**Игра как средство формирования УУД учащихся на уроках английского языка в рамках внедрения ФГОС нового поколения.**

Великий немецкий поэт и мыслитель сказал:
***"Всякий новый век, давая нам новое знание, дает нам новые глаза”.*** Его слова, как нельзя лучше, отражают процессы, происходящие сегодня в отечественном образовании.

Стандарты второго поколения (Федеральный государственный образовательный стандарт, ФГОС) можно назвать "новыми глазами” образования, поскольку именно в формате стандарта зафиксированы требования государства и общества к целям образования.

Актуальность использования игровых моментов и ролевых игр на уроке английского языка и во внеурочной деятельности заключается в формировании основных способов УУД учащихся на уроках английского языка, в повышении мотивации к изучению английского языка на материале различных игр.

Важность этой темы заключается в том, что переход начальной школы на новые федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС), ориентированные на запросы семьи, общества, государства, требует новых отношений между учителем, учеником и родителями ученика, а также соответствие требованиям времени, что и является фундаментальным ядром содержания общего образования, тем самым повышается концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Начальное общее образование выступает в качестве первого и фундаментального составляющего компонента системы образования Российской Федерации в целом. Образование, полученное в начальной школе, служит основой для последующего воспитания, обучения, социализации личности.

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) является одним из ключевых элементов модернизации современного образования. ФГОС представляет собой принципиально новый документ, который разработан на основе глубокого анализа ведущих научных психолого-педагогических, культурологических, социологических теорий и концепций, а также достижений современных перспективных тенденций в практике российского и зарубежного образования.

Изменения, произошедшие в системе образования за последние годы, привели к переосмыслению методов и технологий обучения иностранным языкам. В связи с этим педагогический процесс обучения английскому языку должен соответствовать требованиям ФГОС. В новых стандартах в преподавании иностранных языков основной акцент делается на развитие коммуникаций, на умение учащихся установить контакт для общения с другими людьми, на овладение языком в процессе общения, умение анализировать свои действия и слова, развитие кругозора для умения заинтересовать собеседника или слушателя, а также на развитие логики для грамотного и последовательного изложения мысли. Все эти умения логично назвать универсальными учебными действиями (УУД).

В широком значении термин «универсальные учебные действия» – умение учиться, саморазвиваться и самосовершенствоваться путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта.

В более узком значении «универсальные учебные действия» – это совокупность действий обучающегося, обеспечивающих его культурную идентичность.

Существует четыре вида УУД: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные.

 Очевидно, что жесткой градации по формированию определенного вида УУД в процессе изучения конкретного предмета нет. В одних темах может уделяться большое внимание формированию одних видов УУД, в других - на формирование других видов УУД. Но именно на уроках английского языка идет формирование всех четырех видов универсальных учебных действий.

Обучение иностранному языку на раннем этапе должно строиться на основе игры. Игра на занятиях по иностранному языку – это не просто коллективное развлечение, а основной *способ достижения определенных задач обучения на данном этапе.*  У игры должен быть мотив, цель и результат. Поэтому такой метод обучения, как игра, может способствовать формированию УУД.
Игра рассматривается как подготовка ученика к личностно-ориентированному взаимодействию с другими участниками образовательного процесса, обеспечивая личностный рост, поднимая уровень рефлексии, осознания себя субъектом познания и мышления, актуализируя потребность в самореализации и саморазвитии в области изучения иностранного языка.

Игры – это активный и веселый способ достичь многих образовательных целей. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке.   Игры направлены на повышение эффективности учебно-познавательной деятельности учеников, на усвоение получаемых знаний, на повышение интереса к изучаемому предмету при помощи воздействия на психику человека, производимого во время проведения игры.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Спонтанная игра повышает внимание.  Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не давая им глубоко закрепиться в памяти.

Во всякой игре есть элемент неожиданности, элемент соперничества, а выигрывать любят все. Игра, а особенно ролевая игра — это проекция жизненных ситуаций.
Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать.
Игры делают процесс обучения веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

Можно начать урок с пятиминутной игры, чтобы ученикам было легче войти в учебный ритм, чтобы освежить их память, заинтересовать в новом материала. И еще, можно спонтанно прервать урок, когда начинаешь чувствовать, что внимание пропадает, для создания краткой игровой ситуации.

Игра в конце урока тоже очень полезна.

В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: например: **аудирование**.
Мои ученики очень любят играть в игру **«Испорченный телефон»**

Можно разделить класс на три команды по рядам**.** Учитель шепчет на ухо слово первому ученику каждого ряда, тот передает, услышанное слово своему товарищу, тот следующему, и так по цепочке, последний ученик называет слово**.** Если слово соответствует первоначальному, услышано и передано правильно, значит «линия работает хорошо». Первое слово может назвать ученик, так можно отработать введенную ранее лексику. Последний ученик может назвать само слово и его перевод на русский язык.

Можно изменить коммуникативную ситуацию **«Посещение врача. Медосмотр»**

Я надеваю белый халат беру игровой набор врача. Проверяем слух. Я шепчу на ухо слово, ученик повторяет, он также может перевести слово, таким образом можно закрепить лексику. Затем роль «врача» может исполнять ученик. Эту игру можно использовать при обучении буквам английского алфавита и при обучении чтению. «Врач проверяет зрение». Я показываю на букву или на слово, ученик называет букву, прочитывает слово. Можно опять же дополнить игру: назвать слова, в которых есть данная буква, придумать словосочетания с данным словом.

**Фонетические игры. Постановку звуков можно превратить в веселую сказку.**

**«Комарик и змейка»**

Отрабатываются звуки, которые передают буквы Z и буквосочетание th

Перед началом игры я обращаюсь к ребятам: «Когда услышите слово «комарик», произносите [z], а когда услышите слово «змейка», произносите th.

Красавица змейка----- грелась на солнышке. Мимо пролетал комарик----. Комарику---- очень понравилась змейка-----. Комарик----- захотел подружиться с красавицей змейкой------. Комарик----- стал кружить над змейкой ----- и петь змейке---- свою веселую песенку [zzzzzz]. Змейка----- не смогла оценить стараний комарика-----, потому что была глуха.

**Лексические игры**

Используется набор лексических карточек с картинками и словами.

1. Разложить карточки на столе, ученики подбирают пары: картинка и соответствующее слово. Кто подберет больше пар.
2. Можно раздать ученикам карточки с картинками. Учитель называет слово, поднимает руку тот ученик, у кого соответствующая картинка.
3. Можно раздать ученикам карточки со словами. Учитель показывает картинку, ученик называет слово.
4. Ученики образуют из карточек словосочетания: a red apple, a grey elephant……

Однажды увидела в магазине игрушечную переноску для животных с маленькой игрушкой внутри. Можно положить туда любую маленькую фигурку и использовать для игры **Who is there?**

Использую большую сумку или красивый пакет. В пакете мягкие игрушки и фигурки животных. Ученик с завязанными глазами пытается определить игрушку на ощупь и назвать животное. Дальше ученик может составить словосочетание, предложение или рассказ о животном.

Я часто использую игрушки и другие, купленные мною предметы, на уроках английского языка. Например, игрушечный домик с мебелью отлично подошел для отработки лексики по теме «Дом», а также для отработки грамматического материала: предлоги места и оборот there is/ there are.

Для развития навыков говорения использую пальчиковые куклы. Однажды увидела в магазине забавные прихватки в виде мультяшных персонажей. Их мы стали использовать для развития навыков диалогической и монологической речи. Ученики с удовольствием вели диалог по теме «Знакомство», рассказывали о себе от имени мультяшного персонажа.

Иногда у меня на уроке получаются спонтанные игры с привлечением подручного материала. Так на уроке технологии, учащиеся изготавливали домики из подручного материала. Эти домики оказались подходящими для инсценировки сказки «Три поросенка». Мы устроили интерактивную игру. Сначала я изображала сказку во всех лицах, потом подключились ученики.

На уроке может пригодиться все, что угодно. Например, новогодние костюмы и кухонный фартук. У нас появилась «заячья семейка» и «злой волк». Ребята рассказывали о себе от имени своих персонажей, прятались от «волка».

При отработке лексики по теме «Внешность» мы вместе с классом придумали ситуацию «В полицейском участке». Один ученик изображал «потерпевшего», а другой «полицейского», который составлял фоторобот «преступника». У нас получился не злой, а скорее забавный персонаж, которому мы придумали имя и биографию.

В своей работе я сталкиваюсь с очень низкой мотивацией к изучению английского языка, это вносит в мою работу большие трудности и использование игр очень помогает справится с трудностями, это нелегко, результат не приходит мгновенно, но я не ищу легких путей.

**Приложение**

Игровые упражнения на уроке английского языка

1. Игра в футбол. Дай мне пасс.

А). Один из учеников называет букву английского алфавита, второй ученик называет букву, стоящую следом по алфавиту (перед данной буквой).

Б). Один из учеников называет слово, другой подбирает подходящее прилагательное, третий составляет с этими словами словосочетание, четвертый записывает словосочетание на доске. Команда составляет предложение с данным словосочетанием (забивает гол).

2. Игра в волейбол. «Перекидываем буквы.»

Один ученик называет букву английского алфавита, второй ученик записывает заглавную букву, третий ученик записывает строчную букву.

Команда составляет слова из данных букв.

Ученики называют 10 букв.

1. Выбери тему.

Ученик выбирает тему и называет слова, подходящие этой теме. Второй ученик записывает слова. Команда составляет предложения. Далее команда составляет небольшой рассказ с использованием получившихся предложений.