|  |  |
| --- | --- |
|  | Крылова Л.А., учитель английского языка МБОУ г. Владимира «СОШ № 40»,I квалификационная категория |

**Применение игровых технологий на уроках английского языка**«

Игровые технологии на уроках английского языка как средство развития учебной мотивации»

Формирование коммуникативной компетенции является одним из важнейших аспектов преподавания английского языка. Это является значимым, так как формирование личности, способной к организации межличностного взаимодействия, решению коммуникативных задач, обеспечивает успешную ее адаптацию в современном социокультурном пространстве.

Развитие коммуникативных способностей учащихся будет наиболее оптимальным в ситуации применения на уроках английского языка игровых технологий.

 Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые используется вследующих случаях:

\* В качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы, и раздела учебного предмета.

\* Как элементы более обширной технологии (например технологии сотрудничества, технологии критического мышления и т.д.)

\* В качестве технологии урока или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения).

\* Как технология внеклассной работы.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами**.** Все наиболее важные функции игры успешно действуют только тогда, когда она грамотно организована. А именно:

\* Выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован

\* В игре должно быть задействовано как можно больше учащихся

\* Игра должна соответствовать возрасту и языковым возможностям учащихся

\* Игра должна быть вписана в языковую тематику урока

\* Анализ ошибок учитель должен делать только после окончания игры.

\* Игра должна быть целесообразной и плановой.

 Методическая типология **игр для изучения английского языка** разнообразна в зависимости от их предназначения.

В соответствии с целевыми ориентациями обучения иностранному языку игры можно разделить на две группы **–** подготовительные и творческие. В группу подготовительных игр входят грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Большинство из таких игр могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений. Грамматические игры способствуют тренировке учащихся в употреблении грамматических структур путем многократного их повторения. Лексические игры сосредоточивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения. Фонетические игры предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, орфографические игры, основная цель которых - освоение правописания изученной лексики.

Вторую группу составляют творческие игры. Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. В ходе таких игровых ситуаций нужно уже проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, они предполагают быструю реакцию в общении, максимальную мобилизацию речевых навыков. Такие игры тренируют обучающихся в умении творчески использовать речевые навыки и предоставляют возможность отработки речевого образца в ситуациях, имитирующих реальное общение.

К ним относятся различные ролевые игры, деловые игры, инсценировки, театральные постановки. Они нацелены на разработку творческого продукта.

В различных играх развиваются разные виды речевой деятельности: аудирование, говорение, чтение, письмо.

А неотъемлемой частью всех видов речевой деятельности является грамматический навык.

  Тренировке учащихся в употреблении грамматических структур путем многократного их повторения способствуют грамматические игры.

**Грамматические игры**

*Цели****:***

\* научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

\* создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

\* развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Применение игровых методов обучения поможет сделать тренировку учащихся в употреблении грамматических структур более увлекательной. Ряд грамматических игр могут быть эффективны при введении и закреплении нового материала.

Приведу примеры таких игр для младшего и среднего школьного возраста.

Например, для отработки в речи учащимися 3 класса структур в Present Progressive можно использовать **игру с картиной**. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели.

T: There is a girl in the picture. Guess what she is doing.

 Ребята задают вопросы, например:

 P1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not. She is not sitting.

P2: Is the girl reading?

T; Yes, she is. She is readin?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку. В результате этой, казалось бы простой игры, очень хорошо отрабатывается в речи все структуры в Present Progressive.

Следующую грамматическую игру можно использовать при изучении времени Present Perfect. Я использую специальные пары карточек. На карточках справа происходит какое-то действие, которое можно описать в Present Progressive, отвечая на вопрос What are they doing? или What is he/she doing? А на правой картинке это действие уже произошло и виден результат, что легко описывается временем Present Perfect. Например слева изображены дети, которые собирают в саду яблоки. The children are picking apples. Справа картинка с собранными яблоками. They have picked apples. The bucket is full. Третья картинка. Кто-то моет посуду. Somebody is washing up. Справа картинка, где посуда уже вымыта. He has washed up. The dishes are clean now.

На этом этапе это просто доступное объяснение материала. А вот после отработки употребления Present Perfect это упражнение можно превратить в игру с состязательным характером, когда дети по очереди выбирают карточку, описывают ее и получают за каждый правильный ответ 1 балл. Выигрывает тот, кто набирает больше баллов.

 Следующая игра дается на отработку специальных вопросов в настоящем и прошедшем простых временах. Это игра «Узнай подробности» с двумя одинаковыми текстами для учеников А и В. Сначала ученик А задает вопросы ученику В и получает недостающую информацию, а затем В задает свои вопросы. Заканчивается игра, когда текст заполнен. Ну вот давайте посмотрим.

 А: ……..When did she start working?

 B: She started working 30 years ago when she was 22 years old.

 A: ….. What time does she get up?

 B: She gets up at 3.30 in the morning.

По окончанию вопросов они меняются ролями, и второй ученик задает свои вопросы.

Еще один игровой прием. Я использую его при закреплении порядковых числительных. Детям раздаются карточки с пронумерованными ячейками. Они слушают и выполняют задания. Например: Draw a funny face in the third square. Colour the second square red and the nineth square yellow. Write your name in the first square.и т.д. Затем ученики проверяют правильность задания друг у друга и подсчитывают баллы за правильные **ответы.** Выигрывает тот, кто набирает больше баллов. Здесь заодно с порядковыми числительными тренируется навык аудирования.

Следующая грамматическая игра называется «Морской бой». Вариантов этой игры очень много. Ну например ее можно проводить на отработку порядковых числительных. Поле для игр строится так: по горизонтали числа до 31, а по вертикали названия месяцев. У ведущего на поле расставлены корабли трехмачтовые, двухмачтовые и одномачтовые. Учащимся нужно догадаться, где находятся корабли. Они определяют местоположения кораблей таким образом: the third of March, the first of September и т.д.

Выигрывает тот, кто обнаружил наибольшее количество короблей.

А вот еще один вариант этой игры. Отрабатываем грамматические структуры в "Present Simple".

Для каждого игрока понадобится следующая простая заготовка-шаблон.

Заполняют ее дети или на уроке, или дома, оставляя пустыми любые 3-5 клеток, где располагаются корабли. По условию все записи должны быть разными. Таблица может выглядеть так (речь идет о каникулах):

На занятии учащиеся по очереди задают друг другу вопросы: What do you usually do on Sunday morning? What do you always do on Tuesday afternoon? и т.д. Ответы нужно давать полными фразами: On Sunday morning I usually ride a bike. Если в таблице вместо ответа на вопрос стоит кораблик, значит, он считается подбитым. Победителем в игре, как обычно, является тот ученик, который первым уничтожит все корабли противника.

Такой простой drilling очень нравится детям начального и среднего звена. Игра позволяет не только многократно повторить грамматический материал, но и вспомнить названия дней недели, фразы типа on Friday evening, а также другие слова в данном случае usually, always и т.п.).

Другими темами для игры могут быть Past simple, to be going to, Present Continuous (запланированные действия), глаголы must, have to и т.д.

**Лексические игры**

 *Цели:*

- ознакомление обучающихся с новыми словами и их сочетаниями;

- тренировка обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизация речемыслительной деятельности обучающихся;

- развитие речевой реакции обучающихся.

Хочу предложить несколько лексических игр.

**1.Лексическая игра «Бинго».** В игре участвуют все ученики. Необходимо подготовить достаточное количество комплектов карточек.

 Цели: формировать лексические навыки; развивать умение аудировать, читать, узнавать изученные слова и выражения, развивать языковую догадку.

         Объём игрового материала зависит от уровня обученности. Оптимальный вариант – 20-30 слов и выражений.  Темп – быстрый. Если в классе есть учащиеся с высоким уровнем обученности, им можно предложить роль экспертов (они стоят возле играющих и контролируют выполнение задания, могут оказать помощь).

Учитель раздаёт комплекты карточек. Затем начинает читать слова (например: computer-programmer, banker, worker …), не делает пауз.

 Ученик, первым собравший карточки, должен крикнуть «Бинго!». Учитель проверяет правильность выполнения задания и только после этого объявляет результат. Предлагается три попытки.

 Группа или класс делится на 3 варианта.

1 вариант                        2 вариант                                 3 вариант

-------------------------------------------------------------------------------------------

1. computer-programmer       1.banker                                    1.  worker

2. Politician                                2.scientist                                  2.musician

3. Nurse                                     3.architect                                  3.policeman

4. Doctor                                    4.cook                                         4.teacher

5. Lawyer                                   5.guide                                         5.interpreter

6. Ballet-dancer                        6.football-player                         6.office-worker

7. Businessman                         7.secretary                                  7.dentist

8.Engineer                                  8.home-maker                            8. artist

9. Librarian                                 9.manager                                   9.sailor

10. Shop-assistant                    10.pilot                                         10.housewife

## **2.Лексическая игра «Summer activities»**

**Цель:**совершенствование лексических навыков по теме «Летний отдых».
**Ход игры.** Дети, работая в группах, распределяют летние виды отдыха в соответствии с картинками. Следующее задание – составление диалогов c данными словами.
**Group1**
- What summer activities do you like?
- My favourite summer activities are swimming and playing beach volleyball. What about you?
- I like water skiing very much.
- It seems to me that it is very funny.

- You are right.

## **Лексическая игра «Guess the riddles»**

**Цель:**совершенствование лексических навыков по теме «Школьная жизнь».
**Ход игры.** Дети, работая в группах, получают картинки с изображением школьных принадлежностей. Ученики должны подобрать картинки в соответствии с загадками. Разгадав загадки, ученики составляют предложения с полученными ответами. Выигрывает та команда, которая набрала больше баллов за правильные ответы.

Example:
– What am I?
I’m black,
And red, and blue,
I draw a picture
For you ( a pencil).
- What am I?
I don’t know
The ABC,
But I’m writing,
As you can see (a pen).
– If you want to draw a line,
Take me, please, it will be fine. (A ruler).
– No feet, but jumps ( a ball).
– What tables have no legs? (timetable)
**Group 1:**He doesn’t know our timetable. John asks when Mathematics will be.
**Group 2:** He should write the timetable. Mathematics will be on Tuesday.

**Лексическая игра «Appearance»**

**Цель:**совершенствование лексических навыков по теме «Внешность. Части тела».
**Ход игры.**Команды распределяют названия частей тела по картинке и описывают внешность Cэма.
**Group 1:**Sam is 11 years old. Sam has got fair hair and blue eyes
**Group 2:**Sam is tall. He is wearing a T-shirt, shorts, socks and shoes. Sam is smiling now.

Это лишь некоторые приемы игровых технологий на уроках английского языка, которые показывают целесообразность их использования для формирования и развития всех видов речевой деятельности. Но главное, что должно объединять все используемые приёмы и методы - это системность и комплексность их использования на уроках. Лишь наличие определённой системы на всех этапах обучения, а не одноразовое применение какого-либо приёма, способствует достижению хороших результатов.

**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. Конокова Т.И. Игровые технологии на уроках английского языка / Т.И. Конокова – Электрон. текстовые дан., 2016.