Развитие социокультурной компетенции учащихся путём использования игровых технологий.

Цель: Повышение мотивации учащихся путём использования игровых технологий.

Задачи:

1. Развивать интерес ребят к предмету
2. Изучать типы и категории игр
3. Апробировать различные виды игр на уроке.

На раннем этапе обучения детей иностранному языку одна из основных задач учителя сделать этот предмет интересным и любимым. В младшем школьном возрасте дети очень эмоциональны и подвижны, их внимание отличается непроизвольностью и неустойчивости. Важно учитывать в процессе обучения психологические особенности детей этого возраста. Как правило младшие школьники обращают внимание в первую очередь на то, что вызывает их непосредственный интерес. А игра как известно,- основной вид деятельности ребёнка дошкольного и школьного возраста. Игровые технологии являются одной из самых уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и публичные шаги по изучению английского языка. Игра делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность на уроке, а эмоциональность игрового действ активизирует все технические процессы и функции ребёнка. Другой положительной стороной игры является то , что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимся материал проходит через своеобразную практику, вности разнообразие и интерес в учебный процесс. Использование коммуникативных игр на начальном этапе обучения английского языка. При этом определяет значимость применения игровых технологий в обучение школьников иностранному языку, обосновывает влияние игр на обучение детей. В итоге практической значимостью является результаты исследования могут быть использованы в практике обучения английского языка школьников, обогатив «педагогическую мастерскую» учителя английского языка в ходе подготовки и разработки серии учебных занятий.

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном овладением речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общении во время игры. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творческими личностями, учат творчески относится к любому делу. Ребёнок, играя всё время стремиться идти вперёд, а не назад. Американский психолог Д.МИД увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью»- человека-собирания своего «я». Игра это сфера самовыражения, самоопределение, самопроверки. Игра всегда предполагает принятия решения как поступить, что сказать. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. Таким образом игра как ситуативно- вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях максимально приближенных к реально-речевому общению с эмоциональностью, речевого воздействия. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание , сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

Игры можно разделить на 2 раздела. Первый раздел « Подготовительные игры» составляет грамматические, лексичесикие, фонетические, орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Второй раздел называется « Творческие игры» которые способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков.

Развитие социокультурной компетенции предполагает использование различных типов игр в урочной деятельности. Для реализации действий проекта нужно осуществить основные мероприятия ,в которые входит: изучение необходимой литературы ,подготовка необходимых методических материалов, проведения уроков и внеклассных мероприятий, отслеживание динамики сформированности у детей языковой компетенции, проведение публичных отчётов по проблеме проекта. Результативностью проекта будет являться: расширение образовательных возможностей учащихся, сформированность языковой компетентностью у учащихся, участие детей в творческих конкурсах, внеклассных мероприятий, олимпиадах. А также реализация данного пректа позволит вступить с данной инициативой в практику учебной деятельности к учителям английского языка. Данный проект может быть успешно реализован. Успешность реализации зависит лишь от эффективности использования технических средств от заинтересованности учителя, его желания применять игровые технологии в своей практике.