**Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранному языку**

**Понятие технологии игрового обучения.**

Игра - мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка.

С нашей точки зрения, особая чувствительность игры к сфере человеческой деятельности и отношений между людьми показывает, что игра не только черпает свои сюжеты из условий жизни детей, но что она социальна по своему внутреннему содержанию и не может быть биологическим явлением по своей природе. Игра социальна по своему содержанию именно потому, что она социальна по своей природе, по своему происхождению, т. е. возникает из условий жизни |ребенка в обществе. Теории игры, видящие ее источники во внутренних инстинктах и влечениях, фактически снимают вопрос об историческом возникновении ролевой игры. Вместе с тем именно история возникновения ролевой игры может пролить свет на ее природу.[6;34]

Технология обучения – системная категория, структурными составляющими которой являются:

* Цели обучения;
* Содержание обучения;
* Средства педагогического взаимодействия;
* Организация учебного процесса;
* Ученик, учитель;
* Результат деятельности.

Технология игрового метода обучения интересна и эффективна в организации учебной деятельности учащихся. Игровой метод может использоваться на любой ступени обучения и с определенной адаптацией для каждого определенного возраста. Использование этого метода призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы общения и помогать учащимся увидеть в английском языке реальное средство общения. Поэтому важно, чтобы уроки с использованием игровых приемов стали для учащихся приятным занятием.

Добиться этого можно, если методически правильно и психологически обоснованно проводить работу с использованием данного метода, найти пути оптимальной организации таких уроков.

Думается, что использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главой цели – творческо-поисковой деятельности.

Ученики повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже поэтому, игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма социального опыта, одна изсложных способностей человека.

Радость растущего человека, жизнерадостность, переполненность энергией, бьющие эмоции – наиболее типичное состояние ученика школьного возраста. Оно проявляется в радостном, игровом настроении, неукротимом стремлении придавать игровой характер любой деятельности, даже той, которая требует серьезного отношения. Ученик, выполняя то или иное учебное задание с требуемым, результатом, часто переполнен игривостью. Это и следует использовать учителю в урочной и внеурочной деятельности. Все необходимые действия, составляющие ту или иную серьезную деятельность, можно дополнять игровыми, не имеющими отношения к основной деятельности, но придающими ей особый колорит.

Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажая свои психофизические, интеллектуальные способности, как в игре. Игра – регулятор всех жизненных позиций учащегося. Школа игры такова, что в ней обучаемый – и ученик, и учитель одновременно [3;12].

**1.2. Функции игровой деятельности**

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

Схема №1

обучающая

коммуникативная

Функции игровой деятельности

развлекательная

воспитательная

психологическая

релаксационная

развивающая

Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимании, восприятия информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения английским языком.
2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на английском языке, что помогает воспитанию такого качества как вежливость.
3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и сказочный мир.
4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на английском языке.
5. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении английскому 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. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь идет о ролевой игре).

Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [3;30]

**1.3. Значение и задачи игровой деятельности**

Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

— игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

— обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящий характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

— игра — свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;

— игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

— в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

— обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значение;

— состязательность — неотъемлемая часть игры — притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;

— в игре всегда есть некое таинство — неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

— игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

Все это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности. И это объясняется следующими особенностями.

В игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете [4;206]

Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения; ученик может уже говорить наравне со всеми.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методическихзадач, таких как:

— создание психологической готовности учащихся к речевому общению;

— обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

— тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся. Ситуация может напоминатьдраматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами [1;30]

В ходе игрового занятия ситуация может проигрываться несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем, ситуация игры — 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 пользования языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жесты, мимику, имеет ярко выраженную целенаправленность [6;109]

А.С. Макаренко писал: «В каждой хорошей игре есть прежде всего рабочее усилие и усилие мысли… Игра без усилия, игра без активной деятельности- всегда плохая игра. … Игра доставляет ребенку радость. Это будет или радость творческая, или радость победы, или радость эстетическая- радость качества. Такую же радость приносит и хорошая работа, и здесь полное сходство.

**1.4. Классификация игр**

Понятие «игровые педагогические технологии» вклю­чает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра облада­ет существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим ре­зультатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направле­ниям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в каче­стве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. В первую очередь следует разделить игры по виду де­ятельности: физические (двигательные), интеллектуаль­ные (умственные), трудовые, социальные и психологические[2;37].

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обоб­щающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применя­емых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, ими­тационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значи­тельной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

В игровой модели учебного процесса создание проблем­ной ситуации происходит через введение игровой ситуа­ции: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет иг­ровое моделирование, часть деятельности учащихся проис­ходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр — по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и со­участника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане — как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая фун­кция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной моде­ли принадлежит заключительному обсуж­дению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и ре­зультаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия[2;44]

Нельзя не сказать отдельно о языковых играх. Языковые игры, помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику и др.) делятся на: фонетические, лексические, грамматические и стилистические.

Главная цель ***фонетических игр*** – постановка (коррекция) произношения, тренировка в произношении звуков в словах, фразах, отработка интонации. Используются они регулярно, большей частью на начальном этапе обучения иностранному языку (вводно-коррективный курс) в качестве иллюстрации и упражнения для отработки наиболее сложных для произношения звуков, интонации. По мере продвижения вперёд фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен. Опыт, приобретённый в играх этого вида, может быть использован учащимися в дальнейшем на занятиях по иностранному языку.

***Лексические игры*** сосредоточивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в определенных ситуациях.

***Грамматические игры*** призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

***Стилистические игры*** преследуют цель научить учащихся различать официальный и неофициальный стили общения, а также правильно применять каждый из них в разных ситуациях .

Речевые игры учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершения речевого акта и отталкиваются от конкретной ситуации, в которой осуществляются речевые действия.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов обучаемых, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью. Результативность игр зависит, во-пер­вых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обыч­ными дидактическими упражнениями

**Библиография**

1. Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громыко Ю.В. Организационно – деятельностная игра: возможности в области применения//Вестник высшей школы. 1987. №7. С.30 – 35.
2. Жукова, И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык, 2006.
3. Конышева А.В. Игровой метод в обуче5нии иностранному язвку. – Минск, 2006. – 12 с.
4. Минкин Е.М. От игры к знаниям. – М., 1983. – 206 с.
5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 1987.
6. McCaslin N. Creative Drama in the Classroom. – New York, 1984. – 109 p.