**ГБОУ ДПО «СЕВЕРООСЕТИНСКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНСТИТУТ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ РАБОТНИКОВ ОБРАЗОВАНИЯ»**

**МБОУ Гимназия №5 г. Владикавказ**

**Использование игровых технологий и игровых программ в обучении младших школьников иностранному языку**

Мурадова Людмила Сергеевна

учитель английского языка МБОУ Гимназии №5г.Владикавказ

**Владикавказ**

**2021**

**Слово о педагоге**

Мурадова Людмила Сергеевна, учитель первой категории английского языка МБОУ Гимназии №5, стаж работы: 26 лет.

Мурадова Людмила Сергеевна закончила ПГПИИЯ по специальности английский язык, русский язык и литература. 13 лет работала в должности старшего преподавателя СОГУ им. К.Л.Хетагурова, на протяжении последних 8 лет работает учителем английского языка МБОУ Гимназии №5.

Принимает активное участие в работе всероссийской творческой группы профессионального развития педагогов «Современный урок: от теории к практике».

В рамках работы крупнейшей онлайн-библиотеки методических разработок для учителей осуществляет значительный вклад в методическое обеспечение учебного процесса по преподаваемой дисциплине.(infourok.ru/standart)

Также регулярно проходит курсы повышения квалификации на базе СОРИПКРО.

Среди профессиональных качеств Людмилы Сергеевны можно отметить владение предметом преподавания, методикой преподавания, педагогическое мастерство, организаторские умения и навыки. Задачу учителя видит в том, чтобы помочь детям быть самостоятельными, осознать себя личностью, пробудить в них потребность в познании себя, мира, воспитать чувство собственного достоинства. Как учитель-предметник считает, что вызвать интерес, увлечь своим предметом можно через создание творческой атмосферы на уроке. Необходимо создать такую учебную среду, которая будет направлена на развитие познавательных способностей учащихся, а это невозможно без современных педагогических технологий в школе

Для достижений целей своих уроков учитель использует разнообразные игровые технологии, цель которых - существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим.

**Описание опыта «Использование игровых технологий в обучении младших школьников иностранному языку. Игровые программы»**

Потребность школьников в овладении иностранными языками как инструментом будущей профессиональной деятельности, значительно повышающим возможность получения престижной работы, обязывает учителя иностранного языка выбирать технологии, которые будут стимулировать мотивацию к овладению новым языком общения, и позволит раскрыть учащимся свою индивидуальность, способности и проявить активность. Совершенно очевидно, что, используя только традиционные методы обучения, решить эту проблему невозможно, поэтому должны быть созданы условия, способные вовлечь каждого учащегося в активный познавательный процесс. Существует много педагогических технологий (технология сотрудничества, здоровьесберегающие технологии, развитие критического мышления через чтение и письмо и т.д.) и необходимо их гармоничное сочетание. На мой взгляд, наилучшие результаты в овладении языком достигаются при использовании игровых технологий.

На начальном этапе обучения иностранному языку мотивация играет важную роль в развитии речевых навыков и языковых умений. Возрастные особенности детей младшего школьного возраста обуславливают плавный переход от игровой к учебной деятельности, в ходе которого формируются мотивы достижения цели обучения. Известно, что использование на уроке игровых технологий способствует повышению познавательной деятельности учащихся. Обучающие игровые программы представляют собой современный и эффективный метод преподавания иностранного языка на начальном этапе обучения, обеспечивающий не только усвоение новых знаний, умений и навыков, но и формирование личности учащегося.

Однако игровые технологии не призваны заменить традиционные методы – они выступают в роли вспомогательного средства обучения. В связи с этим роль педагога заключается в рациональном использовании различных технологий, что требует не только фундаментальных знаний в профессиональной области, педагогике и психологии, но и знания в сфере применения современных технологий на уроке иностранного языка.

Как показывает мой опыт, игровые технологии занимают особое место среди педагогических технологий. В их основе лежит педагогическая игра, разнообразная по дидактической цели, структуре, возрастным возможностям их использования и содержанию. Она обеспечивает готовность учащихся применить на практике приобретенные знания, умения и навыки, необходимые для успешной учебной деятельности.

Цель игровых технологий заключается в решении следующих задач: дидактических (применение имеющихся знаний, умений, навыков и формирование новых способов действия);

• воспитывающих (развитие коммуникативных навыков, самостоятельности);

• развивающих (развитие творческих способностей, рефлексии, умения анализировать и структурировать полученную информацию);

• социализирующих (возможность моделировать ситуации из реальной жизни). Считаю, что организация игрового процесса требует от педагога больших усилий. Необходимо следить за соблюдением правил, оказывать помощь учащимся в процессе игры, оценить их действия и т. д. По окончании игры надо соотнести полученные результаты с заявленными и сделать выводы, позволяющие скорректировать игру в соответствии с индивидуальными особенностями учащихся и уровнем владения языком.

Игра – ценное и эффективное средство обучения. Играя, учащиеся чувствуют себя свободными, самостоятельными и независимыми. Они приобретают желание учиться.

Игра мотивирует к деятельности и при этом носит непринужденный характер. Согласно А. С. Макаренко, игра без мотива – плохая игра. Каждая игра доставляет игроку удовольствие.

Как показывает практика, для того, чтобы игра была эффективной, учитель не должен выступать в роли судьи или наблюдателя, он должен играть сам, быть частью игры.

Игровые технологии могут применяться на разных этапах обучения, например, при изучении нового материала или контроле его усвоения.

Обучающие игры – это игры, в ходе которых приобретаются новые знания, умения и навыки. Их цель может быть различной – от тренировки отдельных фонетических навыков до развития умений аудирования.

На уроках английского языка для формирования языковых навыков я применяю следующие виды обучающих игр:

**Фонетические игры** предполагают коррекцию произношения и воспроизведение языкового материала. Фонетическая зарядка. С учащимися начальных классов, особенно в самом начале изучения английского языка, очень важна правильная постановка звуков, поэтому с самого первого урока я практикую сказки про нашего помощника Mr. Tangue. Очень часто мы с детьми сочиняем вместе и добавляем какие-то новые сценки.

1.                В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Язычок. Жил он в большом красивом домике, а был этот домик необыкновенный. Был он большой и красивый. Вот такой (надуть щёки)! Теперь вы мне покажите, какой был домик (дети надувают щёки). Каждое утро, проснувшись в своём красивом домике, Язычок обходил все комнаты, чтобы посмотреть всё ли в порядке. Делал он это так (рот закрыт, язык движется по кругу вверх, начиная снизу перед нижними зубами к левой щеке, к верхним зубам, к правой щеке и возвращается к нижним зубам; проделать упражнение справа налево и слева направо). Потом Язычок открывал окошко, чтобы посмотреть, какая на улице погода. Делал он это так (губы раздвинуть в стороны, рот приоткрыть и раздвинуть зубы). Выглядывая в окошко Язычок — вот так (кончик языка поместить между зубами). Если погода была хорошая, язычок восхищался [o-o-o], а если погода было плохая, Язычок говорил: [æ-æ-æ] и вздыхал [h-h-h]. Язычок расстраивался, если погода была плохая, так как он очень любил ходить на прогулку.

2.                Сегодня наш друг Mr. Tongue приглашает нас прогуляться с ним по лесу (учитель включает кассету с записью звуков леса). Итак, мы с вами в лесу. Под ногами у нас шуршит листва и ветки, иглы и шишки: [∫-∫-∫]. И вдруг на нас нападают комары и жужжат: [z-z-z]. А мы их отгоняем вот так: дети хлопают в ладони. Комары испугались и улетели, и мы дальше идем по лесу: [∫-∫-∫]. Вдруг на нас нападают пчелы и жужжат: [ð-ð-ð]. Мы стараемся не делать резких движений, и пчелы улетают, а мы с вами выходим на красивую опушку, на ней много разноцветных бабочек и мы говорим: [wau-w-wau]. Мы ложимся на травку и отдыхаем: [о: -о: -о:].

**Лексические игры** применяются для тренировки применения слов в потоке речи, активизации речемыслительной деятельности учащихся, развития словарного запаса.

Во втором классе дети начинают изучение английского языка с вводного курса. Они знакомятся с алфавитом – учат буквы, звуки, а также осваивают огромное количество лексики по различным темам:” Hello” “My schoolbag” “My home” “My face” “My animals” “My senses” и т.д. Запомнит столько слов помогают только игры. Вот один из вариантов:

Teacher: I have got an ant.

1 Student: I have got an ant and a bat.

2 Student: I have got an ant, a bat and a cap…

И так идем по цепочке, пока не повторим все слова из нашего алфавита. Начинать такую игру следует с более слабых учащихся, так как завершающий игру должен будет произнести все слова, которые назвали его товарищи. Игра подходит для любой из выше указанных тем, так как каждая содержит до 10-12 слов. Как показывает практика, через 2-3 занятия те ученики, которые начинали игру уже хотят ее заканчивать, так как чувствуют уверенность в своих знаниях.

Когда мы изучаем «Части тела» и команды, очень нравится детям игра “Simon says”. Правила игры очень простые: если учитель перед командой сделать что-то говорит Simon says, то ученики выполняют ее, если фраза Simon says не звучит, то не выполняют. Нарушивший правило выбывает из игры. Играем до тех пор, пока не останется один победитель.

В I четверти 2 класса дети изучают буквы и звуки, но еще не умеют писать. Как проверить знание лексики в такой форме, чтобы это получилось и качественно, и интересно? Очень просто – мы рисуем монстра. Здесь можно проверить и знание счета, и знание цветов, и знание частей тела. Я рисую монстра словами – говорю сколько у него рук, ног, какого они цвета, большие или маленькие, а дети рисуют.

Лексические упражнения прекрасно сочетаются с аудированием. В УМК Starlight активно используются комиксы. Обычно дети их смотрят, повторяют слова и фразы. Я немного усложнила задачу, но она стала интереснее. Я распечатываю комикс и разрезаю его на отдельные картинки. На парты выкладываю по одному экземпляру (все картинки перемешаны). Дети работают в парах. Они слушают запись и расставляют картинки в правильной последовательности. Им кажется, что они играют, на самом же деле мы активно развиваем как лексические навыки, так и навыки восприятия иноязычной речи на слух.

**Грамматические игры** способствуют переходу учащихся к активной речевой деятельности, поскольку они обеспечивают тренировку употребления определенных грамматических конструкция, создают игровую среду для запоминания речевых образцов.

Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Я активно использую в работе стихи, песни, игры. На первом этапе грамматика не объясняется. Грамматические конструкции вводятся в виде речевых образцов, учащиеся заучивают их, используют в речи по аналогии, а затем даются объяснения.

Например, при отработке структуры *this is / these are* мы разучиваем песню“This is my house”, конструкции *I have got* – “What’s in your schoolbag”

Многократное повторение грамматических конструкций кажется детям скучным, однообразным занятием. Во время игры заучивание происходит в общении и перестает быть утомительным. Все песни, подобранные в УМК Starlight, имеют незамысловатый, но очень запоминающийся ритм, дети продолжают их петь и после урока.

В начальной школе обучение грамматике английского языка целесообразно проводить через игру. При изучении глагола *to be* я на доскувывожу яркое, веселое, трехголовое «чудище» и мы учим стишок:



Когда мы начали изучение времени Present Simple, возникла идея - а почему бы нам не отправиться в увлекательное путешествие по стране английской грамматики?! Мы сели в карету и помчались… Первая остановка была в королевстве Present Simple. Здесь мы познакомились с двумя братьями-близнецами Do и Does. Мы стали называть их королями, у каждого из них своя часть в королевстве, и каждый устанавливает свои правила. Например, король Does всем продает шляпы, на которых написано –s или –es, на его территорию заходят только He She It (это наши человечки вместо подлежащего), они за руку держат V (действие, которое совершает наш человечек), а на голове у него обязательно надета шляпа (-s/-es). Так как король самый главный (его мы обозначаем короной), то в вопросе он стоит на первом месте, а в отрицании приходит вместе с помощником NOT. Ну и конечно же в присутствии короля наш глагол обязан снять шляпу, иначе королевские стражи отрубят ему голову.

По мере изучения нового времени менялись названия королевств, короли, действующие лица. Например, в королевстве Present Continuous нас встретил кот-трансформер, нам надо было его обязательно правильно собрать, иначе он нас не пустит в королевство

**Орфографические игры** направлены на освоение правописания изученных слов.

В данном разделе я активно использую такой ресурс, как quizlet. com

Детям очень нравится работать с интерактивной доской. Данная программа позволяет разрабатывать собственные уроки на изучение активной лексики, а затем в разных режимах заучивания – Карточки, Заучивание, Письмо, Правописание, Подбор, Гравитация, Тест, как осваивать ее, так и осуществлять контроль.

Вторая группа игр включает в себя игры, способствующие развитию речевых умений учащихся. Среди них важное место занимают ролевые игры, способные организовать процесс обучения таким образом, чтобы учащиеся могли использовать накопленный языковой материал в жизненных ситуациях.

Ролевая игра представляет из себя модель общения, несущую существенные черты действительности через подражание ей. Учащиеся, благодаря возможности выбора, могут примерить на себя различные социальные роли и выступать в процессе игры в качестве человека с интересами и идеями, отличными от их личных. Однако игроки, которые не понимают свою роль в данной игре, менее склонны к принятию правил игры и достижению ее дидактической цели.

В качестве примера приведем ролевую игру «В супермаркете». Ее целью является развитие диалогической речи учащихся и использование лексического материала по изученной теме. В процессе игры дети выбирают нужные продукты предметы одежды, изображенные на подготовленных педагогом карточках. Один ученик выступает в роли продавца, другой – покупателя. В результате они разыгрывают диалог и представляют его классу.

Обучающие игры развивают творческую активность учащихся, способствуют формированию необходимых для современного информационного мира компетенций.

К положительным аспектам обучающих игр относят: возможность разработки игры для любого возраста, ориентация на любое количество участников и гибкость в выборе языкового материала. В качестве негативного аспекта применения игровых технологий выделяют недостаток времени на уроке, несоответствие школьной программе, некомпетентность педагога.

При использовании на уроке однообразных методов обучения учащиеся заметно утомляются, теряют интерес, перестают воспринимать учебный материал. Важность использования обучающих игр на уроке иностранного языка обусловлена их мотивирующим потенциалом.

Слабая языковая подготовка учащихся не мешает им быть полноправными участниками обучающих игр. Это связано с тем, что их личные качества играют большую роль в процессе игры. Самый находчивый и сообразительный ученик может стать первым. Соревновательный элемент обучающих игр обеспечивает высокую степень мотивированности учащихся – каждый старается победить.

Во многом мотивирующий эффект игры достигается посредством использования различного дополнительного материала. К ним относится раздаточный материал со схемами, моделями и речевыми образцами, а также элементы интерьера, помогающие погрузиться в игровую среду и снять эмоциональное напряжение. Особое место как составляющая часть игровых методов обучения занимает компьютер и интерактивная доска.

Игра обеспечивает психологическую готовность учащихся к общению на иностранном языке, непринужденное повторение языкового материала нужное количество раз, введение новой лексики и ее воспроизведение, создание связей между отдельными словами и речевыми ситуациями.

Обучающая игра дает педагогу возможность использовать языковой материал в ситуациях, приближенных к реальным, с присущими им признакам, таким как эмоциональность и спонтанность речи.

Обучающие игровые программы – это компьютерные игры дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач.

В своей работе я использую следующие обучающие программы:

Для формирования лексических навыков можно использовать программу «**quizlet**», о которой я уже говорила ранее, а также «**Young genius**», которая предлагает игроку 15 игр со словами: тренировка написания слов, перевод на русский язык и произношение. Обучающая программа «**Talk to me**» обеспечивает тренировку произносительных навыков и предполагает работу с микрофоном. «**The Grammar of Doom»** - обучающая игровая программа, направленная на формирование грамматических навыков. Она разработана в форме игры приключения, которая охватывает различные аспекты грамматики. Для обучения диалогической речи разработана компьютерная программа «**Bridge to English**», предполагающая формулирование игроком вопросов и ответов в виде реплик диалогов.

Такая программа, как «**Английский язык с медвежонком Тедди**» предполагает работу с интерактивной доской. Ее уникальность заключается в том, что перемещение картинок на доске развивает не только мелкую моторику, но и позволяет перейти от объяснений языкового материала к активной деятельности и самостоятельному анализу допущенных ошибок.

На сайте **lyricstraining.com** работаю в программе, которая позволяет развивать навыки аудирования у детей, а также обогащает их словарный запас. Так как задания там времяемкие, то дети их получают на дом, а мне присылают ссылку с результатами. Песни выбирают на свое усмотрение – сначала это легкие детские песенки, со временем сложнее. Как показывает практика, родители активно и с удовольствием работают в этой программе вместе с детьми.

По мнению Г. В. Роговой и И. Н. Верещагиной вспомогательные средства, требующие технической оснащенности, являются самыми перспективными и важными в обучении иностранному языку.

Опыт моей работы по развитию познавательной активности учащихся на уроках иностранного языка позволяет проследить динамику происходящих изменений и стабильность результатов. Систематическое использование игр, компьютерных программ на уроках, проведение уроков в нетрадиционной форме показало, что у учащихся растёт интерес к обучению, развивается познавательная деятельность. Заметно повышается активность учащихся. Однако следует соблюдать чувство меры, применяя на уроках в младшей школе игровой метод, ни в коем случае нельзя позволить детям заиграться, иначе переход к следующему этапу урока может быть сорван или крайне затянут.

Исходя из своего собственного опыта и всего изученного теоретического материала могу сделать вывод, что учеба через игру, а также использование обучающих игровых программ способствуют достижению главной цели обучения – формированию коммуникативной компетенции учащихся.

**Список литературы:**

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.

2. Афанасьева А. В. Применение компьютерных игровых технологий в системе мультимедийных способов преподавания учебного материала // Наука и современность. – 2016. – № 48. – С. 43–48.

3. Беляева Е. Б. Готовность младших школьников к изучению иностранного языка в начальной школе // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2010. – № 6. – С. 45–48.

4. Блонский П. П. Избранные педагогические произведения. – М.: Академия педагогических наук СССР, 1961. – 695 с.

5. Верещагина И. Н., Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе: Пособие для учителя – М.: Просвещение, 1988. – 224 c.

6. Казак Е. Н. Место и роль компьютерных обучающих игр («серьезных игр») в виртуальной среде // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: Сб. научных статей. – Пенза, 2017. – С. 159–162.

7. Свалова Е. В. Особенности обучения иностранному языку учащихся младших классов средней общеобразовательной школы // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 6. – С 159–162. 20.

8. Сейдаметова С. М., Шкарбан Ф. В. Использование компьютерныхобучающих программ в младшей школе // Проблемы современного педагогического образования. – 2015. – № 48-3. – С. 197–206.

9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

10. Шабалина О. А., Воробкалов П. Н., Катаев А. В. Разработка обучающих игр: интеграция игровой и обучающей компоненты // Открытое образование. – 2011. – № 2-2. – С. 290–294.

11. Шабалина О. А. Разработка обучающих компьютерных игр: как сохранить баланс между обучающей и игровой компонентой // Образовательные технологии и общество. – 2013. – № 3. – С. 587–602.