**Использование игровых методов как средство стимулирования познавательной активности младших школьников на уроках английского языка**

***Сотникова Екатерина Николаевна,*** *учитель английского языка КГУ «Средняя общеобразовательная школа № 43г. Павлодара»*

В настоящее время основная задача учителя – сформировать у учеников не только способность, но и стремление к самостоятельной работе, подогревать интерес к учению, к познанию и самопознанию, самосовершенствованию. Одной из ведущих тенденций современной методики обучения иностранному языку является поиск таких методов обучения, которые наиболее полно соответствовали бы поставленным целям. Справиться с этой задачей можно активно и грамотно используя различные виды игровой деятельности, так как игра является ведущим видом деятельности для младших школьников..  
 На мой взгляд, использование игрового метода обучения, как достаточно интересного и эффективного в организации учебной деятельности учащихся, помогает решать не только важные методические задачи.  Школьникам первых лет обучения особо сложно бывает адаптироваться к новым школьным реалиям. Ведь начало школьного обучения становится стартом резких изменений во всех видах развития ребенка. Вне всяких сомнений, это стресс и нелегкая задача для любого ребенка, но особо она усложняется, если речь идет об изучении иностранного языка**.** Но с другой стороны, именно в этом возрасте важно реализовать стандарты нового поколения на уроках, так как основы творческого мышления, самостоятельности, оценочной деятельности, коммуникативные умения и прочие качества должны закладываться именно в младшем школьном возрасте. Поэтому использование различных видов игровой деятельности очень важно именно в начальных классах, так как игра для детей является более привычным видом деятельности, и через игру любые знания усваиваются легче**.**Через игру школьники познают мир, строят какие-то планы, выражают свои мечты и надежды. Кроме того, в игре дети чувствуют себя спокойно и непринуждённо. Играя, младшие школьники более естественные и раскрепощённые.

Следует заметить, что любой учитель сталкивается с проблемами отсутствия мотивации к изучению предмета и недостаточной познавательной активности учащихся. Имеет место быть и проблема рационального использования времени на уроке, так как мы, учителя, часто ссылаемся на нехватку времени на уроке. Кроме того, в последние годы, когда поменялись правила приема детей в школу, и в первые классы приходят дети 5-ти, 6-ти, 7-ми, 8-ми лет, возникает необходимость интенсифицировать процесс обучения с учетом возраста и готовности детей к обучению в школе. Решить указанные проблемы можно с использованием эффективных методик и технологий, методов, способов и приемов преподавания. К таковым я отношу игровые методы.

Изучая имеющийся в отечественной и зарубежной практике опыт использования игровых технологий на уроках английского языка, применяю его в своей работе с целью повышения мотивации, формирования познавательной активности и в целом как средство повышения успешности процесса обучения младших школьников.

Е.И. Пассов выделяет следующие цели использования игры в ходе учебного процесса: «формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение умению общаться; развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала». Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Педагогическая и дидактическая ценность игры состоит в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию. Вместе с тем, важно отметить, что эффективность игры как средства обучения зависит от соблюдения ряда требований, таких как: наличие воображаемой ситуации, плана, в котором будут действовать учащиеся; обязательное осознание детьми игрового результата, правил игры. Игра – это не просто коллективное развлечение, «…это основной способ достижения всех задач обучения, поэтому необходимо: точно знать, какой навык и умение требуется, что ребенок не умел и чему научился в ходе игры; игра должна поставить учащегося перед необходимостью мыслительного усилия» (Негневицкая Е. И). Игровая деятельность интенсифицирует процесс обучения в общем, поэтому, на мой взгляд, применение игр, игровых элементов на уроках, является актуальным и необходимым элементом методики преподавания.

На своих уроках английского языка я использую игровые методы с учетом поставленных целей, основные из которых: формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение уметь общаться;. развитие необходимых способностей и психических функций; познание (в сфере становления собственно языка); запоминание речевого материала.

Исходя из данных целей, я включаю в учебный процесс несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка: фонетические, грамматические, лексические, орфографические, творческие игры, например:

1.Скорый поезд.(Предлагается умеренный темп проговаривания фразы, например: “I have a book in my hand”. Через некоторое время предупреждаю, что поезд набирает скорость и ускоряет темп проговаривания фразы. Все учащиеся спешат проговорить фразу, чтобы «не отстать от поезда».)

2.Играют все.( Когда каждому ребенку достается маленькая роль и дети сами придумывают свои мини-спектакли, мини-диалоги, при это можно проигрывать диалоги в мини-группах по 2-4 человека, а можно задействовать весь класс и составить свою уникальную историю со множеством персонажей)

3.Загадки.( Ребятам дается задание на уроке или дома описать животное (дом, часть тела, игрушку, фрукт, сказочного героя), не называя его. Если задание домашнее, то на следующем уроке проверка домашнего задания проходит в форме «конкурса загадок».

Применяется и обратный прием, когда дети загадывают слово (животное, сказочного героя и т.п.), а водящий или команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопрос.)

4.Собери портфель. (Ребята учатся называть

и описывать школьные принадлежности. В игре участвует весь класс.

  Учитель просит помочь Буратино собраться  в школу. Ученик складывает в портфель предметы и называет их.

P1 This is a book.( a pen) . It’ s an English book. It’s a nice book.)

5.Найти слово. (На доске записаны слова, в которых гласная буква  Uu читается звуками [ju:] и []. Найти слова, которые читаются в первом типе чтения, а затем во втором.)

Учитывая тот факт, что лексико-грамматическое содержание учебной программы по английскому языку в начальной школе построено по принципу от простого к сложному; линейный принцип заменен на принцип «спиральности» – постепенное увеличение знаний и умений как по вертикали, так и по горизонтали (усложнение навыков по темам и классам) я пытаюсь систематизировать игры, используемые на уроках, с учетом принципа спиралевидного размещения учебного материала, т.е. с усложнением навыков по темам и классам в соответствии с возрастной психологией, с интересами детей, например: при изучении темы”Animals”в 1 классе «Угадай животное», во 2 классе «Домашнее или дикое?»; в 3 классе «Опиши животное». При изучении темы”School” в 1 классе «Собери портфель», во 2 классе «Что в портфеле?»; в 3 классе «Портфель моего друга» При изучении темы ”Body Parts”в 1 классе «У меня есть..», во 2 классе «Большой-маленький»; в 3 классе «Портрет друга».

Таким образом, опросы, анкетирование учащихся и результаты обучения свидетельствуют о том, что при систематическом использовании на уроках английского языка игровых технологий: создаются условия для более успешного усвоения учебного материала, у школьников повышается мотивация к изучению английского языка; игровая деятельность благоприятно действует на эмоциональное состояние учащихся, повышает трудоспособность и заинтересованность учащихся, стимулирует их познавательную активность а, следовательно, положительно влияет на процесс обучения младших школьников английскому языку.

**Список использованных источников**

1. *Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному языку. - М.: Просвещение, 1991*
2. *Негневицкая Е. И. Мы читаем по-английски: Кн. для учащихся 2-го кл., 1993*
3. *Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М.Г.Ермолаева*