Хадыкина Ольга Валерьевна

учитель английского языка

МОБУООШ№25 им.Д.Ф.Лавриненко

п.Передового

**Игровой метод обучения на уроках английского языка**

Основной целью обучения английскому языку является формирование и развитие коммуникативной культуры учащегося, обучение практическому овладению иностранным языком.

Рассмотрим задачи преподавателя:

1)Создать условия практического овладения языком для каждого учащегося, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ученику проявить свою активность, свое творчество.

2)Активизировать познавательную деятельность учащегося в процессе обучения английскому языку.

**Задачей** курса начального обучения английскому языку является формирование у учащихся умений и навыков самостоятельного решения простейших коммуникативно-познавательных задач в аудировании, чтении и письме.

Многие учителя стараются найти способ разработать урок увлекательным, интересным , чтобы дети хорошо и прочно усваивали языковой материал. Хотелось бы обратить внимание, что в наше время появилось целое направление в педагогике – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом обучения и воспитания детей младшего школьного возраста и поэтому опора на игру (игровые формы, игровую деятельность, приемы) - это один из важных способов заинтересовать детей учебой, способ расположить детей эмоционально .

Всем нам известно ,что дети очень любят игры. Они узнают и решают проблемы жизни через игру, наполненную фантазиями и познаниями. Мир игр огромен.

Известно ,что игра дает учащимся коммуникативно - познавательные умения, развивает критическое мышление , развивает творческие способности активизирует речевую деятельность ,требуя напряжения эмоциональных и умственных сил, вместе с тем монотонность процесса обучения и помогает преодолеть стеснительность, воспитывает доброжелательность и толерантность , вызывает чувство удовлетворения.

Задача учителя так построить процесс обучения, чтобы помочь раскрыться духовным силам учащегося. Учителю нужно не только все показать и рассказать доступно, но и научить своего ученика мыслить, привить ему навыки практических действий. Всему этому могут способствовать активные методы и формы обучения.

Хотелось бы более подробно рассмотреть один из методов обучения это **игровой метод**.

**Игровые методы** (организационно -деятльностные, деловые, имитационные, ролевые игры, социадрамма, психодрамма и др.), использующие все или несколько важнейших элементов игры (игровой ситуации, реконструкции реальных событий, роли, активном проигрывании, и т.п.) и направленные на приобретение нового опыта, недоступного человеку по тем или другим причинам.

Игровые методы помогают обрести новый опыт, не нанося ущерба окружающим, не требуя существенных временных затрат. Вместе с тем, ряд видов игр используют приемы ведения дискуссии, а потому решают задачи, аналогичные выше описанным.

Игра является средством создания и подражания ситуации общения. Использование учебно-речевых игровых ситуаций полностью отвечает возрастным особенностям школьников и создает условия для их естественного общения. Используемые учебно-речевые игры отличаются от развлекательных тем, что они имеют второй план или узко методическую цель. Учебно-речевая игровая ситуация предлагает учащимся говорить и действовать по правилам игры в учебно-методических целях. Именно игра повышает и поддерживает интерес к общению. Возможно выделить следующие виды учебно-речевых игр:

1. Фонетические («Буквы рассыпались» и т. д.)
2. Для работы с алфавитом ( «Дежурная буква» и т. д.)
3. Орфографические («Собери разбежавшиеся буквы», «Вставь букву» и т. д.)
4. Грамматические («Собери разбежавшиеся слова», и т. д.)
5. Для обучения диалогической речи («Магазин готовой одежды» и т. д.)
6. Для обучения монологической речи "Опиши картинку" т. д.)
7. Для обучения чтению (скороговорки ,стихи и т. д.)
8. Для обучения аудированию («Сосчитай звуки» и т. д.)
9. Лексические («На одну букву» и т. д.)
10. Игровые упражнения для речевой разминки («Пять прилагательных» и т. д.)
11. Игры на догадку («Больше имен», «Что это?»,)
12. Подвижные игры.
13. Ролевые игры

Информационные компьютерные технологии мной используются уже давно, есть определенная система работы. Игровой метод на современном уроке сопровождаются использованием различных информационных технологий.

Использование во внеклассной работе и на уроках игровой деятельности способствует познавательной и творческой активности учащихся, мышление, память, развивает их , воспитывает инициативность в обучении иностранному языку. Игры развивают сообразительность и внимание, сосредотачивают внимание на оттенках их значения . Игра поможет ученику освоить пройденный материал, закрепляют запас слов учащихся, знания.

Использование игровых методов на уроках английского язык оправдывает требование учителя общаться на английском языке с учителем и между собой; а так же прививает игровую культуру; оправдывает и делает эмоционально привлекательным повторение одинаковых речевых моделей и стандартных диалогов ;позволяет сделать для учащихся коммуникативно-значимыми фразы, в основе которых лежат простейшие грамматические модели;

В современной школе, делающей акцент на активизацию и интенсифика­цию образовательного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* в качестве урока или его части (введение, контроль);
* как элемент более общей технологии;
* как технология организации внеклассной работы.

Выполнение игровых приемов на уроках иностранного языка происходит по следующим основным *направлениям*:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводится элемент соревно­вания, который переводит дидактическую задачу в игровую.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других обучающихся).

Важное влияние оказывает игровая деятельность на развитие речи. Так как игровая ситуация требует речевого общения, получается что она повышает развитие связной речи. Игра помогает эмоциональному развитию ребёнка. Она связана со снижением беспокойного, тревожного, состояния младшего школьника.

Таким образом, приходим к выводу о том, что при выборе современных методов обучения иностранным языкам необходимо учитывать следующие аспекты:

* обеспечивать атмосферу, в которой ученик чувствует себя комфортно и свободно, стимулировать интересы обучаемого;
* активизировать деятельность школьника;
* как элемент более общей технологии;
* затрагивать личность ученика в целом, вовлекать в учебный процесс его эмоции, чувства, стимулировать его творческие способности;
* предполагать различные формы работы в классе: индивидуальную, групповую, коллективную; которые стимулируют активность, самостоятельность, творчество обучающегося;
* как элемент более общей технологии.

Игровая технология предусматривается как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и охвачено общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается одновременно основному содержанию обучения, осваивать учебные элементы, помогает активизировать учебный процесс. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя.

Литература:

1. Ижогина Т.И., Бортников С.А. Игры для обучения английскому языку. Начальная школа.- Ростов н/Д: изд-во "Феникс",2004.-128с

**Приложение.**

**Игра «Скороговорки»**

Ученики разбиваются на группы по четыре человека и отрабатывают чтение одной скороговорки хором или по ролям.

Цель: развитие речевого аппарата, развитие произносительных навыков.

Whether the weather be fine  
Or weather the weather be not.  
Whether the weather be cold  
Or whether the weather be hot.  
We shall weather the weather whatever the weather  
Whether we like it or not.

**Игра " Где буква"**

Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Игра: Учитель пишет на доске несколько слов и предлагает ученикам найти среди них три, в которых буква ... читается как... Выигрывает тот, кто быстрее это сделает ( Например bus, cup, tube, up, , tune, drum, cube, etc. Буква "u" читается как [^] в словах cup,bus,drum,up)

**Игра «Бинго»**

Цель: навыков аудирования ,автоматизация цифр,.

Ученики рисуют таблицу 2 , 3, в каждой клетке пишут цифру от 1 до 20. Учитель называет любую цифру, если она есть у ученика, он ее зачеркивает. У кого все цифры будут зачеркнуты, говорит громко: «Бинго» («Bingo»), и выигрывает. Можно вместо цифр использовать любые слова, только запишите эти слова на доске (15–20), чтобы дети выбирали из них.

**Игра "На одну букву"**

**Цель: подбор лексики по словарному принципу, тренировка наблюдательности,**

**памяти.**

**Время: 5минут.**

**Игра: Дети должны найти и запомнить все предметы в классе (свои школьные принадлежности ,всех известных животных, и.т.д.), названия которых начинаются с буквы..., пока учитель считает до 30. Выигрывает тот, кто назовет больше слов , начинающихся с этой буквы ,или тот ученик , кто назовет последнее слово с этой буквы.**

**Замечание: Учитель может сам назвать предметы (в классе ,на картинке , и.т.д.) ,а ученики поднимают карточки (которые должны быть приготовлены заранее) с первой буквой названного слова.**