**Развитие познавательного интереса у обучающихся на уроках английского языка посредством применения игровых технологий.**

*"В игре раскрываются творческие способности личности, в игре раскрывается перед детьми мир. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития".* (В.А.Сухомлинский)

**Игра** - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения: как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок будет при этом говорить на английском языке? На мой взгляд, это отличные условия для успешного обучения.

Игра посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность оказываются здесь порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности задания – всё это даёт возможность обучающимся свободно высказываться на чужом языке.

**Игры – это активный способ достичь многих образовательных целей. Например:**

-закрепить только что пройденный материал;

-повторить пройденное на предыдущем уроке;

-развить способности монологической и диалогической речи;

-с помощью игры можно активизировать учащихся, улучшить их восприятие к материалу и, как следствие, повысить продуктивность урока;

-игры делают порой трудный и утомительный процесс обучения весёлым, а это усиливает мотивацию к учению;

-игра – это приём смены деятельности после трудного устного упражнения или другого утомительного занятия;

-игра – это идеальная возможность расслабиться;

-игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элементы соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования добавляет оживление и повышает активность, именно он создаёт большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих;

**Игры можно использовать** в начале, в середине или в конце урока, на усмотрение учителя. Важно, чтобы работа приносила положительные эмоции и пользу, а, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес и мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Разумное применение игр на уроках и сочетание их с другими методическими приемами способствуют качественному усвоению материала и делают радостным сам процесс познания, который становится для ученика потребностью.

Учить иностранный язык тяжело. Многие дети, начинающие изучать в школе иностранный язык, считают, что это весело и забавно. Но спустя некоторое время они начинают понимать, что это совсем нелегко, и вскоре иностранный язык становится одним из нелюбимых предметов. Одной из причин, которая приводит к такому результату, является трудность в изучении грамматики. Традиционные способы объяснения и тренировки к желаемому результату не приводят. Обучение становится более эффективно, если ученики активно вовлечены в процесс. Есть разные способы стимулировать детей к активности, но самыми эффективными являются игра, творчество и любопытство.

Игра, как известно, - основной вид деятельности ребёнка, особенно в начальной школе. Она является своеобразным общим языком для всех ребят.

Игра – это инструментарий преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, оказывает эмоциональное воздействие на учащихся. Это мощный стимул к овладению языком.

**Все игры должны проводиться методически грамотно**. Для этого необходимо:

* Простота объяснения. Правила игры должны быть просты. Я думаю, лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.
* Одну и ту же игру повторить несколько раз (путем подстановки новых лексических единиц).
* Новую игру начинать учителю (роль ведущего), а затем эту роль передать хорошо подготовленному ученику.
* Придать игре характер соревнования, для того чтобы получить от игры наибольший эффект.
* Желательно снабдить играющих различными красочными аксессуарами, предметами, пособиями.
* У учеников должен быть образец перед глазами, по которому им нужно выстраивать высказывания.

**Языковые игры можно разделить на:**

• Фонетические;

• Лексические;

• Игры с фразами;

• Грамматические;

• Игры для обучения чтению;

• Игры для обучения аудированию;

• Игры для обучения говорению;

• Смешанные игры;

• Коммуникативные.

**Фонетические игры**

Фонетические игры являются эффективным средством формирования и совершенствования фонетических навыков у учащихся, особенно младших классов.

• **«Самый внимательный».** Учащиеся хлопают в ладоши, когда слышат слово с определенным звуком.

• **Скороговорка (игра-имитация)**. Учащиеся пытаются произнести за учителем скороговорку, фразу, стишок на определенный звук.

• **Назови слово (игра с предметом).** Ведущий бросает участникам игры по очереди мяч, называя звук, участники возвращают мяч, называя слово, в котором этот есть этот звук.

**Лексические игры**

Лексические игры нужны для того, чтобы тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, активизировать речемыслительную деятельность учащихся и развивать речевую реакцию учащихся.

• **Цифры**. Образуются две команды. Справа и слева записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

• **This is my nose.** Детям нравится исправлять ошибки. Суть игры заключается в том, что ведущий намеренно совершает ошибку, а дети должны его исправить. Например, показывая на руку, учитель говорит: “This is my foot”, а ученики исправляют его.

• **Show me.** Игра похожа на предыдущую. Задача ведущего – запутать детей. Он называет предметы вокруг себя и показывает на них (либо части тела, либо совершает движения) и намеренно делает ошибки. Например, говорит nose, а показывает на ухо. Задача детей, несмотря на движения ведущего не запутаться и показать тот предмет, который они услышат.

• **Crocodile.** Ученик показывает предмет, а другие ученики отгадывают, что он показывает.

• **My aunt went to town.** Учитель объясняет, что ученики должны дополнить фразу My aunt went to town and bought… словом, обозначающим предмет школьного обихода или одежды. Pupil 1: My aunt went to town and bought a book. Pupil 2: My aunt went to town and bought a book and a bag. Pupil 3: My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler.

• **What time is it now?** Дети делятся на две команды. Одна команда показывает на макете часов время и спрашивает “What time is it?”. Другая команда отвечает и зарабатывает балл за правильный ответ. Затем, они меняются ролями.

**Грамматические игры**

• **Множественное число.** Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.

• **Crocodile.** Ученик показывает действие, а другие ученики отгадывают, что он показывает. Благодаря этой игре можно отработать как лексику, так и грамматику, например, времена Present Simple & Continuous, вопросительные предложения и ответы на них.

• **Where is it?** Учитель приносит на урок небольшую коробку и какой-либо предмет. Поместив предмет в коробку, либо на неё, он спрашивает у детей, где он находится. Таким образом, можно отработать все предлоги места.

**Игры для обучения чтению и письму**

• **Конкурс теледикторов.** Необходим экран телевизора (рамка) и микрофон. Учащиеся по очереди читают текст, например, о погоде. Кто это сделает выразительнее?

• **Суперсекретарь.** Класс делится на команды. По одному игроку выходят от каждой команды к доске и записывают предложение, которое им диктует учитель. Игра заканчивается, когда все игроки во всех командах вышли по одному разу к доске. Правильное предложение оценивается в 5 баллов. За каждую ошибку вычитается 1 балл.

**Заключение**

Практически все учебное время в игре на уроках английского языка отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задаче общения и правильно отреагировать на реплику. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, 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.

Игра мотивирует речевую деятельность, т. к. обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать. Игра отвечает на вопросы почему (мотив) и зачем (цель) нужно что-то сказать. Таким образом, центром внимания партнеров становится содержание беседы, что само по себе является положительным фактором. Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно и нужно использовать как средство общения. Кроме того игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В ролевой игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.