**Применение игровых технологий на уроках английского языка**

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 в обучении.

Как сделать свой урок интересным, увлекательным и добиться того, чтобы дети хорошо и прочно усваивали языковой материал? Над этими проблемами постоянно работает учитель. Проанализировав большое разнообразие приёмов организации учебной деятельности, я выбираю игру. Используя ее как средство обучения, многие выдающиеся педагоги, такие как Эльконин Д.Б., Стронин М.Ф., Макаренко А.С., Сухомлинский В.А., Д.Б. Эльконина, занимающиеся методикой обучения иностранным языками,справедливо отметили возможности игры.  
Использование игры значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям. Наша задача сделать этот предмет интересным, ведь дети обращают внимание на то, что вызывает их непроизвольный интерес.  
 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 мозговой деятельности ребёнка.

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. 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 ребёнка форма обучения, так как дети очень любят играть.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто «напрашивается» быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Г.К.Селевко отмечает: «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 более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

• как технология внеклассной работы.

Эльконин Д.Б. в своей книге «Психология игры» даёт следующее определение игры: «Игра - объективно - первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребёнку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей.»   
 Из раскрытия понятия игры можно выделить ряд общих положений:   
1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.   
2. Игра для детей есть самая свободная форма их деятельности для изучения окружающего мира, самопознания, самовыражения.   
3. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются.  
4. Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.   
 Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.   
 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.](http://www.uchportal.ru/load/95-1-0-12927) 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 партнёру 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. Психологическая функция - состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.   
7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств.

Игры на уроке иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:   
  
-Быть экономными по времени и направленными на решение определённых 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;   
 - 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.

-Лёгкость и импровизация во время игры - это результат тщательной подготовки. Для того, чтобы учитель мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и четко представлять желаемый результат.   
  
Классификация игр.

* Языковые (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики)
* Коммуникативные (**[ролевые игры на заданную тему](http://www.uchportal.ru/load/95-1-0-967)**)

Предлагается и друга классификация игр:

* На взаимодействие
* На соревнование

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. В связи с этими функциями наглядности большое распространение получили различные опорные, опорно-смысловые схемы, карты, графы.   
  
Существует несколько способов и приёмов обучения лексике с помощью графических опор:

* Семантические карты
* Семантические «решетки»
* Семантические блоки
* Иллюстративно-лексические таблицы
* **ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**   
    
  Цели:   
    
  - познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;   
  - тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;   
  - развивать речевую деятельность 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.   
  
Карусель   
Дети, взявшись за руки, образуют 2 круга: внешний и внутренний. Учитель говорит: «Go!». Дети начинают двигаться, каждый по своему кругу, причём один круг движется по часовой стрелке, другой — против. Через 10 секунд учитель говорит: «Stop!». Дети останавливаются, и ученик из внешнего круга, обращаясь к стоящему напротив ученику, говорит: «How can I get to Trafalgar Square (Big Ben and ...)?». Ученик из внутреннего круга отвечает: «You can get there by bus (boat, taxi and ...)». Дети снова начинают двигаться по кругу до тех пор, пока не услышат «Stop!». Учитель останавливает движение таким образом, чтобы все пары имели возможность обменяться вопросом и ответом.   
 В 6 классах, изучая тему «Животные в нашей жизни», учащимся можно предложить игру   
 «Алина собирается открыть зоопарк. Что бы вы предложили ей купить для зоопарка?». Учащиеся по очереди говорят: «Alina you should buy a ... because ...». Алина заслушивает предложения и в конце говорит: «Of course I’ll buy ... ».   
 Также можно предложить игру «Are you ... ?». Ведущий изображает какое-либо животное. Он совершает различные действия, характерные для этого животного. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Угадавший становится ведущим.   
  
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.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.   
Каждой команде даётся конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур I see … This is … He has got… .…She has got …. It is blue (grey, etc.)

«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 [6].

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 can you do? 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 передает игрушку ученикам по очереди; ученики называют слово с загаданным звуком.
* *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:

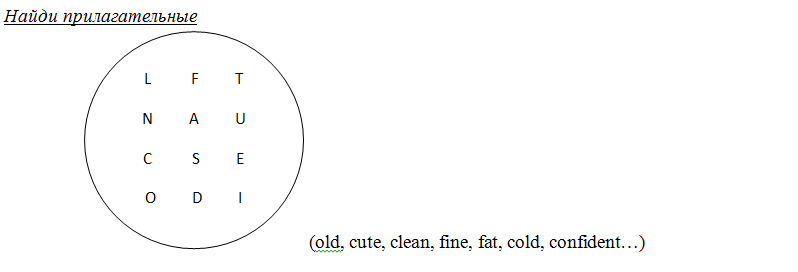
* научить употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
* создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов;
* развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Игры:

* *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.



Учитель раздает карточки с буквами алфавита. Затем называет слово, например, book. Учащиеся, имеющие карточки с соответствующими буквами, должны выйти к доске и встать таким образом, чтобы получилось данное слово.

**Игры для обучения чтению**

Цели:

* быстро и точно устанавливать звуко-буквенные соответствия;
* правильно озвучивать графический образ слова и соотносить его со значением, т. е. понимать читаемое;
* читать по синтагмам, объединяя слова в определенные смысловые группы.

Игры:

* *Composer*  
  На доске написано длинное слово, например, “Representative”. Учащиеся составляют из букв данного слова новые слова и записывают их на доске. Например, present, tea, test, art. Sir, rat, ten, train, vase, sea, pie, pine, pet, pen, pan, nest.

**Игры для обучения говорению**

Цели:

* научить умению выражать мысли в логической последовательности;
* научить практически и творчески применять полученные речевые навыки;
* обучить речевой реакции в процессе коммуникации.

Самый эффективный вид игры для обучения говорению — это сюжетно-ролевая игра. С ее помощью дети учатся переносить действия из одних условий в другие, создавать элементы нового. Так развиваются воображение, мышление, творческие способности, речь, воспитываются нравственно-волевые качества личности, интерес к личности другого.

У учащихся формируются когнитивные навыки и умения:

* аргументировать свою точку зрения и учитывать мнения других людей;
* оценить информацию;
* уметь задавать вопросы;
* выражать свои мысли ясно, уверенно, корректно.

*Who* *will* *say* *more?*

Учитель, обращаясь поочерёдно к игрокам обеих команд, задаёт вопрос, например: “What is spring?”. Ученик должен ответить на вопрос в нескольких предложениях. Например: *“Spring* *is* *a* *season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April and May. It is not cold in spring. The sky is often blue. The* *trees* *are* *green. The* *grass* *is* *green, too.”*

Команда получает балл за каждое правильно составленное предложение.

**Игровые физкультминутки на уроках английского языка**

Сохранение и укрепление здоровья детей на уроке невозможно без применения современных здоровье-сберегающих технологий. Этому способствуют физкультминутки в игровой форме. Они предупреждают утомляемость детей и являются необходимым моментом на уроках иностранного языка.

Можно предложить провести такую физкультминутку:

Учитель (или кто-либо из детей) произносит: “Let’s fly, fly, fly. Nose”. Ребята изображают летящих птиц. Услышав слово “nose”, они дотрагиваются до носа. Тот, кто допустил ошибку, не понял слово на слух, выбывает из игры.

**«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребёнку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом соответствующих картинок.

Wall – ball, look – cook, rock – cock, bed – red, cool – pool, hall – wall, mouse- house, fall- wall-hall.

Это задание составляется следующим образом: слова делятся на две части (foot-ball, snow-man и т.д.). Затем первые половинки записываются вразнобой в левый столбик, а вторые — в правый. Ребёнку предлагается соединить эти половинки между собой так, чтобы получились целые слова.

|  |  |
| --- | --- |
| Foot | Shelf |
| Snow | Code |
| Basket | Ache |
| Book | Ball |
| Post | Box |
| Letter | Card |
| Black | Case |
| Head | Board |
| Tooth | Man |
| Stomach | paste |

Football,snowman,snowball,snowboard,basketball,bookcase,bookshelf,postcard, toothache, toothache, toothpaste, stomachache.Word-searchgrid

НАЙДИТЕ СРЕДИ БУКВ СЛОВА ПО ТЕМЕ « ДЕНЬГИ»

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| C | U | R | R | E | N | C | Y | R | B | Q | U | A | S |
| A | X | S | D | N | U | F | N | I | A | U | B | C | F |
| S | I | L | V | E | R | H | N | C | N | I | O | C | E |
| H | O | F | U | N | D | S | E | H | K | P | T | O | E |
| G | C | H | A | N | G | E | P | U | R | S | E | U | R |
| C | H | E | Q | U | E | Y | M | S | K | R | W | N | I |
| E | R | A | M | D | I | N | T | E | R | E | S | T | A |
| N | S | D | O | U | P | Z | A | T | A | R | H | F | N |
| U | E | V | A | S | S | K | X | O | M | U | O | F | O |
| T | H | A | M | D | N | E | Y | N | F | S | P | O | I |
| R | E | S | N | P | R | I | C | E | Y | A | P | L | L |
| O | S | U | P | L | S | P | E | N | D | E | I | L | L |
| F | O | W | E | A | L | T | H | A | U | R | N | E | I |
| P | T | N | E | M | E | T | A | T | S | T | G | W | M |

НАПИШИТЕ ПЕРЕВОД РЯДОМ СО СЛОВОМ

\_\_\_\_\_\_\_cash\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_mark\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_save\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_tax\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_currency\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_pay\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_pound\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_notes\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_change\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_gold\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_coin\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_fortune\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_silver\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_treasure\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_well-off \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_spend\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_funds\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_wealth\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_rich\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_statement\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_price\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_money\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_interest\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_purse\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_shopping\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_account\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_bank\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_cheque\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_fee\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_millionaire\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_penny\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Использование игры на уроках иностранного языка имеет значение для приобретения новых представлений или формирования новых умений и навыков. Игра имеет большое значение для развития мотивационно-потребностной сферы учащегося.

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. Использование различных игровых приёмов на уроке также способствует формированию дружного коллектива в классе, так как каждый ученик в игре имеет возможность взглянуть на себя и своих товарищей со стороны.

В заключение хочется отметить, что учебные игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого ученика и неограниченной перспективы творческой деятельности.

**Список литературы:**

1. Бабенко Т.А. Технологии игрового обучения. Вестник научных конференций / Т.А. Бабенко. – 2016. № 6– 1 (10). С. 28–29.

2. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка. 5 кл.: пособие для учителя / И.Е. Колесникова – Минск 1990 – 112 с.

3. Конокова Т.И. Игровые технологии на уроках английского языка / Т.И. Конокова – Электрон. текстовые дан., 2016. – Режим доступа: [https://infourok.ru/igrovie-tehnologii-na-urokah-angliyskogo-yazika-1465...](https://infourok.ru/igrovie-tehnologii-na-urokah-angliyskogo-yazika-1465858.html" \o "https://infourok.ru/igrovie-tehnologii-na-urokah-angliyskogo-yazika-1465858.html), свободный.