**Использование игровых технологий на занятиях английского языка.**

В настоящее время английский язык является международным средством общения. Международное сотрудничество, основанное на знании английского языка, проникает в различные сферы деятельности. Согласно современным стандартам, преподавание английского языка в школе начинается с младшей ступени обучения.

В современной школе возникает потребность в расширении методического потенциала. К активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания английского языка, относятся игровые технологии.

Игровые технологии предоставляют уникальную возможность для обучения, которая не только делает творчески-поисковую работу учащихся интересной и захватывающей, но и делает повседневное изучение английского языка увлекательным. Привлекательность виртуального игрового мира позитивно влияет на монотонные задачи по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональная составляющая игрового процесса стимулирует все познавательные функции и процессы учащихся. Еще одним положительным аспектом игры является ее способность помочь применить знания в новом контексте. Таким образом, материал, усваиваемый учащимися, проходит определенную практику, принося разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игра представляет собой естественный и гуманный подход к обучению, особенно для детей. Предоставляя им возможность учиться через игру, мы подходим к процессу обучения с точки зрения детей, а не взрослых. Мы позволяем им воспринимать учебный материал так, как им это удобно и врожденно.

1. Игра способствует развитию физических, эмоциональных, когнитивных и социальных навыков у детей.

2. В игре дети могут вырабатывать стратегическое мышление, учиться решать проблемы и находить креативные решения.

3. Игра помогает развивать у детей воображение, фантазию и креативность.

4. Через игру дети учатся сотрудничать, общаться, разрешать конфликты и устанавливать правила.

5. Игра способствует развитию самоконтроля и саморегуляции у детей.

6. Игра может быть использована как средство обучения, позволяющее детям усваивать знания и навыки более эффективно и с большим интересом.

7. Игра обеспечивает эмоциональное удовлетворение и радость детям, способствует их психологическому благополучию и самооценке.

8. Игра может быть адаптирована для разных возрастных групп и индивидуальных потребностей детей.

9. Игра имеет значимость не только для детей, но и для взрослых, позволяя им восстанавливать энергию, развиваться и отдыхать.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучение предполагает развитие памяти, внимания и способности воспринимать информацию, а также развитие навыков, полезных вне учебного процесса.

2. Воспитание заключается в формировании таких качеств, как внимательное и доброжелательное отношение к партнеру во время игры. Через использование клише иноязычного речевого этикета стимулируется выработка такого качества, как вежливость.

3. Развлекательная функция урока состоит в создании приятной атмосферы, которая делает занятие интересным и необычным, превращая его в захватывающее приключение или сказочный мир.

4. Коммуникативная функция направлена на создание обстановки межкоммуникативного общения на иностранном языке, объединение группы учащихся и установление новых эмоционально-коммуникативных связей.

5. Релаксационная функция помогает снять эмоциональное напряжение, возникающее из-за напряженного обучения иностранному языку, и облегчает состояние нервной системы.

6. Психологическая функция заключается в формировании навыков подготовки организма к более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств с целью активизации потенциала каждого индивидуума.

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

Цель

-Познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;

- тренировать учащихся в использовании лексики в естественных ситуациях

-Активизировать речевую и мыслительную деятельность учащихся;

-совершенствовать навыки устной речи.

Карусель

Дети, взявшись за руки, образуют 2 круга: внешний и внутренний. Учитель говорит: «Go!». Дети начинают двигаться, каждый по своему кругу, причём один круг движется по часовой стрелке, другой — против. Через 10 секунд учитель говорит: «Stop!». Дети останавливаются, и ученик из внешнего круга, обращаясь к стоящему напротив ученику, говорит: «How can I get to Trafalgar Square (Big Ben and ...)?». Ученик из внутреннего круга отвечает: «You can get there by bus (boat, taxi and ...)». Дети снова начинают двигаться по кругу до тех пор, пока не услышат «Stop!». Учитель останавливает движение таким образом, чтобы все пары имели возможность обменяться вопросом и ответом.

В 6 классах, изучая тему «Животные в нашей жизни», учащимся можно предложить игру «А birthday party». Учитель выбирает водящего и говорит: «Alina has a birthday today. Children let us have a birthday party. Get your presents ready». Учащиеся по очереди дарят какое-то животное со словами: «Good afternoon! I wish you many happy returns of the day. Here is my present for you. Take a whale (monkey and ...)!». После того как все ребята поздравили Алину, она говорит: «I like all my presents. I like the whale (monkey and...)! Thank you very much!».

Эту же игру можно предложить в другом варианте. «Алина собирается открыть зоопарк. Что бы вы предложили ей купить для зоопарка?». Учащиеся по очереди говорят: «Alina you should buy a ... because ...». Алина заслушивает предложения и в конце говорит: «Of course I’ll buy ... ».

Также можно предложить игру «Are you ... ?». Ведущий изображает какое-либо животное. Он совершает различные действия, характерные для этого животного. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Угадавший становится ведущим.

**ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**.

Цель

-Провести тренировку английского произношения;

-развитие навыков фонологического аудирования.

На начальном этапе обучения произношению используются такие игры, как игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, предметные игры и игры на внимание.

* *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.
* *Правда-ложь (игра на внимательность)*  
  Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить и исправить ошибку, если она имеется.
* *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…

Использование игр на занятиях по иностранному языку имеет большое значение для усвоения новых идей иформирования, новых навыков и умений. Игры очень важны для повышения мотивации и желания студентов учиться.

Таким образом, педагогический потенциал любой игры заключается в том, чтобы вызвать интерес учащихся, стимулировать умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создать атмосферу соревнования и сотрудничества в процессе выполнения того или иного упражнения. Использование различных игровых приемов на уроках также способствует формированию дружных коллективов в классе, так как каждый участвующий в игре студент имеет возможность посмотреть на себя и своих сверстников со стороны.

В заключение следует отметить, что учебные игры строятся на принципах коллективной работы, практической пользы,соревнования,максимального использования возможностей каждого студента и неограниченных возможностей для творческой деятельности.