**ЧОУ «Школа комплексного развития детей и подростков с элементами**

**углубленного изучения наук и технологий им. М. К. Тенишевой»**

 **г. Смоленск**

 **«Игровые технологии на уроках английского языка**

 **как одно из средств реализации**

 **системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС»**

 **Из опыта работы**

 **Выполнила:**

 **Иванова Татьяна Алексеевна,**

 **учитель английского языка**

 **первой квалификационной категории**

 **ЧОУ «Образовательный комплекс им. М.К. Тенишевой»**

 **Игровые технологии на уроках английского языка**

 **как одно из средств реализации**

 **системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС**

 **(Из опыта работы)**

***«Величайшее искусство уметь превращать
для детей в игру все, что они должны делать или выучить».***

 ***Джон Локк***

Педагогический процесс обучения английскому языку должен соответствовать требованиям ФГОС.

**Требования к современному уроку иностранного языка:**

**—** четкое формулирование цели;

— определение оптимального содержания урока в соответствии с требованием учебной программы и целями урока, с учетом уровня подготовки учащихся;

— прогнозирование уровня усвоения учащимися научных знаний, сформированности умений и навыков, как на уроке, так и на отдельных его этапах;

— выбор наиболее рациональных методов, приемов и средств обучения, стимулирования и контроля и их оптимального воздействия на каждом этапе урока;

— выбор оптимального сочетания различных форм работы на уроке и максимальную самостоятельность учащихся в процессе учения, обеспечивающий познавательную активность;

— урок должен быть проблемным и развивающим: учитель сам нацеливается на сотрудничество с учениками и умеет направлять учеников на сотрудничество с учителем и одноклассниками;

— учитель организует проблемные и поисковые ситуации, активизирует деятельность учащихся;

— создание условий успешного учения учащихся.

В основе ФГОС лежит системно-деятельностный подход, базовым положением которого служит тезис о том, что развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, формированием универсальных учебных действий (УУД), выступающих в качестве основы образовательного и воспитательного процесса. В связи с этим, приоритетным становится использование активных методов обучения, которые способствуют развитию умения анализировать, рассуждать, планировать, комбинировать, создавать новое .

**Современные методы обучения** **английскому языку в рамках новых стандартов должны отвечать следующим требованиям:**

- создавать комфортную атмосферу;

- стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться;

- затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;

- делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе;

- создавать такие ситуации, в которых учитель является лишь наблюдателем, консультантом;

- обеспечивать все возможные формы работы в классе.

К одним из таких методов можно отнести игровые технологии.

Игровые технологии - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся.

Игровые технологии обеспечивают коммуникативно-психологическую адаптацию школьников к новому языковому миру для преодоления в дальнейшем психологического барьера и использования иностранного языка как средства общения.

Игровая деятельность является ведущей для младшего школьного возраста, но использование игровых технологий позволяет сохранить мотивацию и интерес к иностранному языку и на среднем, и на старшем этапе, несмотря на смещение акцентов с возрастом на учебную деятельность и впоследствии переход к коммуникации. Это вызвано появлением нового досуга детей – компьютерные игры, игровые приложение для мобильных телефонов. А также позволяет разнообразить виды деятельности на уроке на более старшем этапе, снять напряжение, создать ситуацию удивления при изучении сложного лексико-грамматического материала.

**Механизмы,**  **которые делают игры уникальным средством педагогики в рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода:**

- прикладной характер игр

- мотивация

- субъектность ученика (не мы его учим, а он учится)

- овладение знаниями и способами получения знаний

 **По характеру игровой методики игры делятся на:**

* Предметные
* Сюжетные
* Деловые
* Ролевые
* Имитационные
* Драматизации

Именно их я использую на уроках английского языка. Главная задача сделать процесс обучения занимательным, создать у детей рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе. Ценность игры в том, что она учитывает психологическую природу ребенка младшего школьного возраста и отвечает его интересам.

Применение на уроках английского языка игровых технологий повышает у учащихся интерес к изучаемому предмету, то есть помогает положительно мотивировать ученика на изучение английского языка. А мотивация в свою очередь определяет значимость того, что познается и усваивается учениками, их отношение к учебной деятельности, ее результатам. Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную речевую деятельность, то есть деятельность общения, в процессе которой формируются не только знания, но и речевые умения. Привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующей мыслительную деятельность, позволяющей сделать учебный процесс интересным. Игровые формы работы ведут к повышению творческого потенциала учащихся, к их раскрытию как индивидуальностей и личностей на уроках.

Игра посильна, практически, каждому ученику. Случается так, что слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: сообразительность и находчивость здесь оказываются 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, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

* Обучающая функция - развитие памяти, внимания, восприятии информации.
* Воспитательная функция - воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре.
* Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное приключение.
* Коммуникативная функция - создание атмосферы иноязычного общения, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.
* Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.
* Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

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

Обучающие игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке. Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным.

**Классификация игр на уроках английского языка**

* лексические
* фонетические
* грамматические
* орфографические
* для обучения чтению
* для обучения аудированию
* для обучения говорению

Игра требует от каждого учащегося активности, включения в совместную деятельность. Участники должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы.

На уроках английского языка, для достижения поставленных целей, я использую следующие игры:

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Цели: тренировать употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую реакцию учащихся.

* ***Memory Game***Соотнеси слова и напиши пары слов:
Attractive                   air                       …..
Caring                       sweater                 ……
Clean                        girl                         ……
Turned-up                 mother                   ……
Woolen                      nose                       …..
* ***Lottery***Представители команд по очереди достают из коробки карточки с написанными на них словами и распределяют их по категориям. Например: “Clothes” — “Shoes” или “Healthy food” — “Unhealthy food”.
* ***Finish the word***

Команды садятся друг против друга и перебрасывают мяч. Ученик, бросающий мяч, говорит половину слова, например: class….. . Учащийся из другой команды ловит мяч и произносит всё слово полностью - classroom.

* **Игра "Цепочка” ("the Chain”)**

Командам дается исходное слово, например , school, которое является началом цепочки. Последняя буква является первой буквой последующего слова.

Пример: school – letter – red – draw – write – eleven – nine – etc.

Выигрывает команда, в чьей цепочке больше слов за определенный отрезок времени

* ***Ассоциации***

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например Water.

Тот ученик должен быстро назвать подходящие слова.

Ex. Water: a fish, a boat, a wav, a swimmer, a ship, etc.

Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

* ***Волшебный мешочек***

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают на английском языке. Ребёнок опускает не глядя руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит, что это «It is a cat». Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

* ***Ручеёк***

Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук длинные ворота (ручеёк). У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Водящий подходит к началу «ручейка». Его дети спрашивают: «A fox or a pig?» (в руках у первой пары лиса и свинья). Ведущий: например «A pig». Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через воротники, встаёт в конец.

Ps, оставшийся без пары - ведущий.

**Фонетические игры**
Цели: тренировка учащихся в произношении английских звуков; формирование навыков фонетического слуха.

* ***Какой звук я задумал? (игра-загадка)***Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например: fat, map, cat, dad.
* ***Назови слово (игра с предметом)***Учитель бросает мяч ученикам по очереди; ученики называют слово с загаданным звуком.
* ***Если слышишь — сядь (Sit for sounds)***Игра начинается стоя. Учитель просит играющих сесть, если они услышат слова, начинающиеся на определенный звук. Например:
‘I am going to say four words. Sit down when you hear one that begins with the sound [t] Ready? DISH, VERY, THAT, TIDY…
* ***Правда-ложь (игра на внимательность)***Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить и исправить ошибку, если она имеется.

**Грамматические игры**Цели: научить употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов; развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

* ***Nonsense***Учитель высказывает утверждение, которое не соответствует действительности, например: “We wear school uniform when we go to the theatre”. Ученики поправляют фразы: “We don’t wear uniform when we go to the theatre”.
* ***Twenty Questions***Учитель задумывает предмет или человека (например, одноклассника). Остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:
Is he (she) taller than me? — Yes, he is.
Does he (she) study better than me? — No, he doesn`t.
* ***Hide-and-seek in a picture***Учитель вывешивает картинку, на которой нарисованы предметы мебели. Учащиеся мысленно должны спрятаться на картинке. Выбирается водящий. Учащиеся начинают его искать:

 Are you behind the wardrobe? — No, I am not.

 Тот, кто угадал, получает право прятаться.

* ***«Quick bingo»*** игра, которую очень любят ребята

T : Let’s play «Quick bingo». You are going to play in pairs.

 Каждый из учащихся загадывает предмет, в который превратился Иззи, и записывает его название в тетради. Затем один из пары задаёт вопросы, стараясь догадаться, во что превратился Иззи, другой отвечает на эти вопросы.

 P 1 : Is Izzy a computer?

 P 2 : No, he is not.

P 1 : Is Izzy a mouse?

 P 2 : Yes, he is и т. д.

В игре отрабатываются лексические навыки, навыки интонационного оформления общего вопроса. Подобные игры хорошо развивают коммуникативную компетенцию.

***Игра «Tic – Tac »*** (крестики – нолики с прилагательными)

Класс делится на две команды (команду Х и команду О). Игрок из команды Х выбирает ячейку в таблице и использует стоящее в ней прилагательное в своем предложении. Если предложение составлено правильно,команда Х занимает эту ячейку. Если игрок допускает ошибку, ячейка остается свободной и вступает в игру команда О. Она выбирает ячейку и составляет свое предложение с прилагательным, чтобы в конечном итоге занять три ячейки по горизонтали, вертикали или диагонали.

При закреплении вопросительных предложений поможет игра «Guess who I am». Эта игра применима к различным темам: «Животные», «Профессии», «Дом» и многим другим. Водящий выбирает карточку с надписью на ней и, не читая ее, с помощь наводящих вопросов по теме пытается выяснить, что на ней написано.

**Орфографические игры**Цель: тренировать написание английских слов.

* ***Составь слово***

Учитель раздает карточки с буквами алфавита. Затем называет слово, например, book. Учащиеся, имеющие карточки с соответствующими буквами, должны выйти к доске и встать таким образом, чтобы получилось слово.

* ***Игра «Paired letters»* (Парные буквы)**

Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

LI BI EA SO YE

AT YI OW LL KI

TI KN NG FE BL

OP CK ST RO ME

CA IN SI AR LO

Вот несколько таких слов, которые можно составить с помощью пар букв из таблицы: strong, yellow, know.

* ***Игра «Найди пару»***

Проводится за 10 минут до конца урока.

Каждая команда получает набор карточек, на которых изображены строчные и заглавные буквы (начиная с буквы Аа и заканчивая буквой Kk). На одной карточке изображена только одна буква.
Задание для команд: соединить буквы парами: большую и маленькую.
В данной игре побеждает команда, которая первой выполнит задание. После того как карточки разложены по парам, ученики хором называют буквы на карточках

## *Игра «Вставь букву»*

Учитель записывает на доске слова с пропущенными буквами, а ученики в свою очередь должны заполнить эти пропуски недостающими буквами. Задачу можно усложнить тем, что ведущий будет предлагать целые предложения из слов с пропущенными буквами. Ученики должны заполнить пробелы и перевести получившееся предложение.

**Пример:**

* d\*ll - dall,
* k\*te - kite,
* t\*ddy - teddy,
* b\*ll - ball,
* bl\*ck - black,
* tr\*in - train.

## *Игра «Четыре слова»*

Игра проводится как индивидуальное соревнование. Учитель пишет на доске слово из четырех букв. А ученики в свою очередь должны за определенный промежуток времени написать по четыре слова на каждую букву. Сначала ученики пишут слова у себя в тетради. Первый, кто справился с заданием, выписывает полученные слова на доске. За каждую правильно написанную колонку он получает четыре очка. За допущенную ошибку снимается одно очко и присваивается тому ученику, который исправит эту ошибку.

**Пример:**

Слово **LAKE**

**L** → letter, lamp, life, lunch.

**A** → act, advance, afternoon, apple.

**K** → kingdom, key, kitchen, kid.

**E** → education, egg, electric, eye.

**Игры для обучения чтению**
Цели: устанавливать звуко-буквенные соответствия; правильно озвучивать графический образ слова и соотносить его со значением; читать по синтагмам, объединяя слова в определенные смысловые группы.

* ***Composer***
На доске написано длинное слово, например, “Representative”. Учащиеся составляют из букв данного слова новые слова и записывают их на доске. Например, present, tea, test, art, sir, rat, ten, train, vase, sea, pie, pine, pet, pen, pan, nest.
* ***The Card Game / «Карточная игра»***

Для игры требуется 10 карточек с изображениями предметов( зверей, игрушек, еды) и 10 карточек того же размера с соответствующими словами.

Карточки выкладываются на стол изображениями и надписями вниз. Игроки по очереди подходят к столу, переворачивают две любые карточки и, если картинка и слово соответствуют друг другу, забирают и себе. Если картинка и слово не соответствуют друг другу, карточки возвращаются на место. Остальные игроки стараются запомнить расположение карточек, чтобы во время своего хода взять нужную.

Выигрывает игрок, который наберет наибольшее количество пар карточек.

* ***Игра «Альпинист» The climber*** направленная на закрепление правил чтения, может использоваться в процессе ознакомления с новой лексикой. Достоинством данной игры является то, что она может проводиться на любом тексте. Текст-это высокая гора. Каждое правильно прочитанное-это шаг к вершине. Победителем считается тот, кто дочитал весь текст без ошибок.
* Работу по закреплению правил чтения следует проводить на каждом уроке. Очень эффективно упражнение – лепить «снежную бабу». Учитель «бросает» первый «снежок», то есть называет слово, например bag. Дети «катят снежный ком», по цепочке называя слова, которые читаются по данному правилу: map, lamp, black, cat и т. Д. Мы катим 3 снежных кома (каждый на разное правило чтения), и «снежная баба»готова. Игра может иметь множество вариантов. Например, устраиваем конкурс «чья ёлка наряднее?» и предлагаю группам украсть елку игрушками, то есть подобрать слова на то или иное правило чтения.
Побеждает группа, которая набрала больше очков.

**Игры для обучения аудированию**
Цели: научить учащихся понимать смысл однократного высказывания; выделять главное в потоке информации; развить слуховую память и реакцию.

* ***The Last Letter***Формируются две команды. Представитель первой команды называет слово, ученики из второй команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает команда, которая последней назовет слово. Например: arm, map, pen, nose, eye, ear, и т.д.
* ***Игра “Good morning!”***

К доске выходит обучающийся и поворачивается спиной к классу. Учитель жестом показывает на одного из обучающихся, и он говорит водящему: «Good morning, Kolya». Водящий, узнав голос одноклассника, отвечает: «Good morning, Masha». Теперь Маша становится водящим и игра продолжается. Для усложнения игры обучающиеся могут менять голоса. На самых первых уроках используются фразы приветствия и прощания. На продвинутом уровне, это могут быть микродиалоги:

P1: Hello, Masha! How are you?

 P2: Hello, Kolya! I’m fine. Thank you.

* ***Игра ”Clap – Clap”***

Учитель называет слова по изученной теме, обучающиеся должны делать хлопок после каждого слова. Если же называется слово из другой темы – хлопка нет.

Например: grandmother, grandfather, uncle, teacher, sister, brother

***Игра “A Lost Friend”***

Обучающиеся делятся на две команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 2 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Каждый ведущий по очереди описывает внешность пропавшего, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Ведущий 1: I can`t find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall. Her hair is dark. Неr eyes are blue. She has а red coat and a white hat on. Ведущий 2: I can`t find my friend. He is eleven. He is a pupil. He is tall. His hair is brown. His eyes are grey. He has a black cap, a green jacket, black jeans and black boots on.

**Игры для обучения говорению**
Цели: научить умению выражать мысли в логической последовательности; практически и творчески применять полученные речевые навыки; обучить речевой реакции в процессе коммуникации.

Самый эффективный вид игры для обучения говорению — это сюжетно-ролевая игра. С ее помощью дети учатся переносить действия из одних условий в другие, создавать элементы нового. Так развиваются воображение, мышление, творческие способности, речь, воспитываются нравственно-волевые качества личности, интерес к личности другого.

### *What’s the time Mr. Wolf? Мистер Волк, который час?*

Ребята встают в линию около стены. Крайний в ряду становится Мистером Волком и идет в центр комнаты спиной к игрокам. Его цель — поймать жертву себе на обед.

Дети начинают громко кричать фразу: «What time is it, Mr Wolf?». И волк называет время от 1 до 12 часов (по своему усмотрению), например: «It’s 3 o’clock.»

Ребята должны сделать столько шагов вперед, сколько часов назвал Мистер Волк. В данном случае 3 шага.

Игра идет до тех пор, пока волк не поймет, что дети совсем рядом. И тогда на вопрос: «What time is it, Mr Wolf?» он закричит: «It’s Dinner Time» и станет ловить кого-нибудь.

Если Мистер Волк ловит малыша до того, как тот добежит до стены, то пойманный становится новым волком.

### *The Opposites. Противоположности.*

Игроки разбиваются на пары. Первый игрок говорит фразу, а второй должен произнести и изобразить противоположное действие.

Например:

1. Open a door — Close a door.

2. Good morning — Good afternoon.

3. It’s a good person — It’s a bad person.

4. Stand up — sit down.

5. Mary likes dancing — Mary hates dancing.

Etc.

Та пара игроков, которая больше всего за отведенное время правильно ответила, выигрывает.

* ***Who will say more?***

Учитель, обращаясь поочередно к игрокам обеих команд, задает вопрос, например: “What is spring?”. Ученик должен ответить на вопрос в нескольких предложениях.

Например: *“Spring* *is* *a* *season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April and May. It is not cold in spring. The sky is often blue. The* *trees* *are* *green. The* *grass* *is* *green, too.”*

Команда получает балл за каждое правильно составленное предложение.

* ***Найди пару.***

Ученики получают открытки. У каждой открытки есть пара. Каждая пара открыток относится к какой-либо коммуникативной ситуации. Учащиеся должны описать открытку друг другу или задавать вопросы, чтобы выяснить, кто обладает точно такой же открыткой.

Ниже приведены роли для 7 пар учащихся:

1) продавец в продуктовом магазине – покупатель в продуктовом магазине; 2) продавец в магазине одежды – покупатель в магазине одежды;

 3) продавец в зоомагазине – покупатель в зоомагазине;

4) официант – клиент кафе;

5) врач – пациент;

6) садовник – хозяин сада;

7) житель Англии – житель России.

Чтобы учащиеся узнали своего партнера, они задают поочередно одноклассникам вопросы. Например, если учащийся покупатель, ему нужно найти продавца в продуктовом магазине. Он делает это с помощью вопросов «Do you work in the shop?», «Do you sell food?», и т.д

Популярная в детской среде игра **«Крокодил»** может по-новому помочь организовать изучение лексики, грамматики, развить говорение, аудитивные навыки, стимулирует к овладению языковыми компетенциями.

 Например, при изучении в пятом классе темы «Мой день» ведущему загадывается одно из выражений, отображающее какое-то из его ежедневных дел (вставать по утрам, завтракать, идти на пробежку и т.д.), которое он должен показать в виде пантомимы. Остальные должны в вопросительной форме предположить, чем он занят. При угадывании ведущий использует положительную форму глагола, при неверном предположении - отрицательную. Таким образом, используется лексика, отрабатываются вопросительная, утвердительная и отрицательная формы глаголов, а учащиеся активно участвуют в говорении, стремясь победить.

Игровой метод на уроке английского языка может быть использован в любое время. Однако все зависит от конкретных условий работы учителя. Игра, проведенная перед началом урока, занимающая пять минут, позволит ученикам легче войти в учебный ритм, освежит их память, вызовет интерес к изучению нового материала. Более того, это наиболее продуктивный способ повторить изученный материал, ведь в ходе игры учащимся приходится многократно использовать на практике полученные знания. Если педагог чувствует, что внимание учащихся начало пропадать, то он может остановить урок, создав краткую игровую ситуацию, а затем продолжить занятия с внимательными и свежими детьми. В конце урока игра будет полезна, так как в предвкушении отдыха ученики работают с большим энтузиазмом. Из этого следует, что преподаватель может закончить урок «на высокой ноте», что заставит учеников ожидать следующего урока с нетерпением.

Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.