Государственное учреждение образования

«Средняя школа №3 г.Волковыска»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Иванова Александра Дмитриевна,

учитель английского языка

телефон: +375(29)2643022

е-mail: sh3volk@mail.ru

Волковыск 2021

ББК 64

И 64

Рекомендовано методическим объединением учителей английского языка государственного учреждения образования "Средняя школа №3 г. Волковыска"

Автор: А.Д.Иванова, учитель английского языка ГУО «Средняя школа №3 г. Волковыска»

|  |  |
| --- | --- |
| **И 64** | Использование игровой технологии на уроках английского языка / авт. А.Д.Иванова. – Волковыск: ГУО «Средняя школа №3 г. Волковыска», 2021. – 23 с. |

В работе раскрыта роль игры как средства повышения эффективности учебного процесса в преподавании иностранного языка. Даны рекомендации по проведению игр на уроках английского языка.

Предназначено для учителей английского языка учреждений общего среднего образования.

ББК 64

* В.Д.Иванова, сост., 2021
* ГУО «Средняя школа №3

г. Волковыск», 2021

С**одержание**

и

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Игровые технологии…………………………………………… | 3 |
| 2. | Технологии игры на уроках иностранного языка……………. | 7 |
| 2.1. | Лексические игры……………………………………………… | 10 |
| 2.2. | Грамматические игры………………………………………….. | 11 |
| 2.3. | Фонетические игры…………………………………………….. | 12 |
| 2.4. | Орфографические игры………………………………………... | 14 |
| 2.5. | Ролевые игры…………………………………………………… | 15 |
|  | **Заключение** …………………………………………………… | 20 |
|  | **Список используемой литературы**………………….……… | 22 |

обучение преподавание язык

1. **Игровые технологии**

|  |
| --- |
| **Величайшее искусство уметь превращать для детей в игру все, что они должны сделать или выучить.**  **Джон Локк** |

Игровая технология считается одной из самых эффективных и успешных в списке современных образовательных технологий. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

*Игровая деятельность*

По определению, игра - ***это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.***

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- ***развлекательную*** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- ***коммуникативную:*** освоение диалектики общения;

- ***самореализации*** в игре как полигоне человеческой практики;

- ***игротерапевтическую:*** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- ***диагностическую:*** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- функцию ***коррекции:*** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- ***межнациональной коммуникации:*** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

**- *социализации:*** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

• ***свободная*** развивающая ***деятельность,*** предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

• ***творческий,*** в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер*** этой деятельности («поле творчества»);

*, Р.Г.Хазанкина, К.В.Маховой и другие.*

• ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

• ***наличие*** прямых или косвенных ***правил,*** отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. [1]

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения определённого материала. С её помощью можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях. [2]

1. **Технологии игры на уроках иностранного языка**

Игровые формы обучения иностранному языку актуальны на любом этапе изучения иностранного языка, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия детей и подростков. Кроме того, они активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками. На разных ступенях обучения активное развитие получают чтение, монологическая и письменная речь, увеличивается словарный запас. Ведущим видом деятельности учащихся становится межличностное общение. Игровые методы дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка. Мотивация учащихся и их интерес являются основным фактором в изучении иностранного языка. Игровой метод имеет большой обучающий и психотерапевтический потенциал, так как игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения в школе. [8]

Е.И. Пассов, в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что: «игра – это

1) деятельность;

2) мотивированность, отсутствие принуждения;

3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная;

4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;

5) развитие психических функций и способностей;

6) «учение с увлечением».

Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка, «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие».

Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться. [6] Игра, как форма организации урока выполняет следующие задачи:

1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
2. Способствует многократному повторению языковых единиц;
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Игра посильна практически каждому ученику. Случается так, что слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: сообразительность и находчивость здесь оказываются более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Обучающие игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке. Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным.

Игра на уроке иностранного языка должна отвечать следующим требованиям:

1. Хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована;

2. Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

3. Быть принята всей группой;

4. Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

5. Проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;

6. Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

7. 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.

Существует несколько классификаций игр, однако необходимо подчеркнуть, что все они условны. Так, одни подразделяют игры на языковые и коммуникативные, другие на игры на взаимодействие и игры на соревнование, третьи выделяют лексические, грамматические, фонетические и орфографические. [5] Нам более близка третья *классификация*, на которой остановимся более подробно. Рассмотрим классификацию на примере игр на английском языке.

* 1. **ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

1. Ассоциации

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например Water.

Тот ученик должен быстро назвать подходящие слова.

Ex. Water: a fish, a boat, a wav, a swimmer, a ship, etc.

Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

1. Finish the word

Команды садятся друг против друга и перебрасывают мяч. Ученик, бросающий мяч, говорит половину слова, например: class…... Учащийся из другой команды ловит мяч и произносит всё слово полностью – classroom.

1. Волшебный мешочек

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребёнок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это “It is a cat”. Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

1. Ручеёк

Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук длинные ворота (ручеёк). У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Водящий подходит к началу “ручейка”. Его дети спрашивают: “A fox or a pig?” (в руках у первой пары лиса и свинья). Ведущий: например “A pig”. Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через воротники, встаёт в конец.

Ps, оставшийся без пары – ведущий.

1. Yes – no – Black – and Blue Taboo

Ex: Are you eight years old?

What colour are your eyes?

Can you run well?

6) Числительные.

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.

7) Цвета

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

8) Пантомима

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие.

Учитель: Guess what each pupil is doing.

Pupil 1: This boy is doing his morning exercises.

Pupil 2: That girl is washing her face.

Pupil 3: This boy is putting on his red scarf.

и т.д.

9) Моя тетушка пощла в город и …

Учитель объясняет, что ученики должны дополнить фразу My aunt went to town and bought… словом., обозначающим предмет школьного обихода или одежды.

Pupil 1: My aunt went to town and bought a book.

Pupil 2: My aunt went to town and bought a book and a bag.

Pupil 3: My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler.

Если ученик не может назвать своё слово, он выбывает из игры.

10) Последняя буква

Образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

**2.2. ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

1) Guess it

На закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

E x. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white?

2) Кругосветное путешествие

Закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальше описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door...". Тот, кто ошибся, покидает корабль.

3) Что ты рисуешь?

Тренировка Present Continuous. У каждого ученика – лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы:

– Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?...

4) Составь предложение

Тренировка придаточных предложений времени и условия. Класс делится на две команды. Каждой команде дается вариант главного предложения, например:

Г И read you a book if...

Участники пишут свои варианты придаточных предложений: you drink milk. you give me sweets. Правильно составленное предложение приносит команде балл.

5) Конкурс красоты

При изучении притяжательного падежа существительных. Для этого ребята приносят в класс куклы. У каждой куклы есть имя, оно пишется на карточке и прикрепляется к одежде. Затем каждый ученик оценивает стрижку (наряд) и пишет свое мнение на листочке. I like Ann's hair-cut. I like Kate's dress. Кукла, получившая наибольшее количество карточек, награждается.

* 1. **ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Данный вид игр направлен на формирование фонетического слуха, формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий, формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

1. Fill in the missing letter.

На доске написаны слова, в каждом из которых пропущена одна буква: например, a-d, p-n, etc.

Т. произносит, например звук [e] и просит ученика мысленно вставить соответствующую букву слова и назвать её.

1. Sending a Telegram

Класс выбирает водящего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать “телеграмму” – сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ученик (по очереди из каждой команды) произносит по одному слову из “телеграммы”. Если ученик ошибся, его команда теряет очко.

1. Who has the best Pronunciation?

Т. произносит несколько слов или предложение, бросая мяч одному из участников игры. Последний должен повторить слова в том же порядке, копируя произношение и интонацию учителя.

1. Who has the best hearing?

T. says: “Сейчас я буду произносить русские и английские звуки. Ваша задача – узнать английские звуки и поднять руку (хлопнуть), если вы узнаете один из них. Когда вы услышите русский звук, руку поднимать не надо”.

5)Кто правильнее прочитает?

**Цель:** формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

**Ход игры:** на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

# ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Данный вид игр направлен на формирование навыков сочетания букв в слове, формирование навыка осознания места буквы в слове, формирование словообразовательных и орфографических навыков, на проверку усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

1. Буквы рассыпались.

**Цель:** формирование навыков сочетания букв в слове.

**Ход игры:** преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: "Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы". Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: "Кто быстрее догадается, какое это было слово?" Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

1. Дежурная буква.

**Цель:** формирование навыка осознания места буквы в слове.

**Ход игры:** Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: "Сегодня у нас дежурная буква "о", она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква "о" стоит на первом месте?"

Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

1. Из двух - третье.

**Цель:** формирование словообразовательных и орфографических навыков.

**Ход игры:** эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. 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.

1. Вставь букву.

**Цель:** проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

**Ход игры:** образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Например: *англ.* c…t, a…d, a…m, p…n, r…d, s…t, r…n, t…n, o…d, t…a, l…g, h…n, h…r, h…s, f…x, e…g, e…t, d…b (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

1. Картинка.

**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, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он долен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

* 1. **РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

В настоящее время большой интерес вызывает использование ролевых игр на уроке иностранного языка для моделирования реальной ситуации общения. К использованию ролевой игры на уроках методика обучения иностранным языкам идет уже давно. Упражнения типа «прочитайте по ролям, инсценируйте диалог (Role-play the Dialogue) занимают прочное место в арсенале методических приемов, а подобные инструкции можно встретить во всех учебниках иностранного языка, так как именно роль и органически связанные с ней действия представляют собой основную единицу развитой формы игры. Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций! Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения. [3]

Что касается собственно ролевых игр, то их вид и свойства можно представить следующей таблицей:

|  |  |
| --- | --- |
| ВИД РОЛЕВОЙ ИГРЫ | СВОЙСТВА РОЛЕВОЙ ИГРЫ |
| 1. Контролируемая | Участники получают необходимые реплики |
| 2.Умеренно контролируемая | Учащиеся получают общее описание сюжета и описание своих ролей. |
| 3. Свободная | Учащиеся получают обстоятельства общения |
| 4. Эпизодическая | Разыгрывается отдельный эпизод. |
| 5. Длительная | В течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (например, из жизни класса). |

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры. Кроме того, по мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам - взять у него интервью. Причем ученики-репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в тексте, но и любые другие их интересующие, а ученик, исполняющий роль персонажа, может проявить свою фантазию при ответе на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции, помогая учащимся по ходу ролевой игры.

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей.

Наиболее сложными являются свободная и длительная ролевые игры, открывающие простор для инициативы и творчества.

Что касается свободной ролевой игры, то при ее проведении сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы.

Творческое ролевое общение требует развития социальных умений. Поэтому ролевые игры на уроках иностранного языка нередко включают элементы социального тренинга (упражнений в общении). Приведем примеры подобных заданий:

**line-up** (учащиеся стараются как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенными признаками);

**rounds** (участники «круга» произносят каждый свое слово таким образом, чтобы образуемое предложение звучало так плавно, как если бы его произносил один ученик);

**strip-story** (каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в «рассказе»);

**smile** (учащиеся подходят друг к другу и с обязательной улыбкой обмениваются репликами);

**flower** (ученики дарят друг другу цветок, произнося при этом: «Я дарю тебе цветок, потому что... (ты хороший друг и т.д.), т.е. учащиеся говорят друг другу приятные слова или комплименты);

**contacts** (ученики подходят друг к другу и начинают беседу);

**reflection** (ученики пытаются представить,.что о них думают другие школьники);

**listening** (ученики слушают друг друга и кивают в знак согласия или несогласия);

**politeness** (ученики обращаются друг к другу с вежливыми просьбами);

**respect** (ученики говорят о своем уважении друг к другу, подкрепляя высказывания примерами);

**concessions** (школьники учатся уступать друг другу в споре);

**gratitude** (работая вместе, ученики выражают друг другу благодарность за оказанную помощь);

**conflict** (ученики учатся правильно реагировать на «эмоциональную фразу» партнера).

К перечисленным заданиям можно добавить и еще много других, но все они должны быть направлены на формирование у учащихся необходимых социальных умений. Ролевая игра может использоваться при обучении иностранному языку школьников любого возраста. И поскольку игра остается в младшем школьном возрасте пока еще ведущей формой деятельности ребенка, то с ее помощью следует обучать детей иностранному языку. Тем самым повышается мотивация школьников к изучению иностранного языка. В ролевой игре необходимо различать сюжет и содержание. Сюжет игры - это та область действительности, которая воспроизводится учащимися в игре. Сюжеты игр могут быть очень разнообразными, но они должны отражать конкретные условия из жизни, т.е. в игре используются определенные реальные (или приближенные к ним) ситуации. Содержание игры - это то, что воспроизводится учащимися в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений в реальной действительности, например, в трудовой или общественной жизни. В содержании ролевой игры выражено более или менее глубокое проникновение ученика в предлагаемую ситуацию, которая может отражать. Д.Б. Эльконин считал, что особая чувствительность ролевой игры к сфере человеческой деятельности и отношений между людьми лишний раз подчеркивает, что ролевая игра не только черпает свои сюжеты из условий жизни, в которых в данный момент находятся обучаемые, но и что она социальна по своему внутреннему содержанию, так как она социальна по своей природе, по своему происхождению, т. е. возникает ролевая игра из условий жизни школьников в обществе.

Поэтому в процессе обучения иностранному языку старших школьников применяется деловая игра, в основе которой лежит модель некой реальной деятельности. Широко известны такие игры, как «Суд», «Дискуссия», «Выборы» и другие. [9] Игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную, познавательную активность школьников.

**Заключение**

В заключении можно сказать, что игра – безусловно эффективное средство в преподавании иностранного языка, как и говорилось во введении, она позволяет учителю создать мотивацию к изучению своего предмета, а ученикам позволяет намного легче и эффективней усвоить материал, а также игра побуждает учеников знать иностранный язык, т.к в игре ученики видят, что изучать иностранный язык- это совсем не скучное занятие. Важно использовать игры как в младших классах, так и в средних, и старших, потому что игра эффективна для детей разных возрастов. Игра для ребенка наиболее понятный способ взаимодействия с учителем и сверстниками, но тем не менее нельзя забывать, что в первую очередь это не просто игра, а обучающая игра. Каждая игра должна иметь свою цель, задачи и приводить к результату. Подготовка к игре немало важный момент. Если это театрализованная игра, то учителю необходимо заранее продумать все необходимые декорации и костюмы, что может понадобиться в ходе игры. Необходимо продумать с какими сложностями может столкнуться ученик или предугадать конфликтную ситуацию, если игра на соревнование. В конечном итоге эффективность игры, как уже говорилось ранее, будет зависеть не только от внешнего содержания, а в большей степени от эмоционального состояния, как учеников, так и учителя. Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлекались и стали вместе с учителем участниками одного процесса. Конечно, урок иностранного языка - это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным.

Таким образом, подводя итоги нашей работы можно сказать, что игра на уроке ИЯ необходима именно как средство обучения, а не как основной вид деятельности, т.е. любая игра, которую мы вводим на уроке, должна иметь конкретные цели и задачи (учебные, воспитательные, обучающие). Важно не забывать о чувстве меры, когда мы играем на уроке, и контролировать процесс, потому что можно заиграться или уйти от целей или задач поставленных перед игрой. Проанализировав теоретическую часть работы и практическую, можно смело сказать, что игра выполняет все задачи учебной деятельности: обучающую, развивающую и воспитательную. Кроме того, что мы используем ее для введения, закрепления и контроля материала. Она помогает развивать общие способности учащихся, т.е. их память, внимание, восприятие, воображение. А также, что немало важно, воспитывает в учащихся. Например, ролевые или командные игры, помогают лучше понять другого человека, быть более терпимым по отношению к своим одноклассникам, воспитывают коллективное мышление и показывают разнообразность человеческих взглядов на одну и ту же проблему. В итоге можно сказать, что игра- универсальна в своем роде, если знать как и за чем ее использовать.

**Список используемой литературы**

1. Белякова, С.В. Игра как эффективное средство обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста(статья)/ С.В, Белякова// Иностранные языки в школе-2013.
2. Верещагина И.Н., Притыкина Т.А. Английский язык. УМК 3 класс. М., Просвещение. 2009.
3. Гаврилова О.В «Ролевая игра в обучении иностранному языку».
4. Григорьева, М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка(статья) М.Б. Григорьева.
5. Есетова, Н. Игры на уроках английского языка в начальной школе (статья)/ Н. Есетова// Учитель. 2012.
6. Климонова О.Б «Обучающие игры на уроках английского языка» (Методическая разработка).
7. Комарова Ю.А «Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам».
8. Сластенин В.А, Исаев И.Ф, Шиянов Е.Н «Педагогика».
9. Смирнова В.С «Игровое моделирование в обучении иностранному языку: практический аспект».Размещено на

Учебное издание

Из опыта работы

**Ивановой Александры Дмитриевны**

Использование игровой технологии

на уроках английского языка

231900, г. Волковыск, ул. Советская,15