**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, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. 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 (иногда весьма существенные) 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» дает следующее определение игры: «Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей».
Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.
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, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра - первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
5. Игра - свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
6. Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

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.](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 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**](http://www.uchportal.ru/load/95-1-0-967))

Те же авторы предлагают и другую классификацию игр:

* 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. В связи с этими функциями наглядности большое распространение получили различные опорные, опорно-смысловые схемы, карты, графы.

Существует несколько способов и приемов обучения лексике с помощью графических опор:

* Семантические карты
* Компонентный семантический анализ
* Семантические «решетки»
* Семантические блоки
* Иллюстративно-лексические таблицы
* Иллюстративно-графические упражнения

**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.

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: «Howcan I gettoTrafalgarSquare (BigBenand ...)?». Ученикизвнутреннегокругаотвечает: «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 «А birthdayparty». Учитель выбирает водящего и говорит: «Alinahas a birthdaytoday. Children let us have a birthday party. Get your presents ready». Учащиеся по очереди дарят какое-то животное со словами: «Goodafternoon! I wish you many happy returns of the day. Here is my present for you. Take a whale (monkeyand ...)!». После того как все ребята поздравили Алину, она говорит: «I likeallmypresents. I like the whale (monkey and...)! Thank you very much!».
Эту же игру можно предложить в другом варианте. «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.

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.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.
Каждой команде дается 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.)

СОБЕРИ БУКЕТ.
Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.
Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет.
Ученик: This is a red flower. This is a yellow flower. Etc.

“Lottery”

Представители команд по очереди достают из коробки карточки с написанными на них словами и распределяют их по категориям. Например:

“Clothes – Shoes” или “Healthy food – Unhealthy food”

«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.

“Whoiswho?”

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.

Пожалуйста, не забудьте правильно оформить цитату:
Хусаинова А.Д. Применение игровых технологий на уроках английского языка в младшей школе // Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по мат. XLV междунар. студ. науч.-практ. конф. № 5(44). URL: https://nauchforum.ru/archive/MNF\_humanities/5(44).pdf (дата обращения: 24.02.2019)

**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.
* *Еслислышишь — 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 wears chool uniform when we got othetheatre”. Ученикипоправляютфразы: “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:
Ishe (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-seekin 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.
* *Supersecretary*
Класс делится на две команды. По одному ученику из каждой команды выходят к доске и записывают предложения учителя под диктовку.

**Игры для обучения аудированию**

Цели:

* научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
* научить учащихся выделять главное в потоке информации;
* развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

Игры:

* *TheLastLetter*
Формируются две команды. Представитель первой команды называет слово, ученики из второй команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает команда, которая последней назовет слово. Например: arm, map, pen, nose, eye, ear, ит.д.

**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.

*Whowillsaymore?*

Учитель, обращаясь поочередно к игрокам обеих команд, задает вопрос, например: “Whatisspring?”. Ученик должен ответить на вопрос в нескольких предложениях. Например: *“Springisaseason. 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. Thetreesaregreen. Thegrassisgreen, 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 здоровьесберегающих 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’sfly, 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.

Часто использую следующие игры:

***Игры «в слова». Игры «со словами»***

Игры «в слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3—5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.

**«Дополни слово»**

- Ведущий называет часть слова (mon ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... key).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

- Составить из предлагаемого набора букв как можно больше слов:

G,e,a,t,m,j,a,f,c,o,s,w,k,g,e,f.

Например: egg, sweet, jam, coffee ит.д.

- Назвать слова, противоположные по значению: fat-slim,

White – black, short- long, good – bad, sad- happy, clean - dirty ит.п.

**«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку 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.

**«Перевернутые слова»**

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: *esuom – mouse, tsal – last, esroh - horse*

**«Из слогов — слова»**

Из предварительно отобранных слов формируется несколько блоков слогов. Ребенку предлагается составить из них определенное количество слов, используя каждый слог только по одному разу.

- Составь три слова, в каждом из которых по 2 слога, из следующих слогов: *hor, let,ter,se, .*(Ответ: hor –se, let-ter)

Соединить половинки слов

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. Ребенку 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.

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.

Результаты опроса обучающихся по применению игровых технологий на уроках английского языка: с удовольствием участвуют в уроке с применением игровых технологий – 100%

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 приемов 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.Волков Б. С. Детская психология развития / Б. С. Волков. – М., 2007. – 576 c.

3.Гладун О.А. Коммуникативное обучение языку посредством взаимодействия на уроке. Теоретические и практические аспекты лингвистики, литературоведения, методики преподавания иностранных языков. / О.А Гладун. – Н. Новгород, 2015. – С. 126–129.

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

5.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), свободный.