**Научно-методическая статья**

**«Дидактическая игра как средство образовательной деятельности на уроках английского языка»**

**Спирина Светлана Борисовна**,

учитель английского языка

МАОУ Сибирский лицей

8-913-818-57-97, svetslav@sibmail.com

Томск 2022

**Оглавление**

**Оглавление**

Введение\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3

Глава1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_4

Актуальность \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3

Цели и задачи дидактически игр\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_7

Методические рекомендации по использованию дидактическихигр\_\_\_\_\_\_\_ 8

Список литературы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_9

**Пояснительная записка**

**Выбор игры всегда заслуживает пристального внимания,**

**поскольку рассказывает об игроке куда больше,**

**чем подробные биографии**

**и заполненные анкеты.**

[**Макс Фрай**](http://itmydream.com/citati/book/maks-frai-enciklopediya-mifov)

***Актуальность***

Игра! Сегодня так много говорят о её значимости в развитии подрастающего поколения, что формулой **"УЧИМСЯ - играя"** уже никого не удивишь. Почему же все-таки игра образовывает детей и почему она жизненно необходима на определенных этапах?!

Давайте вспомним собственное детство: Кто не слышал - "Я с тобой так не играю!" Видимо в данной ситуации некий игрок нарушил правила или превысил свои полномочия. В игре должен быть порядок. Малейшее отклонение от правил лишает ее собственной значимости. Игра - это импровизированный мир внутри мира привычного. Она неповторима и непредсказуема. Игра – это и забава, и наслаждение и как итог, удовлетворение. Достоинства её в том, что она добровольна. А это весомый аргумент в контексте урока. Для подростков игра - это форма жизни, когда есть реальное и предполагаемое. **"Понарошку"** и **"как бы"** - ключ к определению игры, где за реальным действием реализуется совсем другой замысел. **"Понарошку"** - это начало всех межличностных отношений, потому что только игра предполагает взаимодействие между субъектами.

В игры играют все, но только не всегда понимают, что это именно игра. **Компьютерные, спортивные, игра актеров, игра на музыкальном инструменте** воспринимаются нами уже как обыденное явление. А между тем происхождения **спортивных игр** наполнены мифами и легендами. Истоки **гольфа, например,** являются предметом жарких споров. Всю заслугу приписывают себе шотландцы и, надо сказать, у них есть на это определённое право. Современное образование игры началось в середине XV века в Шотландии. Правила того времени включали в себя размахивание клюшкой по мячу и перемещение его из точки А в точку B, используя по возможности наименьшее количество ходов.

Однако существуют доказательства того, что корни игры уходят в небольшой город Лунен-ан-де-Вехт (Loenen aan de Vecht) в Нидерландах, когда в эту игру там сыграли в 1297 году. Этот год был началом ежегодной традиции, когда на день рождественских подарков (Boxing Day) (26 декабря) горожане сыграли в игру под названием «кольф» («colf»). Игра состояла из двух команд по 4 человека, которые по очереди ударяли по деревянному мячу деревянной палкой в сторону нескольких последовательных целей.

Канадцев обычно считают вежливыми и скромными людьми, Тем не менее, существует то, чем многие канадцы могут очень эмоционально и гордо похвастаться — тем, что **хоккей на льду** является их национальным наследием. По их словам, это их игра. Они в ней лучшие, и они её придумали. Однако согласно одной книге, опубликованной в 2014 году, хоккей, вероятно, появился в Англии. Существуют упоминания об этой игре, сделанные ещё в начале 1790-х годов, и, кроме того, остаётся неясным, кто именно придумал эту игру. Известно, что игра была популярна в Англии на протяжении многих веков. Среди известных людей, которые играли в хоккей, упоминают короля Эдварда VII и Чарльза Дарвина.

Интересно, что самая древняя из досок для **игры в нарды** была обнаружена в Малой Азии и датируется *третьим тысячелетием до нашей эры*. Игра была популярна даже среди фараонов - подтверждением тому служит комплект для игры нарды, найденный в гробнице Тутанхамона.

Урок английского языка - это то безграничное поле творчества, где **игра** становится чуть ли не одним из самых важных компонентов.   
Считается**,** что англичане совсем не умеют шутить. Их чопорный и иногда заносчивый юмор не вызывает ни приступов смеха, ни даже тени улыбки. В чем проблема? Почему нам бывает трудно понять универсальный язык смеха? Неужели наше чувство юмора настолько отличается от английского? Оказывается, большинство шуток в английском построены на **каламбуре.**

Итак, пройдёмся по некоторым из игр:

* **Лингвистические игры:**
* **Игра слов (каламбур)**

Цель игры: развивать логическое мышление, творческое воображение и внимание.

*– Why is it so wet in England?  
– Because many kings and queens have reigned (rained) there.*

Данный каламбур на русский язык перевести крайне сложно. Ведь **reign** (править) и **rain** (идет дождь) в русском не имеют ничего общего по звучанию. Выходит, что если нам кто-то переведет дословно шутку, то ничего смешного в ней не останется.Однако, зная, что его **высочестве каламбур (pun)** – это небольшое остроумное высказывание, построенное на **многозначности слов, (**а в английском языке почти каждое второе слово может похвастаться не только двумя разными значениями, но зачастую десятью или двадцатью), можно сделать вывод, что английский – это очень благодатная почва для игры слов.

* **Grammar (Black magic)**

Игра заключается в диалоге, в котором нельзя употреблять слова: да, нет, чёрное, белое. Цель игры: отработать употребление видовременных форм глагола.

-Is it Sunday today?

-*If it were* Sunday? We *wouldn`t be sitting* here.

-Is the curtain *white*?

-It can be *any colour.*

* **Word ladders:**

Изменить одно слова на другое в несколько шагов.

Цель игры: способствовать развитию словарного запаса.

***Seek*** *to* ***find*** *in four steps*

*See****k****-see****d***

*Se****e****d-se****n****d*

***S****end-****f****end*

*F****e****nd-f****i****nd*

Такие игры могут оказать хорошую услугу и учителям и учащимся, чтобы активизировать творческое внимание, проверить грамматические навыки, организовать смену деятельности на уроке.

* **Phonetic games**

Цель игры: Развивать слуховое внимание и памяти ребенка.

Дети должны произнести за учителем скороговорку несколько раз, при этом нужно с каждым повторением ускорять темп.

1. *Pat’s black cat is in Pat’s black hat.*
2. *If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy.*
3. *A cup of nice coffee is in nice coffee-cup.*

* **Teenage slang**

Люди используют сленг, когда хотят, чтобы их речь звучала менее сухо, менее официально. Сленг позволяет расслабиться и почувствовать себя свободнее.

Цель игры: Развивать лингвистическую догадку, лучше понимать речь носителей языка.

По команде «старт» участники команд начинают вспоминать и записывать «весёлые» словечки из подросткового жаргона, например, **PROPS** - (респект, уважение); **diss**- **(поносить** кого-то за ее спиной); **dig- (**тащиться, ловить кайф); **Bob’s your uncle**! - (вуаля); **budge up- (**когда просите кого-то потесниться и освободить для вас место); **ace- (**отпад**)For example:**

## **DIG**

В точном переводе — «копать», но на современном неформальном жаргоне — «ловить кайф», «тащиться». О том, что действительно нравится.

*I****dig****your new style. Where did you buy that T-shirt?» (Эй, я просто****тащусь****от твоего нового стиля! Где ты прикупил такую футболку).*

1. **ACE**

У этого слова множество значений, но основные — туз, очко в игре, главный козырь или веский довод, как в идиоматическом выражении ***«to have an ace in the hole/up one's sleeve»*** (иметь скрытое преимущество), а также ас, мастер своего дела.

На сленге оно означает нечто потрясающее, действительно крутое, а также безупречное исполнение какого-либо действия (на высший балл, то есть на оценку «A»), например, «**Ace**! I just got a promotion at work! » (о**тпад**! Меня только что повысили) или «Robert **aced** his physics exam!» (Роберт **блестяще сдал** экзамен по физике.

* **Role - Play Games**

Цель игры: Создание благоприятного психологического климата на уроке, активизация совместной речевой деятельности учащихся.

В таких играх стремительно развивается самосознание учащегося - представление о том, кто он и что он есть. Ученик активизирует свои действия с позиции играемого персонажа. Именно в этой игре подросток подчиняет свои действия правилам, так как они необходимы для его роли. Игры без выполнения ролей быть не может, она сразу прекращается. В игре школьник учится управлять своими эмоциями и поведением. В игре новоиспечённые персонажи учатся слышать друг друга, согласовывать свои действия. Какую бы сферу развития подростка мы не взяли, всё закладывается в игре: интеллект, воображение, перевоплощение-всё закладывается в игре. Роль - ключевая "единица" игры. Она непременно должна включать представление о том, кого играешь, как выглядишь, в какой манере и последовательности говоришь. Роль не состоится, если она ученику не интересна.

1. **Advertisement-(**реклама)

Цель игры**:** практика иноязычного общения в форме дискуссии по заданной теме.

Ход игры: каждая пара играющих получает какое-нибудь рекламное объявление. Играющие должны обсудить его содержание, выяснить, какие свойства и качества рекламируемого товара являются наиболее привлекательными для покупателя.

1. **Different age** – (другой возраст)*.*

Цель игры: активизация употребления в монологической речи сослагательного наклонения и средств выражения модальности.

Ход игры: играющим предлагается представить себя моложе или старше и рассказать о себе с учётом этих возрастных особенностей.

* **Psychological games:( Associations)**

Это игры для тех, кто совершенно уверен в себе и любит пощекотать свои амбиции.

Цель игры: развить воображение и смекалку.

*Выбирается водящий, который “задумывает” кого-нибудь из присутствующих здесь людей. Далее все играющие по кругу задают ему вопросы типа:*

***-If it were a tree (house, flower, weather, the curtains, the dog...), then what type?***

*Ведущий думает, стараясь представить себе этого человека и отвечает, например,*

***- It would be the oak growing in an open field.***

*Все играющие стараются понять, кому же из них подходит это определение.*

*Тот, кто решил, что он догадался, может попытаться назвать задуманное имя. Если он угадал, он сам становится водящим.*

Таким образом, игра мощный стимул в обучении. Посредством игры активизируется познавательный интерес. Дидактические игры привлекают внимание к учебному материалу, что позволяет добиться лучшего усвоения материала, качества образования.

**Цели и задачи дидактически игр**

**Цели:** определить наиболее эффективные методы использования дидактических игр на уроках английского языка в условиях ФГОС.

**Задачи:**

На основе анализа научно-методической и психолого-педагогической литературы систематизировать знания о дидактических играх;

Определить классификацию дидактических игр, используемых в обучении школьников;

Определить значение использования дидактических игр в учебном процессе.

**Гипотеза**

Если регулярно использовать дидактические игры на уроках в, то у обучающихся повысится познавательный интерес к предметам.

**Методические рекомендации по использованию**

**дидактических игр**

Организовать и провести дидактическую игру — задача достаточно сложная для педагога.

Можно выделить следующие основные условия для проведения игры:

1) Наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр.

2) Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.

3) Необходимость включения в игру педагога. Он является участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло.

Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение, проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения — эмоциональность, легкость, непринужденность.

5) Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

6) Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

7) Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Грамотное проведение игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр, прежде всего педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога — направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд для детей занимательным и продуктивным.

Далее необходимо определиться с количеством играющих. В разных играх предусмотрено различное их количество. По возможности надо стремиться, чтобы в игре участвовал каждый ученик. Поэтому если игровую деятельность осуществляет часть детей, то остальные должны исполнять роль контролеров, судей, то есть тоже принимать участие в игре.

Следующим этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Помимо этого, требуется четко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес обучающихся, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр.

И, наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует быстроту, и главное — качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявление поведения учеников и качеств их личности в игре: как появилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрируйте детям их достижения.

**Список литературы**

1. Алесина, Е.В. Учебные игры на уроках английского языка / Е.В. Алесина // Иностранные языки в школе. – 1987. - № 4.
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой/ Н.П. Аникеева – М.: Просвещение, 1987.
3. Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А., Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007.
4. Артамонова, Л.Н. Игры на уроках английского языка и во внеклассной работе / Л.Н. Артамонова // English. – 2008. - № 4. – С.36;
5. Берн, Э. Игры, в которые играют люди/ Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988.
6. Бирюкова, Н.А. Изучаем английский, играя / Н.А. Бирюкова, Ю.В. Масленникова // Современные технологии обучения иностранным языкам. Материалы республиканской научно-практической конференции. – Йошкар-Ола: Mari, 1997. – С. 138-143;
7. Бочарова, Л.Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / Л.Н. Бочарова // Иностранные языки в школе. – 1996. - № 3. – С.50-55;
8. Верхогляд, В.А. Игра на английском языке / В.А. Верхогляд // Иностранные языки в школе. – 1980. - № 2. – С. 88-90;
9. Винокуров Н. Лучшие тесты на развитие творческих способностей: Книга для детей, учителей и родителей. -М.: АСТ-ПРЕСС,1999. -368 с.:ил.
10. Гачечиладзе, А.Д., Пассек, К.Ф. Английский юмор. Пособие по развитию устной речи. / Гачечиладзе, А.Д., Пассек. 3-е изд. испр. - М.: Лист Нью, 2004. – 176 с.
11. Жучкова, И.В. Дидактические игры на уроках английского языка/ И.В. Жучкова // English. - 2006. - № 7.
12. Кото Х. Кокология. Японские тесты/ Хулиа Кото; пер с исп. Н. Врублевской. - М.: ЗАО Центрополиграф, 2008. -219, [5] c., ил. – (Психология и жизнь).
13. М.Ф.Стронин Обучающие игры на уроках английского языка (Из опыта работы). Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1981. -112 с., ил.
14. Skyeng.ru
15. https://urok.1sept.ru/articles/516717