**Применение игровых технологий на уроках английского языка**

**в начальных классах.**

 В настоящее время английский язык является средством международной коммуникации. Различные сферы деятельности пронизаны международным сотрудничеством, основанном на знании английского языка. Согласно современным стандартам, обучение английскому языку в школе начинается с младшей ступени обучения.

 Перед учителями английского языка возникла задача: повысить мотивацию учеников к овладению новыми знаниями, что может быть достигнуто за счет применения технологии игр в обучении. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

***Игра*** – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление. В структуру игры как деятельности, способствующей развитию личности входят следующие этапы: *целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов игровой деятельности.*

В процессе своей педагогической деятельности учитель английского языка должен учитывать следующие особенности младшего школьного возраста:

1.  *Склонность к игре.* Игровые отношения создают ребенку ситуацию реальной жизни: ребенок добровольно упражняется в совершении действий.

2.  *Невозможность долго заниматься монотонной деятельностью*. Как утверждают психологи, дети 6–7-летнего возраста не могут удерживать свое внимание на одном каком-либо предмете более 7–10 минут.

Игровая технология позволяет раскрыть творческий потенциал обучающихся. Благодаря игровому процессу на смену монотонному повторению приходит творческое закрепление полученных знаний в процессе игры, так как игра является наиболее комфортным и приносящим удовольствие детям видом деятельности. Проведенный в игровой форме урок английского языка способствует установлению у обучающихся устойчивого интереса к овладению знаниями по данному предмету и убеждению в собственном успехе. Игры используются в зависимости от целей и задач урока английского языка. Применение игровых технологий варьируется и может быть включено в любой из этапов урока, согласно методической разработке учителя.

Игры можно разделить на 2 группы: *подготовительные* и *творческие*. К подготовительным играм можно отнести игры, отрабатывающие фонетические, орфографические, грамматические и лексические умения. Творческие игры направленны на развитие коммуникативных умений учащихся.

Рассмотрим применение игровых технологий на начальном этапе обучения английскому языку.

На этапе обучения фонетике используются следующие **фонетические игры**:

*«Отгадай звук»*

Задачей учеников является вычленение одного наиболее употребляемого звука в потоке речи учителя или диктора.

Например: fat, cat, hat, dad.

*«Назови слово»*

Учитель загадывает звук. Ученики кидают друг другу мяч, называя при этом слово с загаданным звуком.

Лексический материал является основой будущего развития навыков говорения. Для отработки лексического материала используются следующие **лексические игры**:

*“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”

*«Составь* *слово»*

Каждому из играющих учеников выдаём листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор картонных квадратов с буквами алфавита. Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета. Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв.

Для развития у обучающихся навыков применения грамматических конструкций используются **грамматические игры**. Благодаря использованию в обучении грамматических игр, ученики успешно преодолевают языковой барьер, за счет создания естественной языковой среды учителем.

*“Who is who?”*

Учитель вместе с одним учеником задумывают известного человека или одноклассника. Остальные ученики должны отгадать персонажа, используя языковые конструкции при ответе на вопрос учителя:

Is he (she) taller than me? – Yes, he is.

Does he (she) study better than me? – No, he doesn`t.

*“I can …”*

После прохождения темы урока, например, спорт, учитель задает вопрос:

What do you can? И ученики отвечают, используя конструкцию: I can run\ jump\swim.

Для отработки навыков правильного написания английских слов используются **орфографические игры:**

*«Кто больше?»*

Игра используется для проверки изученного материала. Учитель делит учеников на 2 группы. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) виды спорта; б) предметы одежды; в) овощи и т.д.

*«Собери слово»*

Учитель раздает ученикам карточку, где слова по теме написаны в разброс. Ученики должны составить слова.

Задачей творческих игр является раскрытие творческого потенциала обучающихся, развитие кругозора и коммуникативных умений.

К творческим играм можно отнести следующие:

*«Праздник»*

Учитель заранее предупреждает учеников о проведении урока на тему “Halloween». Ученики могут приготовить презентации по теме, разыграть сценку, приготовить загадки, сладости. Данная игровая технология позволяет ученикам познакомится с традициями страны изучаемого языка, что в дальнейшем позволит поддерживать диалог на эту тему.

*«Спектакль»*

Учитель вместе с учениками знакомится со сказкой, например, “The three little pigs”. Учитель распределяет роли между учениками и ставит спектакль. Затем происходит презентация спектакля на уроке или на родительском собрании. Данная игра знакомит учеников с литературой изучаемого языка и национальным колоритом.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком и эффективным приём в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры как средства обучения вызывает мотивацию к коммуникации у обучающихся. Педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у обучающихся интерес, стимулировать их умственную и речевую деятельность, направленную на закрепление новых лексических единиц. В процессе игры создается атмосфера соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения, что способствует активизации деятельности обучающегося. В настоящее время игра является не только приятным времяпровождением, но и одной из ведущих технологий образования.