**Методика использования игровых технологий в обучении иностранному языку на начальном этапе обучения в школе**

Арфеня Хачатрян

Yessenov University

 «Величайшее искусство уметь

превращать для детей в игру все,

что они должны делать или выучить».

Джон Локк

(британский педагог-философ

1632 –1704 гг.)

Игровые технологии являются важной частью педагогических технологий. Впервые в педагогике понятие «технология» появилось на рубеже 1940-1950-х гг. и было связано с использованием в педагогическом процессе технических средств и программированного обучения.

Технологизация учебного процесса в современной отечественной педагогике связана с поиском дидактических подходов, которые могли бы превратить обучение в «производственно-технический процесс с гарантированным результатом» (15, с.7)

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы занимались следующие учёные: П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Д.Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными для человека функциями (29, с.38):

* средство развития мотивационно-потребностной сферы,
* средство познания;
* средство развития умственных действий;
* средство развития произвольного поведения

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игру так же рассматривают как ситуативно – вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

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

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися 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.

Роль игры на уроках иностранного языка огромна, так как она позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого ребёнка. Однако следует заострить внимание на том, что место игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Типологии игр выстроены в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников.

Согласно Зимней А.Н., автору учебного пособия «Педагогическая психология» [14, с.78] игры в первую очередь следует разделить по виду деятельности на:

* физические (двигательные);
* интеллектуальные (умственные);
* трудовые;
* социальные;
* психологические игры.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

* обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;
* коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Далее, различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения. Также в рамках приведенных классификаций, следует отметить, что по способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и так далее.

Что касается непосредственно учебных игр, используемых на уроках английского языка, по целям и задачам обучения можно выделить:

* языковые (аспектные) игры, которые помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику);
* речевые игры, которые нацелены на развитие и тренировку коммуникативных способностей по той или иной теме урока.

Языковые игры делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические. Языковые игры способствуют активизации и актуализации полученных ранее знаний, развивают речевую инициативу учащихся.

Рассматривая речевые игры, следует отметить, что каждому виду речевой деятельности соответствует определённый вид учебной игры, нацеленной на обучение аудированию, обучение монологической и диалогической речи, обучение чтению и обучение письму. Каждая из приведенных языковых и речевых игр имеет свои функции и цели, решает важные методические задачи, а также подчиняется определенным условиям.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

Доступность для учащихся данного возраста;

Умеренность в использовании игр на уроках.

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения определённого грамматического или лексического материала. С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. С её помощью можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях (22, с.69).

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, то есть формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

**Список использованной литературы**

1) Английский язык: 2 класс: учебник для учащихся образовательных учреждений: в 2 ч. Ч. 2/ [М.В. Вербицкая, О.В. Оралова, Б. Эббс, Э. Уорелл, Э. Уорд.] – Вентана-Граф: Pearson Education Limited, 2010. – 80 с.

2) Бабанский, Ю.В. Методические основы оптимизации учебно-воспитательного процесса / Ю.В. Бабанский. – М., 2007. – 198 с.

3) Баранова.Н.В., Гусева С.Б. Социокультурный компонент в содержании обучения английскому языку. Иностранные языки в школе.2001, №4. – 187 с.

4) Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М., 2008. – 178 с.

5) Ваулина Ю.Е., О. Е. Подоляко, Д. Дули, В. Эванс «Английский в фокусе» для 7 класса. М.:Express Publishing: Просвещение, 2010 г. – 164 с.