Хусаенова А.Р.

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №31 с углубленным изучением предметов»*

*г. Нижнекамска Республики Татарстан.*

**Тема: « «Игровая технология» в методике обучения иностранному языку».**

Согласно определению А. И. Гаяновой [4], технология (от древнегреческого слова «искусство», «мастерство») – это совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата, способ преобразования чего-либо. Технология предусматривает последовательность в действиях, применения научного знания для решения практических задач.

В педагогическую сферу термин «технология» пришел из технических наук и употребляется в таких выражениях, как «технология обучения» «технология образовательного процесса». Под педагогической технологией понимается система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников [6, с. 11].

Часто педагогические технологии отождествляют с такими понятиями, как методы и приемы образовательного процесса. Но стоит выделить различия между ними. Методика представляет собой набор конкретных приёмов, использующихся для реализации поставленных задач в сфере образования, науки, психологии. А технологии представляют собой инструменты для достижения поставленной цели, которые отражены в методике обучения. Так получается, что методика является ядром технологии, в которой содержится основная цель и сущность. Так технологии могут меняться для ускорения производственного процесса, но сущность остаётся прежней [8, с. 326].

В научной литературе предпринята классификация образовательных технологий. Существует несколько подходов. Так, один из подходов классификации образовательных технологий предпринят Н.В. Бордовской и А.А. Реан. Ученые выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии.

Понятие «игровые технологии» является одной из форм технологий обучения, которые включают достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр [8, с. 148]. При этом важно отметить, что педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и соответствующую ей педагогический результат.

Игра является действенным инструментом преподавания, т.к. выполняет следующие функции, которые выделил Д.Б. Эльконин [3]: средство развития мотивационно-потребностной сферы; средство познания; средство развития умственных действий; средство развития произвольного поведения [5, с. 45].

Первая функция реализуется путем привлечения внимания и интереса во время игровой деятельности. В такой атмосфере складываются благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно-логического мышления. Именно в игре развивается способность ребенка создавать обобщенные типичные образы, мысленно преобразовывать их [4, с. 8]. Благодаря этому у ребенка возникает сознательное желание учиться, потому что это увлекательно. Великое значение игровой деятельности заключается в развитии мотивационной сферы ребенка, сознательного желания учиться. В игровой деятельности это мощный стимул к овладению языком [7, с. 120]. Здесь мы также видим выполнение функции познания и развития умственных способностей.

Функция развития умственных действий выражается и через эффект игры, который основан на таком механизме памяти как непроизвольное запоминание. Именно во время увлекательных занятий ребенок не переутомляется и лучше воспринимает информацию. В занимательной игровой форме можно отработать и повторить учебный материал, значительно пополнить свой активный словарный запас, получить и закрепить навыки правильного написания английских слов [2, с. 216].

Функция познания также формируется путем того, что во время игр ребенку приходиться использовать знания в новой ситуации, что является своего рода практикой [6, с. 11].

Игра как средство развития произвольного поведения заключается в том, что игре свойственны равноправие и свобода. Игровые технологии способствуют формированию субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя [8, с. 151].

В заключение отметим, что игровые технологии представляют собой одну из форм технологий обучения, которые включают достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. Игровые технологии обладают рядом преимуществ:

- помогает повысить мотивированность учащихся, заинтересовать их и развить сознательное желание учиться;

- способствует развитию умственных способностей, т.к. ученики увлечены, и они лучше усваивают полученную информацию. Так же во время игровой ситуации ребенок, проигрывая разные ситуации, учится использовать полученные знания на практике;

- во время игр ребенок учится использовать иностранные слова, происходить развитие речи.

Но важным отличием простых игр от педагогических является то, что педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и соответствующую ей педагогический результат.

***Список используемых источников***

1. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко – М., 1998. – 195 с.
2. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: учебное пособие / Е. Н. Соловова. – М.: Изд-во АСТ, 2008. – с . 272. 214-232.
3. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М, Просвещение, 1987. - 350 с.
4. Гаянова, А. И. Игровые технологии как условие активизации познавательного интереса к изучению иностранного языка: научн. исслед. раб. / А. И. Гаянова. – Уфа, 2016. – 31 с.
5. Дваденко, М. В. Игровые педагогические технологии / М. В. Дваденко, Н. М. Привалова, А. С. Трухляк // Международный журнал экспериментального образования. – 2011. – № 5. – С. 11-12.
6. Новикова, Е. Г. Использование активно-игровых технологий в процессе обучения иностранному языку студентов неязыковых специальностей / Е. Г. Новикова // Наука и современность. – 2013. – № 24. – С. 118-123.
7. Рысбаева, С. А. Использование игровых технологий в младшем школьном возрасте / С. А. Рысбаева, П. О. Жунусова, З. О. Бедишева, Г. А. Саухамбаева // Успехи современного естествознания. – 2014. – № 3. – С. 148-151.
8. Щвецова, И. О. Интерактивные педагогические технологии в системе дополнительного образования / И. О. Щвецова // [Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств](http://cyberleninka.ru/journal/n/trudy-sankt-peterburgskogo-gosudarstvennogo-universiteta-kultury-i-iskusstv). – 2013. – Т. 200. – С. 324-331.