**Игровые аспекты на уроке английского языка**

Алексеева И.В.

учитель английского языка

высшей квалификационной категории

МБОУ КШ №7 им.В.В. Кашкадамовой

Игра, как известно, - деятельность, имеющая определённые правила, цель и элемент развлечения. Авторы преимущественно выделяют два вида игр: co-operative games (в которых игрок или команда работают сообща, достигая общей цели) и competiteve games (игрок или команда стремятся достичь цели первыми). В своей педагогической деятельности я, безусловно, использую в равной мере подобные игровые приемы при подборе коммуникативных игр (communicative games), которым отдаю предпочтение при организации работы на уроке. В отличие от лингвистических игр, они являются действиями с неязыковой целью. Успешное завершение игры будет включать в себя выполнение задачи, такой как изображение маршрута на карте, заполнение графика или поиск двух подходящих картинок, а не правильное создание структуры. Однако, для выполнения этой задачи необходимо будет использовать язык, и при правильном построении текста задания возможно заранее предположить, какая структура потребуется. Акцент в игре делается на успешном общении, а не на правильности языка. Таким образом, это поднимает вопрос о том, как и где они должны использоваться на уроке. Игры следует рассматривать как неотъемлемую часть языковой программы, а не как разовое забавное занятие в конце четверти.

Во многих случаях они обеспечивают столь же концентрированную практику, что и традиционная тренировка, и, что более важно, они дают возможность для реального общения, хотя и в искусственно определенных пределах, и, таким образом, представляют собой мост между классной комнатой и реальным миром. Это говорит о том, что наиболее полезным местом для проведения коммуникативных игр является свободная стадия традиционного перехода от презентации через практику к свободному общению; использовать игру, как кульминацию урока, как возможность для учащихся свободно применять языковую структуру, которую они выучили, и как средство достижения цели, а не самоцель. Они также могут служить диагностическим инструментом для учителя, который может отмечать трудные области и предпринимать корректирующие действия.

При организации подобных игр в классе использую парную работу, работу в малых группах по 3-4 человека и работу с целым классом, где все учащиеся в период игры могут свободно перемещаться по классу, подобные действия требуют некоторой гибкости в организации групп и организации пространства классной комнаты. В среднем время, необходимое для проведения игры, составляет 15-20 минут, в зависимости от количества играющих учащихся. Тем не менее, часто можно расширить игру до последующей письменной деятельности, чтобы закрепить языковую структуру и лексический материал, практикуемый в игре. Роль учителя в этих мероприятиях заключается в том, чтобы выполнять роль наблюдающего и ресурсного центра, переходя от группы к группе, слушая, фиксируя ошибки, но не прерывая и не исправляя, так как это мешает беглости и портит атмосферу в группе.

Работа над ошибками осуществляется в сеансе обратной связи после игры.

Таким образом, включение игр в качестве неотъемлемой части любой языковой программы дает возможность интенсивной языковой практики, предлагает контекст, в котором язык используется осмысленно и как средство достижения цели, и выступает в качестве диагностического инструмента для учителя, выделяя области трудности. И последнее, но, что не менее важно, несмотря на то что вышеизложенное обсуждение, как правило, фокусировалось на методологических соображениях, одной из наиболее важных причин использования игр является то, что игра способствует установлению благоприятной эмоциональной атмосферы в классе, так как чрезвычайно приятна как для учителя, так и для ученика, и созданию ситуации успеха для отдельных учащихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. <https://ru.scribd.com/doc/122955134/Intermediate-Communication-Games>
2. <https://ru.scribd.com/doc/8352845/Elementary-Communication-Games-1>
3. Presenting New Language - [OXFORD BASICS -](https://www.google.ru/search?hl=ru&tbo=p&tbm=bks&q=bibliogroup:"OXFORD+BASICS"&source=gbs_metadata_r&cad=5) [Jill Hadfield](https://www.google.ru/search?hl=ru&tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:"Jill+Hadfield"&source=gbs_metadata_r&cad=5), [Charles Hadfield :](https://www.google.ru/search?hl=ru&tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:"Charles+Hadfield"&source=gbs_metadata_r&cad=5) Oxford University Press, 2013