предложить театрализованную игру под названием «Терем-теремок» для закрепления и обобщения материала по теме «Животные», речевых конструкций «Who are you…?, What is your name?» и др.

Учащиеся знают эту сказку и могут при помощи моделей, представленных учителем с легкостью её воспроизвести на английском языке.

Путем жребия учащиеся выбирают названия животных. Для большего интереса можно сделать макет терем-теремка и подготовить маски животных.

Вот небольшой фрагмент игры.

1 ученик – Who lives in the house? (никто не отвечает, ученик заходит в теремок).

2 ученик - Who lives in the house?

1 ученик – I live in the house.

2 ученик – Who are you?

1 ученик – I am a cat. And who are you?

2 ученик – I am a dog. What is your name?

1 ученик – My name is Marry.

2 ученик - My name is Jack. Can you run?

1 ученик - Can you run?

2 ученик – Yes I can.

1 ученик - Can you jump?

 2 ученик – No, I can’t.

1 ученик – Let’s live together.

Когда в теремке оказываются несколько человек, вопросы задаются по очереди. Чтобы участвовать могли все учащиеся, можно играть несколько уроков по 15 минут на каждом уроке.

Основным отличием игры как метода обучения является наличие чёткой цели. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

  Для того, чтобы выполнить поставленные задачи урока, чтобы средства, использованные в игре принесли безусловную пользу, должны быть соблюдены следующие условия игры:

должны быть определены правила игры,

выбрана стратегия,

подведены итоги.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Например, при изучении Соединенного королевства ученикам 6 класса можно предложить урок-конкурс. Разделить группу на 4 команды. По жребию определить страну. Задание: креативно представить одну из стран Соединенного королевства. Цель: обобщить и повторить изученный материал; приобщить к культуре страны изучаемого языка; научить работать в коллективе; обучить правильно подбирать материал. По окончании конкурса путем голосования определить победителя. Как правило, учащиеся с азартом готовят материал и представляют его.

 Я считаю использование игровой технологии на уроках необходимым условием для успешного изучения английского языка. Игра вызывает интерес, расслабляет, максимально раскрывает способности, раскрепощает, дает возможность каждому учащемуся проявить себя. При этом следует четко определить цель игры и соблюдать правила. Но нужно помнить, что слишком частое её использование может перестать быть интересным для учащихся.