**Игровые технологии как вид педагогических технологий.**

***Шааф Наталья Борисовна,***

***Филиал МАОУ"Аромашевская СОШ***

***-Малиновская ООШ",***

***Аромашевский район,***

***Тюменская область.***

**Игровые технологии** - это современные образовательные технологии, основанные на активизации деятельности учащихся. С помощью игровых технологийна уроке английского языка можно достичьсразу нескольких целей:

***-*** расширить и закрепить изученный лексико-грамматический материал;  
- развить речевые умения учащихся;  
- развить память, внимание, воображение учащихся;  
- создать атмосферу поиска и творчества на уроке;   
*-* развить творческую активность учащихся;  
- научить сотрудничать в разнообразных по составу группах;  
*-* снять эмоциональное напряжение, монотонность.

Помня о коммуникативной цели обучения иностранным языкам, большое значение следует придавать игровым технологиям, как средству, повышающему эффективность урока иностранного языка. Ещё Л. С. Выготский говорил, что «игра ведет за собой развитие. Развивающее значение игры заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление». В игре, действительно, таятся богатые обучающие возможности. Она посильна даже слабым ученикам. Чувства равенства, атмосфера увлечённости и радости – всё это даёт ученикам возможность преодолеть стеснительность, мешающую говорить на языке, и благотворно сказывается на результате обучения. Языковой материал усваивается незаметно, а учащиеся испытывают чувство удовлетворения от того, что они могут говорить наравне со всеми.

Таким образом, игра – это:

1) деятельность;

2) мотивированность;

3) индивидуализированная деятельность, личная;

4) развитие психических функций и способностей;

5) “учение с увлечением”.

Существует большое количество игр и игровых ситуаций: грамматические, лексические, фонетические, интеллектуальные, творческие, дидактические и другие.

Целью проведения грамматических игр является создание естественной ситуации для употребления данного речевого образца, развитие речевой творческой активности учащихся.

Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка.

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал- это понять природу счастливого детства, понять своего ребёнка, своих питомцев.

Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Творчески относиться к делу – значит выполнять его качественно, на более высоком уровне. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Увидеть необычное в обычном может и взрослый, и ребенок. Творчество заложено в детях самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интереса со стороны окружающих. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. В этом – один из главнейших принципов эффективного воспитания.

**Приведу примеры игр, которые я использую на уроках английского языка.**

**Фонетические игры**1**. «Долгий или краткий»**Цель:  формирование  навыков  фонематического слуха  
Ход игры: учитель называет слова.   Учащиеся поднимают руку, если  звук произносится долго. Если гласный произносится кратко, руку поднимать  нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.  
**2. «Какое слово звучит?»**    
Цель: формирование  навыка  установления  адекватных звукобуквенных соответствий  
Ход  игры:  учащимся  предлагается  набор  из 10-15  слов. Учитель  
начинает   произносить   с   определенной   скоростью  слова   в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:  
Вариант 1. Расположить карточки в порядке, произнесенном  преподавателем.  
Вариант 2. Выбрать только  те слова,  которые  были  произнесены  
преподавателем.  
Вариант 3. Отложить и произнести слова, которые учитель не произнес.

**Грамматические игры  
1.«Изобрази действие».**

Цель: автоматизация употребления глаголов устной речи.  
Ход  игры:  играющие  образуют  пары.  Один  играющий  изображает   действие, другой  должен  прокомментировать  его, употребляя изученные глаголы.  
**2. «Подарки».**

Цель: закрепление лексики по  теме,  автоматизация  употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.  
Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два  ряда  слов: наименование  подарка и  список  глаголов. Играющие   должны   сказать, используя при этом глаголы из списка, что  они  будут  делать  с  подарками, полученными в день рождения. Каждый  участник  игры  придумывает  по  одному предложению. Выигрывает команда, которая  быстрее  справится  с  заданием  и составит предложения без ошибок.

**3.«Расположи правильно».**

Цель: закрепление лексики по теме.   
Ход игры: класс делится на две команды. На доске прикреплены картинки, под ними неправильные подписи. Ученики из каждой команды по очереди выходят к доске, перемещают картинки и произносят слово. Выигрывает команда, сделавшая меньшее количество ошибок.  
**4. «Озвучьте  картинку».**

Цель:  активизация  лексики  по  изученной  теме,  
развитие навыков диалогической речи.  
Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре  даются  картинки,  к  которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их  помощью  необходимо озвучить картинки. Выигрывает  пара,  которая  первой  подготовит  диалог  и правильно его воспроизведет.

**5. «Цветик - семицветик»**Оборудование: ромашки со съемными разноцветными лепестками.   
Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.   
P1 : This is a blue leaf.   
P2 : This is a red leaf., etc

**Орфографические игры  
1. «Дежурная буква».**

Цель: формирование  навыка  написания слов с заданной буквой.  
Ход игры: школьникам раздаются карточки и  предлагается  написать  как  можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, учитель говорит: «Сегодня у  нас  дежурная  буква  «о»,  она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых  буква  «о»  стоит на первом месте?»  
**2. «Одно из  двух».**

Цель:   формирование   словообразовательных   и  
орфографических навыков.  
Ход игры: подбираются сложные существительные, которые можно разделить на  две  части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова  пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке  написана  вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.  
**3. «Что на картинке?».** Цель:  проверка  усвоения  орфографии  изученного  лексического материала.  
Ход игры: каждый участник получает по  картинке  с  изображением  предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к  доске,  разделенной  на  две части,  и  записывают  слова,  соответствующие  предметам,  изображены на картинке. После того как учащийся написал слово, он должен прочитать  его  и показать свою картинку. Выигрывает команда,  которая  быстрее  и  с  меньшим количеством ошибок запишет все слова.

**ИГРЫ ДЛЯ РАБОТЫ С АЛФАВИТОМ.**

**5 КАРТОЧЕК**

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

**ИСПОРЧЕННАЯ ПИШУЩАЯ МАШИНКА**

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: учитель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, который сделает меньше ошибок.

**СЛОВА С ОПРЕДЕЛЕННОЙ БУКВОЙ**

Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

**АЛФАВИТ – СЛОВАРЬ**

Цель: формирование навыка составления слов из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами a, e, i; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами п, t, и по 4 карточки с заглавными буквами A, B, P, K, N, L).

Преподаватель раздаёт обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква А, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой и т. д.

Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов.

Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

**ГДЕ БУКВА ?**

Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как … . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

**TAKING STEPS**

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

**WORD-BUILDING**

Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова personal учащиеся могут составить слова: son

are

so

rose и т. д.

**Выводы:**

Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества, сохранить и укрепить учебную мотивацию. Игровые технологии позволяют интегрировать различные виды деятельности, делая процесс обучения более увлекательным, поэтому более эффективным. Использование этих технологий на уроке гарантирует позитивное эмоциональное состояние и атмосферу ощущения посильности заданий.   
Их применение способствует формированию дружного коллектива в классе, воспитанию ответственности и взаимопомощи учащихся, развитию творчества и самостоятельности учащихся, учит поиску согласия, выработки общего мнения о том, что и как надо делать, учит работать в команде. Практика использования этих технологий показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Причем важно, что эта эффективность касается не только академических успехов учеников, их интеллектуального развития, но и нравственного. Главная идея обучения в сотрудничестве - учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе.

**ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:**

1.  И.Е.Коптелова – «Игры со словами» (журнал «Иностранные языки в школе», №1-2016).

2. И.П.Гладилина – «Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе» (журнал «Иностранные языки в школе № 3 – 2018).

3. И.А.Паросова – «Игра на уроках английского языка» (журнал «Иностранные языки в школе», № 4 – 2019).

4.З.П.Романова – «КВН для учащихся вторых классов, изучающих английский язык с первого класса» (журнал «Иностранные языки в школе, № 2 – 2015).

5. Е.В. Алесина – «Учебные игры на уроках английского языка» (журнал «Иностранные языки в школе, № 4 – 2017)

6.  Е. Кашина – «Ролевые и лингвистические игры» (Самара, 2012)

7. Т.Г.Любимова – «Развиваем творческую активность» (Чебоксары, 2011)

8.М.Ф. Стронин – «Обучающие игры на уроке английского языка» (М., «Просвещение», 2012)