федеральное государственное казённое общеобразовательное учреждение «Ульяновское гвардейское суворовское военное училище

Министерства обороны Российской Федерации»

**Игровые технологии,**

**как средство формирования коммуникативной технологии**

Автор: ***Грязина Елена Юрьевна***,

преподаватель отдельной дисциплины

«Иностранный язык», ФГКОУ УГСВУ МО РФ

(высшая категория)

Ульяновск

2021

**Обучение и игры не враги, цели и интересы которых совершенно противоположны и несогласимы, - это друзья, товарищи, которым сама природа указала идти одною дорогою и взаимно поддерживать друг друга...**

**... Игры особенно способны развивать активную сторону человеческой природы, Столько же активность ума, сколько чувства и воли.**

**П.Ф.Каптерев**

Современные требования обучения вынуждают к поиску новых форм, методов и приемов повышающих эффективность усвоения учебного материала. Такие формы обучения должны вовлекать суворовцев в процесс обучения, способствовать формированию интереса и стремлению изучать иностранный язык.

 Основная задача обучения иностранным языкам – это формирование коммуникативной компетенции. Из множества методов и приемов, помогающих в решении данной задачи, игровая технология заслуживает внимания. Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений. Игра требует напряжения эмоциональных и умственных сил. Она помогает усвоить нормы человеческого общежития, единых для всех людей социально-культурных ценностей.

 Игра позволяет представить все упражнения как коммуникативные. Она активизирует суворовцев к контексту. С ее помощью легко преодолевается психологический барьер в общении на иностранном языке. Д.Б. Эльконин считает, что игра выполняет четыре важнейшие для человека функции:

1. средство развития мотивационно - потребностной сферы

2. средство познания

3. средство развития умственных действий, средство развития произвольного поведения.

 Игра позволяет организовать деятельность суворовцев, сделать ее более активной, заинтересовать в изучении предмета. Она создает мотивацию к изучению иностранного языка, придает обучению практическую направленность. Игра формирует такие качества как самостоятельность, инициатива, решительность, стремление к успеху, что существенно при воспитании будущих офицеров.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности суворовцев к речевому общению;

-обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;

-тренировке обучающихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Опыт показывает, что без игровых действий закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный процесс обучения иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Хотелось бы выделить цели использования игр при обучении иностранному языку. Основных целей шесть:

* 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.

Но специфика игры, заключается в том, что «учебные задачи выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируется. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится». Ставить цель - отдохнуть, переключиться - нет необходимости: характер игры как таковой сделает свое дело.

Игра является, как показывает опыт педагогов и теоретиков, одним из эффективных приемов обучения, использование которого делает иностранный язык любимым предметом обучающихся. С помощью игр у суворовцев развивается интерес к иноязычному общению, прививаются элементы культуры общения, формируются общие учебные умения, осуществляется эстетическое воспитание, формируются речевые механизмы, корректируются поведенческие модели.

Можно сформулировать следующие требования к игре как к приему обучения:

* обязательное осознание суворовцами игрового результата;
* осознание суворовцами правил, соблюдение которых поможет достичь данного результата;
* возможность выбора конкретного действия в игре каждым суворовцем.

Требования к игре как способу достижения задач обучения:

* необходимость точного определения формирования навыка, умения, которое отсутствовало у суворовца до проведения игры, и которые он приобрел в процессе игры;
* необходимость мысленного усилия.

Говоря о разновидностях игр необходимо заметить, что данный вопрос относится к разряду проблемных. Каждый педагог или исследователь подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения, например иностранному языку.

Игры можно разделить на грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры». Раздел открывают грамматические игры, поскольку овладение грамматическим материалом прежде всего создает возможность для перехода к активной речи суворовцев. Известно, что тренировка суворовцев 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. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых - освоение правописания изученной лексики.

**Фонетические игры:**

**ИГРА 1. Конкурс скороговорок.** *Цель: автоматизация произносительных навыков.* Суворовцы делятся на две команды. Участники по очереди произносят скороговорку, за каждую правильно и быстро произнесенную произнесенную скороговорку команда получает «звезду»:

*Nine, nineteen, ninety.*

*A twister of twists, once twisted a twist.*

*The net is neat. This is a neat net.*

Как этап игры, можно использовать речевки современных англоязычных армий:

* “*Kick the tires and light the fires.”*
* *“Every room with a boom.”*
* *“Haze gray and underway.”*
* *“Shoot and scoot.”*
* *“Spray and pray.”*
* *“You snooze, you lose.”*
* *“Sun’s out, guns out.”*
* *“Different spanks for different ranks”*
* *“Runnin’ and gunnin’.”*
* *“In the rear with the gear.”*
* *“If it ain’t raining, we ain’t training.”*
* *“Choose your rate, choose your fate.” (Navy saying)*
* *“Two is one and one is none”*
* **Лексические игры:**

**ИГРА 2. Переводчик.** *Цель: активизация изученного и введение нового лексического материала.* Из команды выбирают суворовца по желанию и он в ограниченный промежуток времени (1 минута) читает и переводит предложенные слова, можно пропускать слова, побеждает тот, кто прочитает и переведет правильно максимальное количество слов. Командам можно предложить разный список слов, рекомендуется использовать слова военной направленности.

|  |  |
| --- | --- |
| * Army corps
 | * corporal
 |
| * battalion
 | * civilian
 |
| * brigade
 | * sergeant
 |
| * command
 | * marines
 |
| * company
 | * private
 |
| * dismissed
 | * warrant officer
 |
| * division
 | * daily routine
 |
| * formation
 | * drill ground
 |
| * Military district
 | * line up
 |
| * platoon
 | * military regulations
 |
| * regiment
 | * morning inspection
 |
| * squad
 | * mess
 |
| * Armed forces
 | * timetable
 |
| * Collar insignia
 | * barracks
 |
| * colonel
 | * self-preparation
 |

**ИГРА 3. Составь слова.** *Цель: активизация военной лексики.* Задание: какие буквы нужно запомнить, чтобы получилось воинское звание? Игра выполняется в командах: выигрывает та команда, которая быстрее предоставит правильно написанные слова. Задания можно представить на слайде презентации на интерактивной доске, либо использовать ДРМ. Результат суворовцы подают написанным на листочках.

* military, airborne, join, occupation, rank (Major)
* combat, officer, lights out, on the roll, nickname, equipment, lightweight (Colonel)
* воинское подразделение:
* fantastic , photo, uniform, shoulder strap , data, canteen, bravery (Company)
* officer, reveille, running, I, uniform, brigade, platoon, report ( Regiment)
* команда:
* division, intelligent, service, minister, initiation, squad, sergeant, empire, develop (Dismissed)
* phenomena, regiment, sergeant, grade, Division, report, I, photo, Battalion (Attention)

**Игра 4. Алфавит.** *Цель: активизация знания алфавита.* Кто быстрее поставит слова в алфавитном порядке.Игра может выполняться на интерактивной доске, либо с карточками, на которых написаны слова. Выигрывает команда первой выполнившая задание. Командам можно дать разный список слов.

|  |  |
| --- | --- |
| helmet | knock |
| jacket | enemy  |
| grade | doctor |
| Lieutenant  | Airborne  |
| intelligent | Major  |
| patriotism | operation |
| nickname | boots |
| Queen  | rest |
| sergeant | task |
| unit | victory |
| wounded | X-ray |
| Yard  | zoom |
| fly | corporal |

**Игра 5. Угадай слово.** *Цель: активизация изученной лексики.* Задание выполняется командой. Выигрывает команда, которая быстрее выполнит задание. Задания можно представить на слайде презентации на интерактивной доске, либо использовать ДРМ. Результат суворовцы подают написанным на листочках.

BEN.

 Ben is a suvorovite. Every day he puts on his uniform and …, takes his …, and goes to school.

 When Ben comes into the classroom, he sees a large … on the wall. He likes to look at it. Ben’s teacher is a …, not a woman. His name is Peter Brown.

 Ben is a good student. He … read and write very well. Ben … many friends at Suvorov military school. One of them is … . He … a nice friend at home, too. It is his big black … Pussy.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |
|  | А |  |

* **Грамматическая игра:**

**Игра 6. Морской бой.** *Цель: активизация грамматических форм.* В игру могут играть капитаны команд, либо все участники команды по очереди. Команды получают таблицу с игрой и расставляют свои корабли так, чтобы их не видели соперники. Вписывают в клеточки правильные грамматические формы, соответствующие обстоятельству времени в данной строке, и играют в морской бой, называя правильную форму глагола. Если команда угадала, она продолжает играть, если промазали или назвали неправильную форму, ход переходит другому игроку. Можно делать свои комментарии к игре на английском языке.

Суть блока заключается в том, что игроки из разных команд по очереди называют определенные координаты на карте соперника, которая им неизвестна. Названная точка должна попасть в корабль или его часть. Задача каждого игрока: раньше потопить все суда противника. Игровое поле выглядит так же как и в традиционной игре: координатная плоскость, квадрат 10 на 10. Однако, каждая его сторона имеет обозначения, связанные с изучением английского языка: горизонтальная-английские глаголы в начальной форме, вертикальная- слова, индикаторы, употребления видовременных форм английских глаголов. Игрокам важно не просто «попасть» в корабль противника, но и верно назвать соответствующую форму глагола, только тогда ход будет засчитан. Количество и расстановка кораблей соответствуют оригинальной игре. Судно состоит из нескольких палуб или труб (отсюда название, к примеру, «двухпалубный» или «двухтрубный»).

Играть в Морской бой необходимо в соответствии с определенными правилами. Инструкция определяет условия и очередность ходов:

* Первоначально выбирается кто будет ходить с первым. Для этого игроки бросают жребий.
* При совершении «выстрела», игрок называет координаты, к примеру, often-bring.
* Если в клетке ничего нет, противник говорит «мимо»-missed. По названным координатам расположен корабль, то «попал»-hit – если в него попали, «уничтожен»-destroyed – когда уничтожен полностью.
* Крестиком обозначается попадание в корабль противника. При таком удачном выстреле и правильно произнесенной форме глагола, игрок ходит второй раз. Право хода передается второму игроку, если удар пришелся по пустому полю, либо форма была названа неверно.
* Побеждает тот, кто первый потопит все корабли своего соперника.
* По окончании игры противники могут потребовать друг у друга игровые поля для проверки. Проигравшим будет считаться тот, у кого поля неверно заполнены. Победа достается тому, кто вел честную борьбу.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***they*** | ***build*** | ***bring*** | ***travel*** | ***wash*** | ***write*** | ***study*** | ***read*** | ***bake*** | ***work*** |
| ***often*** |  | They often bring |  |  |  |  |  |  |  |
| ***now*** |  | *They are bringing now* |  |  |  |  |  |  |  |
| ***since5*** |  | *They have been bringing since 5* |  |  |  |  |  |  |  |
| ***today*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***every day*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***for 3 hours*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***at the moment*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребёнка к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий детям эффективно и качественно усваивать программный материал. Игра- сильнейший фактор психологической адаптации суворовца в новом языковом пространстве, который может решить проблему естественного ненасильственного внедрения ребёнка в мир языка.

**Список литературы:**

1. Артамонова Л.Н. Игры на уроке Английского языка и во внеклассной работы. // Английский язык, №4, 2008 – с.363. Петрова Л.В. Игровые технологии на уроках английского языка// Английский язык, №11, 2008

2.Жуковская Р.И. Игра и её педагогическое значение - М., Педагогика

   1995

3.Голышкина И.В., Ефанова. З.А. Изучаем английский играя / авт.-сост.- Волгоград: Учитель, 2007.

4.Равинская В. Игры как средство обучения. Иностранные языки в школе, № 1, 1990г

5.Коптелова, И. Е. Игры со словами / И. Е. Коптелова // Иностранный язык в школе. – 2003.

1. И.Верещагина, Рогова. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях. М., 1998г.
2. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978г.