**Тема:** «Игровые технологии как ресурс формирования иноязычной коммуникативной компетентности младших школьников»

Автор работы: Баранова Анна Васильевна

учитель английского языка,

муниципального казённого

общеобразовательного учреждения

средней общеобразовательной школы №7

электронный адрес: a.fhfyjdf@yandex.ru

Светлоград ,2014

Еще несколько лет назад английский язык воспринимался всеми как иностранный. Но с течением времени роль английского языка возросла настолько, что теперь он считается во всем мире международным. Изучение английского языка для большинства из нас становится чуть ли не самой большой проблемой в жизни. Каждый взрослый человек мечтает овладеть английским хотя бы на разговорном уровне. Почему так?

Английский язык – язык международного общения.

Английский язык – язык бизнеса.

Знание английского языка дает возможность обучаться в престижных зарубежных университетах.

Часть интересной и нужной литературы выходит именно на английском языке. Нам приходится ждать перевод, который, как известно, имеет свойство искажать информацию и не доносит мысль автора в полном объеме.

Большая часть страниц в интернете с нужной информацией распространяется именно на английском.

Все международные соревнования и конференции проводятся на английском языке.

Большая часть компьютерных программ и приложений составляются опять же на английском языке.

Следовательно, можно сделать вывод, что знание английского языка в современном мире необходимо для коммуникативной компетенции, которая послужит для формирования конкурентноспособной личности.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению английского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

**Актуальность и перспектива опыта**

Актуальность опыта определяется противоречием между существующей потребностью в использовании игровых технологий какоптимального ресурса формирования иноязычной коммуникативной компетентности младших школьников, основы повышения мотивации и соответственно качествазнаний учащихся по английскому языку и отсутствием адаптированной системы их реализации на уроках английского языка.

**Технология опыта**

**Основная цель опыта** – создание необходимых условий содействующих развитию коммуникативной компетентности на основе использования игровых технологий.

**Основные способы достижения поставленной цели:**

- классификация игр по целевому признаку;

- использование разнообразных форм и методов организации учебной деятельности, позволяющих раскрывать субъективный опыт учащихся;

- создание атмосферы заинтересованности каждого ученика в работе класса;

- стимулирование учащихся к высказыванию, использованию различных способов выполнения заданий без боязни ошибиться, получить неправильный ответ и т.п.;

- использование в ходе урока дидактического материала, позволяющего ученику выбирать наиболее значимые для него вид и форму учебного содержания;

- оценка деятельности ученика не только по конечному результату (правильно - неправильно), но и по процессу его достижения;

- поощрение стремления ученика находить свой способ работы, анализировать способы работы других учеников, выбирать и осваивать наиболее рациональные;

- создание педагогических ситуаций общения на уроке, позволяющих каждому ученику проявлять инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.

Все эти составляющие могут быть представлены по-разному, но обязательно во взаимосвязи.

**Ведущая педагогическая идея** заключается в создании необходимых условий содействующих совершенствованию качества знаний учащихся по английскому языку, усиление их мотивации к его изучению на основе использования игровых технологий.

В своем опыте в процессе обучения обучения английскому языку я реализую идеи Е. И.Пассова, Е.Н. Солововой, Г.А. Китайгородской, С. Гарибяна,В.В.Николиной, Б. П. Никитина.

Деятельностный характер предмета «Английский язык» соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в другие виды деятельности, свойственные ребенку данного возраста (игровую, познавательную, художественную, эстетическую и т.п.) Дает возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе, и формировать межпредметные общеучебные умения и навыки. Игра наилучшим образом позволяет достичь метапредметных результатов изучения иностранного языка таких как умение взаимодействовать с окружающими при выполнении разных ролей, умение выбирать речевые средства для успешного решения коммуникативной задачи, умения.

Игровая технология, используемая мной в процессе обучения английского языка, обязательно включает следующие компоненты:

- мотивационный компонент связан с отношением учащихся к содержанию, процессу деятельности;

- ориентационный компонент связан с принятием учащимися целей учебно-познавательной деятельности;

- содержательно-операционный компонент предполагает овладение учащимися содержанием учебного материала;

- ценностно-волевой компонент, обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности;

- оценочный компонент игры обеспечивает сличение результатов игровой деятельности с целью игры.

**Мотивационный компонент** связан с отношением учащихся к содержанию, процессу деятельности, включает мотивы, интересы и потребности учащихся в игре. Мотивационный компонент обеспечивает их активность в игре, связь с другими видами деятельности. Мотивация закладывается в самом процессе игры.

**Ориентационный компонент** связан с принятием учащимися целей учебно-познавательной деятельности, нравственных установок, ценностей. Ценности, став личностно значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

**Содержательно-операционный компонент** предполагает овладение учащимися содержанием учебного материала по английскому языку, их способность опирается на имеющиеся знания и способы деятельности. Игровое действие характеризуется сознательной целью, на которое оно направлено. Действие определяется не только целью, но и реальными предметными условиями – системой ориентиров.

**Ценностно-волевой компонент** обеспечивает высокую степень целенаправленности, познавательной активности, включает внимание, придает эмоциональную окрашенность игре в виде переживаний. Этот компонент игры направлен на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, освоение которого осуществляется на основе эмоционально-ценностного отношения к миру.

**Оценочный компонент** игры обеспечивает сличение результатов игровой деятельности с целью игры. Содержание оценочного компонента является систематическое получение информации о ходе познавательной деятельности. Оценочный компонент обеспечивает самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности. Все рассмотренные компоненты игры находятся в тесной связи.

Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов:

- установочный элемент, игровая ситуация;

- задачи игры;

- правила игры, игровое действие;

- игровое состояние;

- результат игры.

Начало любой игры осуществляется вместе с созданием у учащихся эмоциональной установки на игру. Установочный элемент игры – это своеобразная предигровая ситуация, предигровая настройка, обеспечивающая организационный предпосылки на восприятие игровых задач, создающая познавательную мотивацию, активизирующая мыслительную деятельность, воображение школьников. Установка на игру обычно создается мною в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, мультимедийной поддержки.

Следующим структурным элементом игры являются игровые задачи, включаемые в ориентационо - ценностный компонент. Как правило, в своей работе я выделяю как игровые, так и учебные задачи. Учебные задачи выступают для учащихся в замаскированном неявном виде. Благодаря учебным задачам, осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников. Для соединения дидактических и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение учащихся, обеспечивают игрокам равные условия. Правила выступают регулятором игрового действия и позволяют учащимся осуществлять ценностный обмен.

Наряду с правилами действия воображаемой ситуации, необходимо разработать правила межличностных отношений. Без видения этих правил игра становится неуправляемой, учебные цели остаются нереализованными. Игровые правила реализуются в игровых действиях, которые пробуждаются игровыми мотивами. Игровые действия характеризуются сознательной целью и ориентировочной основой действий. Основные требования, которые я предъявляю к игровым действиям учащихся должны быть:

- мотивированы;

- сбалансированы и управляемые;

- должны соответствовать числу играющих, постепенно усложняться.

Во время игры у учащихся возникает игровое состояние – важнейший элемент игры. Игровое состояние соответствует ценностно-волевому компоненту и включает в себя наличие переживания, активизацию воображения учащихся, эмоциональное отношение к действительности. Игровое состояние поддерживают проблемность ситуации, элементы соревновательности и занимательности, используемые аксессуары, наличие юмора, элементов дискуссии.

Обязательным структурным элементом игры является **результат**, он может быть наглядным; менее заметным и отсроченным. В результаты игры проявляется ценностное отношение к действительности и друг к другу. Рассмотренные структурные элементы тесно связаны между собой.

В своей педагогической работе при изучении различных тем использую следующие виды игр:

- фонетические игры;

- лексические игры;

- грамматические игры;

- орфографические игры;

- творческие игры;

- подвижные игры.

**Фонетические игры.**

Цель: тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

Эмоциональный настрой, необычность, таинственность и сказочность, присущие игре, приобщают к работе каждого, пробуждают интерес к изучению английского языка. Ребенку, например, намного интереснее не просто фонетически повторять звуки за учителем, работая над правильной постановкой звуков, а играть в специальную фонетическую игру с движениями. Мистер Язычок живет у нас во рту, это – его домик, домик окружает заборчик (наши зубки), за заборчиком есть холмик (альвеолы), где мистер Язычок гуляет.

Каждое утро мы будим Мистера Язычка – звоним в колокольчик ding-dong, он просыпается, вскакивает [I], потягивается [i:], делает уборку домика и заборчика (проводим язычком по зубкам по кругу, по губкам, вытягиваем губки в трубочку, продуваем «грязь»[f], вытряхивает пыль из диванчика[d], из коврика [t], когда мистер язычок идёт гулять, он задувает свечку[w]. Гуляя, Мистер Язычок встретится с собачкой [r], побывал в гостях у комариков [z]. Мистер язычок очень замёрз, греет лапки [h].Он очень устал и лёг спать.

На каждом уроке продумывается новая «история» для Мистера Язычка. Детям очень нравится такая фонетическая игра, они даже не замечают, что идет тренировка звуков.

**Орфографические игры.**

Цель: развитие графо-моторных навыков, воображения.

*В ходе игры* ученики слушают учителя, объясняющего написание буквы, и стараются изобразить ее в своих тетрадях по образцу. Например:*Все буквы английского языка ведут здоровый образ жизни, посмотри какие чудеса получаются, когда они выполняют упражнения. Буква Е любит подтягиваться на турнике, во время выполнения упражнения она превращается в букву F. Знаменитые акробаты буквы M и N во время выступления становятся похожими на буквы W и Z.*

**Лексические игры.**

Цели:   
- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;   
- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;   
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;   
- развивать речевую реакцию учащихся.

**"What's the time, Mr. Wolf?"**

Количество игроков от 3.  
Ход игры:  
Из группы детей выбирается "волк".  
Учитель дает детям команды:  
— Mr. Wolf sleeps.  
(Ребенок - волк делает вид, что он спит).  
Дети подходят к волку и спрашивают:  
— What's the time Mr. Wolf?  
Ребенок-волк просыпается и отвечает:  
— It is time for lunch!  
Дети разбегаются, волк их ловит.

**"Eatable - uneatable"**

Количество игроков от 3.  
Ход игры:

Ребенок - ведущий или учитель кидает детям мяч и называет съедобные или несъдобные предметы на английском языке. Если ведущий называет съедобный предмет, ребенок ловит мяч. Если ведущий называет несъедобную вещь, ребенок отбрасывает мяч ведущему.

**Bring me a toy.**

Количество игроков от 2.  
Ход игры:  
В классе или комнате раскладываются разные предметы и вещи. Учитель просит детей принести ему какую-либо вещь, называя ее на английском языке. Кто первым из детей ее найдет и принесет - выигрывает.  
Учитель:  
— Bring me a pen. (Give me a book.)

**Знаете ли вы животных?**

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey и т. д. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

**Water, air, land**

Капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово, например Water. Тот ученик должен быстро назвать подходящие слова.

Ex. Water: a fish, a boat, a wav, a swimmer, a ship, etc.

Если играющий не смог быстро подобрать слова, он выбывает.

**Волшебный мешочек**

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребёнок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это “It is a cat”. Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

**Ручеёк**

Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук длинные ворота (ручеёк). У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Водящий подходит к началу “ручейка”. Его дети спрашивают: “A fox or a pig?” (в руках у первой пары лиса и свинья). Ведущий: например “A pig”. Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через воротники, встаёт в конец. Ps, оставшийся без пары – ведущий.

**«Договорки»**

- Let’s play. Listen to the rhyme and finish it in English.

- Совсем один ты бродишь там. Одна, один - иначе… .

- Две изюминки во рту. По-английски двойка….

- Скорей иди сюда! Смотри! У кошки три котенка -… .

- Уже пошел десятый день. Десять по-английски … .

- Я нашел большущий гриб, а большой иначе … .

- Маленький грибок нашел. Маленький иначе - … .

- Был когда-то барон молод, а теперь он старый- … .

- Я всё новое люблю. Новый по-английски- … .

- Знаменитый Робин Гуд был хороший, значит … .

- Я нарисовал ведро. Рисовать – иначе …

- Мы едем в город снова? Идти и ехать будет …

- Бегут спортсмены разных стран. Бежать, беги – иначе … .

- Шарик, шарик, улетай! Летать*,* запомни, будет …

**Animals**

Думал и запоминал:

Животное … **an animal**.

Мишка косолапый ходит еле-еле.

Мишка, медвежонок по-английски … **bear**.

Стреляли в волка: пиф и пуф!

Волк по-английски … **wolf**.

Рыжий-рыжий чудо флокс!

Рыжая лисичка … **fox**.

Дед траву граблями грабит.

Хочет есть наш кролик … **rabbit**.

Прыгнула из грядки, прямо на порог,

Зеленая красавица, по-английски … **frog**.

По деревьям кто-то прыгал.

Оказалась белка … **squirrel**.

Средь зверей интеллигент,

Слон, слоненок … **elephant**.

Очень ножки тонки,

У ослика … **donkey.**

Так забавны и ловки

Обезьянки … **monkey**.

Трудный вам задам вопрос:

«Как назвали лошадь?» … **horse**.

Легко запоминаю,

Корова значит … **caw**.

Свинья есть хочет каждый миг,

Свинью мы называем … **pig**.

Курица известна всем,

По-английски она … **hen**.

Целый день все кряк да кряк,

Как назвали утку? … **duck**.

Даже Диккенс, даже Диккенс,

Называл цыпляток … **chickens**.

Ой, утонет! Это так?

Называй утенка … **duck**.

Запоминайте эти строки:

Индюшка по-английски … **turkey**.

Гусей я до сих пор боюсь.

Гусь по-английски просто … **goose**.

Кот мой съел вчера омлет,

Он воришка, этот … **cat**.

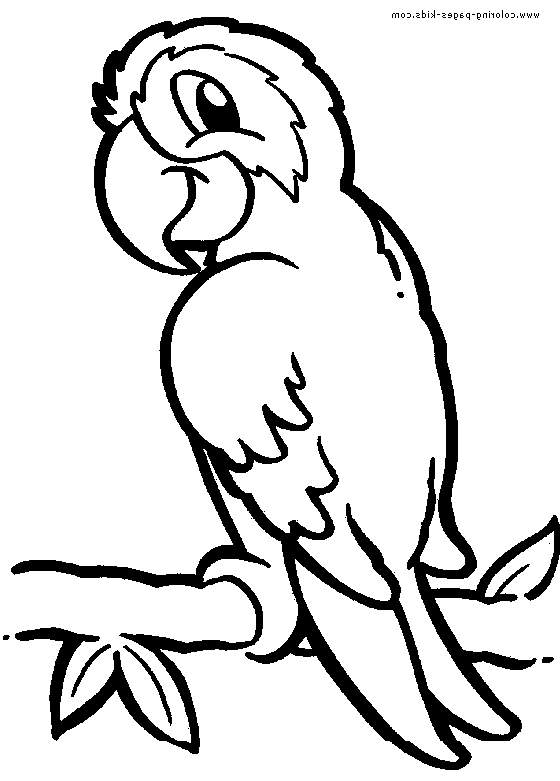
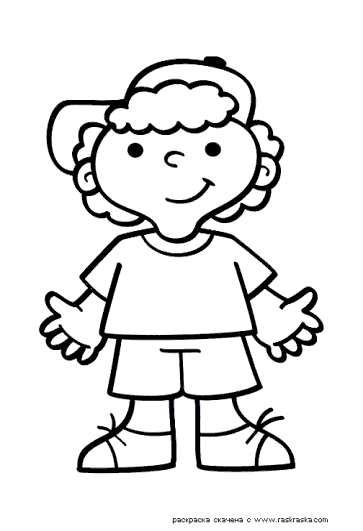
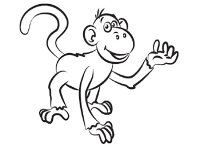
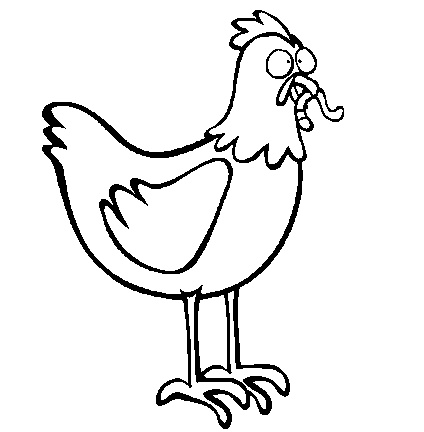
Крыса в доме. Ужас! Бред!

Крыса по-английски … **rat**.

**Грамматические игры.**

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца. ****** ***What can they do?***

***I can run and climb a tree, but I can’t fly and I can’t swim. I like bananas.***

***I can run, I can swim, but I can’t climb a tree and I can’t fly. I am big and green.***

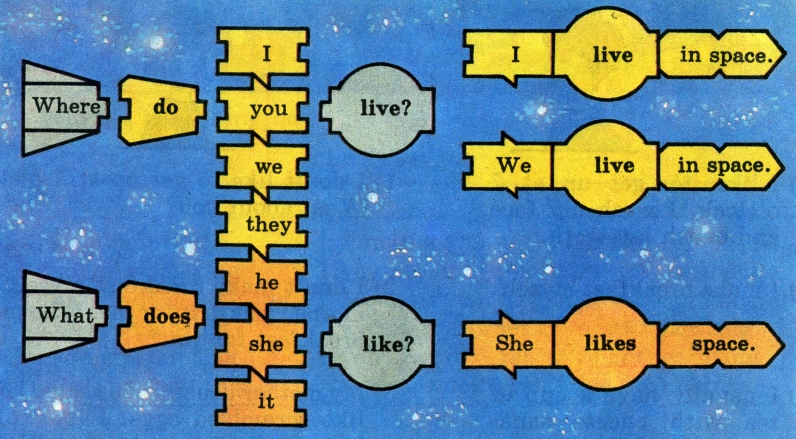
***I can run, but I can’t fly and can’t swim. I am white.***

***I can swim, I can jump, but I can’t run and climb a tree.***

***I can fly, run, jump, and I can speak.***

***I can run, climb a tree and swim but I can’t fly.***

Ощутимую помощь учащимся оказывают нестандартные формы работы с грамматическими конструкциями. Так, при изучении временных форм глаголов учащиеся самостоятельно изготавливают «ракеты», с помощью которых они составляют предложения в различных временах, передвигая полоски со словами. Спустя несколько уроков, таким же образом отрабатываются отрицательные и вопросительные предложения.



**Заключение.**Очевидно, что одна из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам - это проблема организации обучения с использованием игровой технологии. Использование игры на уроках иностранного языка имеет значение для приобретения новых представлений или формирования новых умений и навыков. Таким образом, педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения. Использование различных игровых приемов на уроке также способствует формированию дружного коллектива в классе, так как каждый ученик в игре имеет возможность взглянуть на себя и своих товарищей со стороны.

**Результативность опыта**

Работа над проблемой использования игровой технологии в обучении английскому языку дает свои положительные результаты: за 2 года обучения в начальных классах повысился не только уровень мотивации к предмету, но и в тоже время качество знаний остается на оптимальном уровне выше 70%.

Считаю необходимостью продолжить работу по теме «Игровые технологии как ресурс формирования иноязычной коммуникативной компетентности младших школьников», так как работа открывает новые горизонты для развития интереса и творческой активности школьников.

Данный опыт может быть полезен учителям английского языка, работающим в начальном звене.

**Список использованной литературы**:  
1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева - М.: Просвещение   
2. Выгодский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка   
3. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез - М.: Издательский центр « Академия», 2005.   
4. Жукова И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык, 2006.   
5. Мухина В. С. Детская психология / В. С. Мухина. - М.: Просвещение, 1985.   
6. Соловова Е. В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е. В. Соловова - М.: Просвещение, 2005.   
7. Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова // ИЯШ. - 2004.   
8. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин - М.: Просвещение, 1984.   
9. Хайдаров Ж. С., Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / В. М. Филатов, П. И. Пидкасистый - М., 1996..   
10. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 1987.