**Игровые технологии на начальной ступени обучения иностранному языку как средство повышения мотивации учащихся**

С поступлением в школу дети оказываются в круговороте значимых изменений. Одно из них выражается в смене ведущей деятельности детей – игровая деятельность, свойственная дошкольникам, уступает первенство учебной деятельности. По естественным причинам данный переход от одного типа деятельности к другому является непростым и нередко осложняет образовательный процесс в целом. Для того, чтобы формирование новых компетенций происходило в более комфортной педагогической среде, педагогу важно внедрять знакомые детям способы познания окружающей действительности, а именно использовать на уроке игровые технологии.

Д. Б. Эльконин, советский психолог и педагог, утверждал, что игра позволяет удовлетворить многие потребности ребенка. С помощью игры дети перенимают опыт взрослых в безопасной обстановке, то есть они овладевают способами поведения и основными общепринятыми знаниями, умениями и навыками [5].

В игре происходит трансформация форм мышления: от менее простых к более сложным. То есть игра для ребенка выступает такой формой деятельности, в которой он в силу своего познавательного интереса выполняет определенные действия: учится взаимодействовать, а также овладевает компетенциями.

Для обучения иностранному языку возможности игры в целом решают многие задачи, поскольку овладение речью представляет собой живой процесс, предполагающий межличностное общение, ситуативное решение возникших учебных задач, предполагающих наличие нескольких правильных вариантов решения.

Кроме этого, именно в игре возможно понять, какие социальные роли выделяются в обществе, какие функции присущb тем или иным должностям, статусам и др., как организовывать конструктивное общение с учетом существующих нравственных норм, правил и порядков, традиций. Для начальной ступени образования данный метод позволяет сформировать вышеперечисленные навыки в психологически комфортном режиме, а также доступном данной категории учащимся варианте [4].

Также игровые технологии позволяют учащимся развить пластичность мыслительных процессов, которая лежит в основе умений решать учебные задачи в рамках междисциплинарного подхода. То есть осознавая наличие нескольких позиций по конкретному вопросу, учащиеся учатся творчески решать учебные вопросы, перенося постепенно их в повседневную практику общения со сверстниками, педагогами, членами семьи [2].

П. Я. Гальперин, отечественный психолог, констатировал, что любое поэтапное формирование умственных действий невозможно представить без его тщательной тренировки. Любое усвоение обобщенного опыта предшествующих поколений, которое отражается в способах действий с предметами, в предметах культуры, должно быть сформировано пошагово в практической деятельности, предполагающей озвучивание действий вслух и постепенный переход в индивидуальную мыслительную деятельность [5].

Так, действия учащегося в игре на иностранном языке демонстрирует, что учащийся способен оперировать иностранными понятиями, опираясь на сюжетные предметы. Затем уже учащийся может выполнять развернутое действие с ними постепенно абстрагируясь от самого предмета. То есть игровые технологии хороши тем, что игровая деятельность создает предпосылки к переходу умственных действий на более сложный этап, в котором умственные действия осуществляют уже с опорой на иностранную речь.

Следующее достоинство игровых технологий на уроках иностранного языка выражается в создании благоприятных условий формирования произвольного поведения. Как известно, уровень развития, а также сформированности учебных навыков у учащихся только что поступивших в школу, разный. Любая игра содержит в себе правила, от соблюдения которых зависит ее исход. Осуществляя игровую деятельность, учащийся перестраивается под требования, то есть постепенно у него формируется произвольность поведения, позволяющая эффективно взаимодействовать с обществом и достигать поставленных целей с максимальным результатом.

Одна из причин связана с эмоциональной включенностью учащегося в игровой процесс. То есть определенная роль в игре усиливает мотивацию, а именно отвечающую за выполнение учебных действий. Важно помнить, что роль, выполняемая учащимся на занятии, выступает своего рода образцом поведения в определенной ситуации. Поэтому необходимо контролировать формирование надлежащих способов поведения или решения учебных задач в процессе игры, организовывая рефлексию учащихся по результатам, полученным в ходе занятия, поскольку ролевое поведение является сложным и многогранным процессом [3].

На сегодняшний день вопрос использования игровых технологий является особо актуальным, поскольку образовательная парадигма модернизировалась и согласно новым требованиям ФГОС требует более тщательного подбора средств и методов к формированию иноязычных компетенций.

Применение игровых технологий необходимо реализовывать в несколько этапов: постановка цели, планирование задач по ее достижению и их осуществление, рефлексия результата. Важно помнить, что позиция учащегося в игре, как и педагога, должна быть субъектной. Преимущества игровых технологий заключаются в следующем: лояльно регламентированная развивающая деятельность, творческая направленность деятельности, предполагающая импровизацию учащихся в решении учебных задач проблемного характера, эмоциональная включенность всех участников процесса, конкуренция или сплочение в зависимости от направленности игры, сюжетная линия, формирование причинно-следственных связей и др. Ключевая черта игровой технологии заключается в возможности транслирования реального и ролевого поведения, которое позволит учащимся на уроке иностранного языка отработать необходимые ситуативные речевые навыки. Поскольку атмосфера урока – психологически безопасная среда, она позволяет реализовывать личностный и академический потенциал учащихся, которые по тем или иным причинам не способны демонстрировать успешную учебную деятельность в силу психологических особенностей [1].

Игра представляет собой ту реальность, в которой он может отвлечься, ослабить действие психологических барьеров и открыться процессу познания как в более раннем детстве. То есть в моделируемых ситуациях учащемуся будет легче освоить опыт поколений, ненавязчиво принять установки и нормы общества.

Естественно, игровые технологии не следует рассматривать как единственно возможный формат обучения. Он должен разнообразить образовательный процесс, а не выместить какие-либо методы обучения. Как и прежде мастерство педагога будет заключаться в подборе надлежащих конкретному случаю методов формирования иноязычных компетенций у учащихся.

Благодаря вовлеченности учащихся в игровой процесс педагог также сможет решить вопрос расширения социокультурной картины мира. Как известно, овладеть иностранным языком невозможно без понимания культурных особенностей носителей изучаемого иностранного языка. Игровые технологии позволяют учащимся, даже начальной ступени, познакомиться с традициями, этническими особенностями и установками определенного населения [3].

Таким образом, для педагога, работающего в начальном звене, игровые технологии решают ряд педагогических задач, связанных с развитием мыслительных процессов, мотивационной и эмоциональной сферы, произвольности поведения и, главным образом, формирования иноязычных компетенций. Тем не менее, использование игровых технологий на уроке иностранного языка требует тщательного осмысления задач, которые будут решены с помощью них в процессе обучения. Как отмечают советские психологи и педагоги, с помощью игры возможно формировать сложные умственные действия, в том числе и речевые навыки в более эффективном и психологически комфортном для детей формате.

Список литературы:

1. Безденежных Н. Н., Цветкова С. Е. Роль и место игровых технологий в обучении иностранному языку младших школьников // Проблемы современного педагогического образования, 2022. № 76-3. С. 41-44.
2. Клюева М. И., Пронина Н. С., Кузьмин Р. А. Значение игры и ее использование при обучении младших школьников иностранному языку // Проблемы современного педагогического образования, 2022. №. 75-4. С. 125-128.
3. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации, 2011. Т. 1. С. 140-146.
4. Рудакова С. А. Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе // Проблемы педагогики, 2019. № 5 (44), С. 19-21.
5. Тугарева Е. А., Тугарева В. В. Игровая деятельность как средство мотивации познавательной активности младших школьников на уроках иностранного языка // Наука и образование, 2022. Т. 5, № 1. С. 200.