

Игровые технологии в учебном процессе.

Одна из основных проблем в образовании - это внедрение новых технологий, которые бы позволили учителям разнообразить процесс обучения и помочь ученикам овладеть знаниями. Одной из таких недавно внедренных технологий является игра. Опыт работы со школьниками показывает, для того чтобы поддержать интерес у детей к предмету, необходимо использовать игровые технологии, потому что среди разнообразных приемов организации занятий наибольший интерес у школьников вызывают игры и игровые ситуации. Игра является действительным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться, переживать. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре. Если рассматривать игру, как способ педагогического воздействия, то это уникальное средство ненасильственного обучения детей. Игра соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, а потому с ее помощью он будет учиться с удовольствием. Одной из самых главных задач учителя является повышение мотивации к изучению своего предмета. Также и в изучении английского языка, игра помогает ученикам познакомиться с культурой страны изучаемого языка, овладеть правилами иностранного языка и практикой говорения на языке.

Игровая деятельность на уроке английского языка не только организует процесс общения на иностранном языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы учащихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие способности. Обучающие игры помогают снять усталость, преодолеть языковой и психологический барьеры. Их использование всегда дает хорошие результаты, повышает интерес к предмету, позволяет сконцентрировать внимание на главном – овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации общения во время игры.

Игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии и тела. Известный английский педагог и философ Джон Локк сказал однажды: «Величайшее искусство уметь превращать для детей в игру все, что они должны сделать или выучить».

Игровая технология считается одной из самых эффективных и успешных в списке современных образовательных технологий.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- *развлекательную* (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- *коммуникативную*: освоение диалектики общения;
- *самореализации* в игре как полигоне человеческой практики;
- *игротерапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию *коррекции*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

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

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться. Игра, как форма организации урока выполняет следующие задачи:

1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
2. Способствует многократному повторению языковых единиц;
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Игра на уроке иностранного языка должна отвечать следующим требованиям:

1. Игра должна быть хорошо подготовлена с точки зрения как содержания, так и формы, четко организована;
2. Должна снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;
3. Должна быть принята всей группой;
4. Проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;
5. Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом

месте всегда реализовывать игровой момент;

б. Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

В соответствии со школьной системой обучения английскому языку обучающие игры разделены на

- грамматические;
- лексические;
- орфографические;
- фонетические.

Грамматические игры преследуют цель – научить учащихся употреблять речевые образцы, содержащие определенные грамматические трудности. Лексические игры помогают тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке. Орфографические игры призваны научить написанию английских слов. Фонетические можно применять для того, чтобы тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

Ролевая игра.

Одно из ведущих мест среди игр, которые развивают коммуникативную компетенцию, отводится «Ролевой игре», так как практически все учебное время в ней отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активны, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией и правильно отреагировать на нее.

Преимущества ролевой игры перед другими коммуникативными упражнениями заключается в том, что она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах, усиление личной сопричастности ко всему происходящему.

Активное использование игровых технологий в обучении детей английскому языку позволяет говорить о положительных результатах работы, что помогло достичь поставленной цели: повысилась мотивация обучающихся к изучению иностранного языка, их познавательная активность и уровень качества знаний детей самое главное, наблюдался процесс развития коммуникативной компетенции посредством игровых технологий.

Учитель английского языка Танина О.А.