**Приложение №1**

«Игровой метод как средство развития коммуникативной компетенции на уроках английского языка».

Язык является важнейшим средством общения. Происходящие сегодня изменения в общественных отношениях, средствах коммуникации требуют повышения коммуникативной компетенции школьников, совершенствования их филологической подготовки. Согласно новым государственным стандартам по иностранным языкам основным назначением предмета «Иностранный язык» является формирование способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное общение и межкультурное общение с носителями языка, то есть формирование иноязычной компетенции. Для этого существуют различные коммуникативные задания. В своей работе я активно использую коммуникативные игры и составление диалогов. Сегодня я бы хотела подробнее остановиться на коммуникативных играх. Почему же применение игровой технологии так важно для формирования коммуникативной компетенции:

* 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, носящей харак­тер особого вида практики, в процессе которой ус­ваивается до 90 % информации;
* игра - свободная деятельность, дающая возмож­ность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее 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 важна для развития личности также и потому, что в ходе её развития на уроке создается ***ситуация переживания***, когда ученик, вовлеченный в соревнование, очень хочет помочь своей команде, старается найти верный ответ, проявляет активность. Как показывает опыт, подобные ситуации позволяют проявить себя не только сильным, но и слабым ученикам. Весьма часто учащиеся, не отличающиеся хорошей успеваемостью, могут показать здесь себя совершенно с другой стороны и стать активными участниками игры, способствовать победе своей команды. Использование игр с этой точки зрения может стать важным фактором успешности для слабых детей, пробудить у них интерес к предмету, стать основой для их последующих успехов в его изучении.Помимо определения роли игр в учебном процессе важно знать и их разновидности. С.В. Кульневич и Т.П. Лакоценина предлагают следующую классификацию игр:

* **Игры-упражнения.** Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных ин­тересов, осмысления и закрепления учебного материала, при­менения его в новых ситуациях. Это разнообразные *викторины, кроссворды, го­ловоломки, объяснение пословиц и поговорок, загадки.*
* **Игры-путешествия.**Их можно проводить как непосред­ственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закреп­ления учебного материала. Активизация учащихся в играх-пу­тешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.
* **Сюжетная (ролевая) игра**отличается от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли.
* **Игра-соревнование**может включать в себя все вышеназ­ванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на груп­пы, команды, между которыми идет соревнование. Суще­ственной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества .

Примеры некоторых игр, которые я использую на уроках английского языка.

* **Act as you say**.  
  Цель: тренировка употребления **Present Continuous**.  
  Ход игры: Задание заключается в выполнение команд с комментариями. Играют по 3 ученика: 1 – отдаёт команду, 2 – выполняет и говорит, что он делает, 3 – описывает действия второго.  
  1 – Play volleyball. 2 – I am playing volleyball. 3 – He/ She is playing volleyball.
* 1 – Wash your face. 2 – I am washing my face. 3 – He/ She is washing his/ her face.
* 1 – Do exercises. 2 – I am doing exercises. 3 – He/ She is doing exercises.
* **• Hide – and – Seek in the Picture.**  
  Цель: тренировка употребления предлогов места.  
  Ход игры: необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) «прячется» где – нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, «ищут» его на картинке.  
  - Are you under the bed?  
  - Are you behind the door?  
  - Are you on the chair?  
  - Are you in the box?
* **Champion Game.**  
  Цель: закрепление лексики по теме урока (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.), тренировка памяти.  
  Ход игры: начиная игру, учитель называет первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Если кто – то забыл слово или перепутал порядок, он выбывает из игры.
* **Поиск звуков**  
  Цель:  формирование навыков фонематического слуха.  
  Ход игры: Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).
* **Word composers**  
  Цель: развитие орфографических навыков  
  Ход игры: учитель пишет на доске длинное слово, например representanive. Из букв этого слова дети должны составить новые слова и записать их. Например: рresent, tea, test, nest, part, art. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово.
* **• The Comb.**  
  Цель: закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.  
  Ход игры: класс делится на 2 – 3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

Итак, игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Яркие, цветные, вызывающие у ребенка интерес материалы имеют не маловажное значение при изучении иностранного языка. В этих играх тренируется воображение, ребенок учится видеть в самых обычных вещах необычное. Это и есть творчество, а благодаря ему, и свободное говорение.

Габдуллина Л.В.