**Представление педагогического опыта**

 **Понизяйкиной Екатерины Юрьевны**

учителя английского языка МОУ «Лицей №43» г.о. Саранск

**«Игровые технологии в обучении»**

1. **Введение**

Современное обучение включает в себя постоянное обучение школьников иностранному языку, в связи с этим учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения уровня качества и эффективности обучения иностранному языку. Именно об этом и говорится в одном из пунктов стратегии-инициативы проекта «Новая Школа»: «В преподавании иностранного языка следует обратить внимание на развитие активной речевой коммуникации, с использованием современных технических средств обучения» и игровой метод - один из способов, помогающих развивать активную речевую коммуникацию.

 Интерес методистов к игре вовсе не случаен, ведь именно в игре у обучающегося развиваются творческие способности, умение ориентироваться в определенной ситуации. По словам Ф. М. Стронина, игра представляет собой «ситуативно-вариативное упражнение, которое дает возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками: спонтанностью, эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия».

1. **Технология опыта**

Как сделать урок интересным и продуктивным? Подобным вопросом задаются многие педагоги, и я в том числе, и каждый находит свое решение. Современный урок требует от учителя владения техническими средствами обучения (использование на уроках компьютера, создание мультимедийных презентаций), знание психологии обучающихся, владение методикой преподавания предмета на каждой ступени обучения - всё это позволяет расширить рамки урока, делая процесс обучения более эффективным и продуктивным.

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся. С одной стороны - ситуация может напоминать драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. С другой - ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным конфликтом игры - соревнованием. Желание принять участие в такой игре мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности. Несмотря на четкие условия игровой ситуации и ограниченность использования игрового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности, а, следовательно, и спонтанная речь. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жесты, мимику и др., имеет ярко выраженную целенаправленность.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

**1. Обучающая функция** заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации, развитии обще учебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком.

**2. Воспитательная функция** заключается в воспитании таких качеств, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре, также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

**3. Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроках, превращение уроков в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой, и в сказочный мир.

**4. Коммуникативная функция** заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединения коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

**5. Релаксационная функция** - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

**6. Психологическая функция** состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

**7. Развивающая функция**направлена на гармоническое развитие личностных качеств, активируя резервные возможности ***личности***.

Все вышеперечисленные функции игры помогают не только в обучении иностранному языку, но так же развивают личностные качества школьника.

**3. Результативность опыта**

Игровые технологии активно используются на уроках и во внеурочной деятельности.

*Ролевые игры.*

Чтобы играть в ролевые игры на уроках английского языка правильно, необходимо сформировать у обучающих нужные социальные умения. На помощь приходят упражнения на тренировку выражений этикетного плана, развитие навыков разговора по телефону, мини диалоги на заданную тему из нескольких реплик. Основной целью любой ролевой игры на уроках английского языкаявляется получение новых знаний и отработка их до навыков.

Как правило, мы прибегаем к ролевым играм и постановкам в самом конце изучения темы для закрепления приобретенных знаний. В этом случае необходимая [лексика английского языка](http://engblog.ru/subject/lexicology) и грамматические конструкции уже усвоены, речевые образцы проработаны, фонетические, орфографические задания и аудирование пройдены.

Одими из любимых остаются известные русские и английские сказки «Колобок», «Сказка о Джонни-Пончике», «Теремок», «Три медведя», «Дом, который построил Джек», «Три котенка» и другие. Часто на уроках сочиняются новые сказки, придумываются новые герои, детской фантазии можно только позавидовать.

*Квест-технология*

Как понятие, игровая квест-технология, в воспитательном и общеобразовательном процессе появилась относительно недавно. Следует также заметить, что сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Поиск клада» и др.).

Прохождение целого квеста требует довольно продолжительного времени, поэтому в процесс урока часто включаются отдельные задания. Старшеклассники, любители квестов, с удовольствием готовят задания для обучающихся начальной и средней школы. В этом случае мы достигаем сразу двух целей: составители повторяют материал, готовя задания, а игроки усваивают новый материал в интересной форме.

*Работа на уроках*

*Нарисуй свое имя (1 класс)* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/279013/>

*Смешиваем цвета (2 класс)* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/370772/>

*Кто сказал «Мяу»? (2 класс)* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/355379/>

*Традиции празднования Пасхи (1 и 4 класс)* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/335772/>

 *И Рождества* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/317403/>

*Альтернативная энергия (8 класс)* - <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/385654/>

*Что такое физика? – (7 класс)* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/331581/>

*Три закона Ньютона.(9 класс) -* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/432959/>

*Занятие спецкурса «Ни дня без английского» (3 класс)* <https://lic43sar.schoolrm.ru/life/news/10184/438927/>

**4. Список использованной литературы**

1) Бабушкина, Л. Е. Игра как эффективное средство на уроке иностранного языка / Л. Е. Бабушкина, Муфид Мусин // Иностранные языки в школе и вузе; Мордов. гос. пед. ин-т. – Саранск, 2017. – С. 5-8

2) Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая, Забайкал. гос. ун-т. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с.

3) Левина, Е.А., Чегодаева, К.В. Методическая эффективность использования игровых технологий при формировании грамматических навыков на уроках английского языка / Е.А. Левина, К.В. Чегодаева // Актуальные проблемы германистики и методики преподавания иностранных языков; Мордов. гос. пед. ин-т. – Саранск, 2019. – С. 66-70

4) Пассов, Е. И. Урок иностранного языка: настольная книга преподавателя иностранного языка / Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлева. – Ростов н/Д. : Феникс; М. : Глосса-Пресс, 2010. – 640 с

5) Пучкова, Ю. Я. Игры на уроках английского языка - М.: АСТ, 2003.

6) Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка / М. Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 2001. – 370 с.