**Игровой метод в обучении иностранному языку**

 **«** Высшее искусство учителя – пробудить

радость в творческом выражении и знании».

 А. Эйнштейн.

 Сегодня роль учителя огромна. Её значимость заключается не только в самом процессе обучения, но и в том, как этот процесс будет организован, как будут распределены роли между учителем и учеником, насколько самостоятельным и активным будет сам ученик, насколько интересны и личные мотивировки совпадут с интересами и установками учителя, школы, общества.

 Сегодня учитель не может не задавать себе вопросы: В чем состоят мои задачи и задачи школы? Насколько адекватно и с какими установками подхожу я к обучению? Как сделать так, чтобы сохранить интерес учащихся к предмету с первого до последнего урока? Как создать атмосферу поиска, творчества и открытия каждый день и на каждом уроке? Как сделать так, чтобы учиться было интересно? Чему нужно обучать на уроках иностранного языка?

 Каждый учитель согласится с тем, что недостаток часов остро ощущается в процессе работы над иностранным языком в школе, тем не менее, задача обучения языку может и должна решаться, хотя и на очень ограниченном языковом материале. Поэтому одной из ведущих тенденций современной методики обучения иностранным языкам является поиск таких методов обучения, которые наиболее полно соответствовали бы поставленным целям.

 Использование игрового метода призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосфере общения и помогать учащимся увидеть в иностранном языке реальное средство общения. Поэтому важно, чтобы уроки с использованием игровых приемов стали для учащихся приятным занятием. Добиться этого можно, если методически правильно и психологически обоснованно проводить работу с использованием данного метода, найти пути оптимальной организации таких уроков.

 Думается, что использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процессе общения на этом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

 Игра – разновидность общественной практики, действенное воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки. Она всегда выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем, даря сиюминутную радость, а также она служит удовлетворением назревших актуальных потребностей личности. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций.

 Игра – древнее достижение культуры. Она существует столько, сколько существует общество. И жизнь каждого отдельного человека также сопровождается игрой. В наше время игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным её инструментом практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и, без сомнения, в сфере образования.

 Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно – познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

 В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

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

- *коммуникативную*(освоение диалектики общения);

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

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

- *самореализации* (проявление способностей и скрытых возможностей);

- *межнациональной коммуникации* (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);

- *социализации* (включение в систему общественных отношений)

- *эстетическая* (наслаждение, которое испытывается от игры).

 Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовалис древности. В современной школе, делающей ставку на активацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
2. Как элементы, иногда весьма существенные, какого – то другого метода;
3. В качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);
4. Возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия.

 При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

 Игра всегда предполагает определенного напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принятия решения (как поступить, что сказать, как выиграть?). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Положительным является и тот факт, что при этом ученик ещё и говорит на иностранном языке. Из этого следует вывод, что игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности. Ученики, естественно, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, - увлекательное занятие. Этим – то она и привлекает учителей, в том числе и иностранного языка.

 Использование игровых форм обучения делает учебно – воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящих характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90 % информации;

- игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для её участников;

- игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

- обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значение;

- состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;

- в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

- игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

 В игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой 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, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения; ученик может уже говорить наравне со всеми.

Заинтересованность в тематике и, как следствие, максимальная вовлеченность учеников

в процесс обучения — вот основные факторы, имеющие большое значение для успешного

проведения урока. Использование коммуникативных ситуаций помогает преодолеть ес-

тественно возникающую скованность при говорении на неродном языке. Так, например,

коммуникативной направленности способствует соревновательный характер урока, при

котором учителю легче стимулировать учащихся к высказываниям. Соревнование можно

проводить как на протяжении всего урока, так и уделив ему часть времени.

Для того чтобы все ученики класса максимально активно работали на уроке, целесо-

образно деление на команды. Думается, что разделить класс на команды учителю следует

самому, исходя из того, чтобы возможности каждой группы учащихся были равны и даже

„слабые“ ученики не испытывали дискомфорта. Можно сделать это заранее, разложив на

каждом столе карточки с именами детей. Поскольку не все дети любят и могут работать в

команде, важно создать доброжелательную обстановку, чтобы ребенок чувствовал в учи-

теле друга и помощника.

На начальном этапе обучения многим детям с трудом дается усвоение личных и осо-

бенно притяжательных местоимений. Работая во 2-м классе, один из уроков я посвятила

отработке местоимений.

**Тема „Личные и притяжательные местоимения“**

**Цель:**

Закрепление пройденного материала. Создание образовательной среды, способствующей

максимальному усвоению пройденного материала.

**Психолого-педагогические задачи:**

1. Повышение уровня учебной мотивации

2. Развитие творческого мышления

3. Приобретение коммуникативных навыков

4. Повышение уровня сплоченности в классе

**Предметные области, затронутые на этом уроке:**

„Английский язык“, „Театр“

**Оборудование:** песочные часы.

**Организация деятельности:**

командно-групповая работа учащихся

**Раздаточный материал:**

1. Карточки, на которых написаны личные и притяжательные местоимения на английском

языке; картинки с изображением людей, животных и неодушевленных предметов

(3 комплекта по 4 картинки на каждую команду).

2. Листы А4, на которых зашифрованы местоимения на английском языке (4 листа).

3. Набор игрушек на каждый стол.

4. Чистый лист бумаги А4, карандаш или ручка.

**Организация классного пространства:**

Три „больших стола“, составленные из парт, равномерно распределенных в классе.

Система оценивания, подведение итогов этого урока:

накопительная система баллов (позитивное подкрепление);

итоговым результатом данного урока для детей ожидается: ввод в речь личных и при-

тяжательных местоимений, узнавание их на письме, отработка их написания; приоб-

ретение коммуникативных навыков, навыков работы в команде, повышение уровня по-

знавательной активности учащихся.

**Ход урока**

**Начало урока**

В качестве домашнего задания учащиеся должны разделиться на команды, выбрать капи-

танов, придумать названия командам.

Дети заходят в класс. На трех больших столах таблички с их именами.

**Знакомство с темой урока**

На доске — карточки с личными местоимениями в именительном падеже и притяжатель-

ными местоимениями, закрепленные с помощью магнитов и расположенные в произволь-

номпорядке.

**I – My – You – Your - He – His – She – Her – It – Its – We – Our – They- Their**

**Задание № 1. Опознавание местоимений и определение соответствия**

**притяжательных и личных местоимений**

**T:** Соотнеситепары. For example: I — My, He — His

Когда время закончилось, проверяютсясоставленные пары местоимений и по количеству правильных пар подсчитываются очки. Назначить представителя команды, который читает вслух составленныепарыместоимений.

**T:** So, thescoreis…

**Задание № 2. Закрепление пар местоимений в устной форме**

Дети называют поочередно пары местоимений, как бы забираясь руками вверх по лесенке. Поднимают одну руку (ладонью вниз) и произносят „I“ , затем поднимают другую руку до уровня первой и произносят „My“. Если местоимение произнесено неверно —„пробегают по лесенке“ снова. Выполняют задание все участники команд по очереди и если ошибаются, то начинают снова до правильного произнесения.

**Задание № 3. Закрепление**

**личных местоимений на письме**

На доске учитель закрепляет три столбика картинок, изображающих людей, животных и неодушевленные предметы. Количество их для каждой команды одинаковое.

Выполняют задание представители от каждой команды. Они „подписывают“ картинку

соответствующим местоимением. Это задание можно также выполнять на скорость.

После выполнения задания капитаны команд проверяют правильность его выполнения

у соседней команды, получая дополнительные очки.

**Задание № 4. Поиск зашифрованных слов**

На каждую парту кладутся по одинаковому листу с зашифрованными местоимениями. Задача — найти как можно больше слов и записать их на чистом листке бумаги.

Задание выполняется на скорость.

После выполнения этого задания капитан или один из членов команды должен прочи-

тать найденные слова. В конце задания подсчитываются очки.

**Задание № 5. Составление рассказа с использованием личных и притяжательных местоимений и проигрывание его с помощью набора игрушек**

Дети составляют рассказ, используя игрушки. Иногда история получается в виде диалога.

Каждый участник команды составляет хотя бы одно предложение, при этом другие ко-

манды внимательно слушают и считают количество используемых местоимений, получая

дополнительные очки.

Учитель при этом помогает детям использовать в речи местоимения и отмечает их ко-

личество на доске. В конце каждого рассказа подсчитывается количество очков, соответ-

ствующее количеству употребленных местоимений.

**Подведение итогов. Завершение урока.**

**Итоговые выводы**

Командное взаимодействие в сочетании с соревновательным характером урока способствует быстрейшему усвоению нового материала и тем более его присваиванию, так как играя дети раскрепощаются, начинают свободно общаться друг с другом, а нехитрые игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских игр, эффективно сочетаются с работой над любым материалом.

 Мне очень приятно видеть радостные лица моих учеников, а их слова: «Нам нравятся уроки английского» - для меня наивысшая похвала.

*Список использованной литературы:*

1. Конышева А.В. «Игровой метод в обучении иностранному языку» // Каро,

Санкт- Петербург, «Четыре четверти», Минск. – 2006.

1. Курбатова М. Ю.Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе //Иностранные языки в школе.— 2006.— № 3.
2. Петричук И.И. Ещё раз об игре // Иностр. языки в школе. – 2008. - № 2
3. Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке // Иностр. языки в школе. – 2008. - № 4
4. Магомедова Л.П. Обучение английскому языку младших школьников // English. – 2008. - № 22