## **Дидактические игры как средство реализации ФГОС на уроках английского языка.**

Автор: Полибина Елена Борисовна

Организация: МБОУ «Семилейская СОШ»

Населенный пункт:РМ, Кочкуровский район,с.Семилей

**Аннотация:** В статье рассматривается роль и место дидактических игр в современном образовательном процессе в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС). Обосновывается эффективность игровых технологий для достижения метапредметных и личностных результатов, развития универсальных учебных действий (УУД) и повышения мотивации к изучению английского языка. Приводятся практические примеры игр для разных этапов урока.

**Ключевые слова:** ФГОС, дидактическая игра, английский язык, универсальные учебные действия (УУД), метапредметные результаты, мотивация, коммуникативная компетенция.

**Введение: Актуальность игровых технологий в условиях ФГОС**

ФГОС нового поколения сместил акцент с простой передачи знаний на развитие личности учащегося, формирование у него умения учиться и применять полученные знания в жизни. Основными задачами становятся:

* **Реализация системно-деятельностного подхода**, где ученик – активный субъект обучения.
* Формирование **универсальных учебных действий (УУД)**: личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных.
* Достижение **метапредметных результатов** (умение общаться, сотрудничать, решать проблемы).
* Развитие **личностных качеств** (ответственность, толерантность, инициативность).

Дидактическая игра идеально вписывается в эту парадигму, так как является по своей сути **деятельностной формой обучения**, которая естественным образом мотивирует учащихся и создает условия для комплексного развития всех требуемых стандартом компетенций.

**1. Роль дидактической игры в достижении требований ФГОС**

|  |  |
| --- | --- |
| **Требование ФГОС** | **Реализация через дидактическую игру** |
| **Развитие коммуникативных УУД** | Игры требуют постоянного взаимодействия: обсуждение стратегии, диалоги по заданным правилам, описание, убеждение, вопросы и ответы на английском языке. |
| **Развитие познавательных УУД** | Игры стимулируют логическое мышление (анализ, синтез, сравнение), память (активизация лексики и грамматики), внимание и воображение. |
| **Развитие регулятивных УУД** | Учащиеся учатся планировать свои действия в игре, контролировать свою речь и действия партнеров, корректировать ошибки и адекватно оценивать результат. |
| **Развитие личностных УУД** | Игры воспитывают уважение к партнеру, умение работать в команде, терпимость к другому мнению, а также формируют самооценку и чувство ответственности за общий результат. |
| **Формирование метапредметных связей** | Многие игры интегрируют знания из разных областей (история, география, музыка), что способствует целостному восприятию мира. |
| **Повышение мотивации** | Игровая ситуация снимает психологический барьер, снижает страх ошибки и делает процесс обучения увлекательным, что особенно важно для английского языка как средства общения. |

**2. Классификация и примеры дидактических игр на уроках английского языка**

Игры можно классифицировать по различным признакам: целям, форме организации, видам ревой деятельности.

**1. Лексические игры (направлены на закрепление и активизацию словарного запаса):**

* **«Snowball» («Снежный ком»):** Ученик 1: "I went to the shop and bought an apple". Ученик 2: "I went to the shop and bought an apple and a book". И т.д.
* **«Alias» / «Explain the word»:** Учащийся должен объяснить загаданное слово на английском, не называя его.
* **«Crossword» / «Wordsearch»:** Классические кроссворды и поиск слов по теме.

**2. Грамматические игры (делают освоение грамматики более наглядным и практико-ориентированным):**

* **«Grammar Casino»:** Учащиеся делают ставки на правильность предложений. Если предложение верное, получают свои фишки назад и выигрыш.
* **«Role-play with cards»:** Ученики получают карточки с ролями и должны построить диалог, используя определенную грамматическую структуру (напр., Present Continuous для описания происходящего действия).
* **«Sentence Race»:** Класс делится на команды. Учитель показывает слова вразброс, команды должны быстрее составить из них грамматически правильное предложение.

**3. Коммуникативные и ролевые игры (направлены на развитие навыков говорения и аудирования):**

* **«Find someone who...»:** Ученики ходят по классу с опросными листами и задают вопросы, чтобы найти человека, который, например, "can play the guitar" или "has been to London".
* **«Job Interview»:** Ролевая игра "Собеседование на работу". Один ученик – интервьюер, другой – соискатель.
* **«Plan a trip»:** Группам дается задание спланировать путешествие в определенную страну, обсудив бюджет, маршрут и достопримечательности.

**4. Игры на аудирование и чтение:**

* **«Bingo» с аудиозаписью:** Вместо цифр на карточках Bingo – слова. Учащиеся зачеркивают слова, которые слышат в тексте.
* **«Running Dictation»:** Текст вывешен за пределами класса. Участники команды по очереди подбегают, читают часть текста, запоминают и диктуют его своему товарищу, который записывает.

**3. Методические рекомендации по организации игр**

1. **Четкость цели:** Игра должна иметь четкую дидактическую цель (не "просто поиграть", а "закрепить лексику по теме "Еда").
2. **Понятные правила:** Инструкции должны быть простыми, краткими и доступными. Лучше показать на примере.
3. **Соответствие возрасту и уровню:** Игра должна быть посильной, но содержать элемент challenge.
4. **Организация и рефлексия:** Важно четко организовать пространство и время. После игры обязательно обсудить, что получилось, что вызвало трудности, чему научились.
5. **Дозированность:** Игра – это элемент урока, а не его замена. Она должна органично вписываться в структуру занятия.

**ПРИЛОЖЕНИЕ.**

**Приложение 1:**

**Игры для отработки лексики (Lexical Games)**.

**1. Игра: «Word Bingo»**

* **Цель:** Отработка и активизация новой лексики по теме (например, «Животные», «Еда», «Профессии»).
* **Формируемые УУД:** Познавательные (узнавание и воспроизведение слов), регулятивные (следование правилам).
* **Ход игры:** Учащиеся рисуют сетку 3x3 и вписывают в любые 9 клеток слова из изученного списка (12-15 слов). Учитель называет слова в случайном порядке. Ученики вычеркивают слово, если оно есть у них. Кто первый вычеркнет все слова в линии (по горизонтали, вертикали или диагонали) — кричит «Bingo!».

**2. Игра: «Alias / Explain the Word»**

* **Цель:** Развитие навыков объяснения и синонимии, активизация пассивного словарного запаса.
* **Формируемые УУД:** Коммуникативные (умение объяснять, работать в команде), познавательные (построение ассоциаций).
* **Ход игры:** Класс делится на команды. Игрок одной команды берет карточку со словом и должен объяснить его своей команде без использования однокоренных слов. На отгадывание дается 1 минута. За каждое отгаданное слово — очко. Можно использовать песочные часы или таймер.

**3. Игра: «Find Someone Who...»**

* **Цель:** Отработка вопросов в Present Simple, развитие коммуникативных навыков.
* **Формируемые УУД:** Коммуникативные (умение задавать вопросы, вести диалог), личностные (самопрезентация).
* **Ход игры:** Учащиеся получают карточку с утверждениями.
* ...has a pet.
* ...can play the guitar.
* ...likes pizza.
* ...went to the cinema last week.
* ...is wearing blue socks today.  
  Их задача — встать и опросить как можно больше одноклассников, чтобы найти того, кто подходит под утверждение. Задача — записать имя человека.

**Приложение 2:**

**Игры для отработки грамматики (Grammar Games)**.

**1. Игра: «Grammar Casino»**

* **Цель:** Повторение и контроль грамматических структур, развитие критического мышления.
* **Формируемые УУД:** Познавательные (анализ, сравнение), регулятивные (принятие решения, риск).
* **Ход игры:** Учащиеся делятся на команды и получают «деньги» (виртуальные или фишки). Учитель показывает предложения, некоторые из которых содержат грамматические ошибки. Команды делают ставки на то, верно ли предложение. Если они угадывают, их «банк» увеличивается, если нет — уменьшается.

**2. Игра: «Sentence Race»**

* **Цель:** Закрепление порядка слов в английском предложении.
* **Формируемые УУД:** Познавательные (логические действия), регулятивные (работа на время).
* **Ход игры:** Класс делится на 2-3 команды. Каждая команда получает набор карточек со словами (для простоты можно писать на листочках). Учитель произносит предложение (например, "We usually play football in the park"). Задача команд — быстрее остальных выстроиться в правильном порядке, держа в руках свои карточки.

**Приложение 3:**

**Ролевые игры (Role-Plays) для развития диалогической речи**.

**1. Ситуация: «At the Restaurant»**

* **Цель:** Развитие навыков диалогической речи в конкретной бытовой ситуации.
* **Формируемые УУД:** Коммуникативные (взаимодействие, умение слушать), личностные (вхождение в роль).
* **Материалы:** Карточки для «официанта» (меню) и «клиентов».
* **Ход игры:** Учащиеся разбиваются на группы по 3-4 человека. Распределяются роли: официант и клиенты. Клиенты знакомятся с меню, делают заказ, официант уточняет детали, дает рекомендации. В конце — разыгрывается ситуация счета и прощания.

**2. Ситуация: «Job Interview»**

* **Цель:** Активизация лексики по теме «Профессии», отработка вопросов и ответов в формальной обстановке.
* **Формируемые УУД:** Личностные (самопрезентация, самооценка), коммуникативные.
* **Ход игры:** Один ученик — интервьюер (HR-менеджер), другой — соискатель. Интервьюер задает стандартные вопросы: "Tell me about yourself", "What are your strengths and weaknesses?", "Why do you want this job?". Собеседник отвечает. Затем учащиеся меняются ролями.

**Заключение.**

Использование дидактических игр на уроках английского языка перестает быть просто способом развлечь учеников. В условиях ФГОС это мощный и эффективный **инструмент**, который позволяет учителю создавать подлинно развивающую образовательную среду. Игра способствует не только прочному усвоению языкового материала, но и формированию всех видов УУД, воспитанию инициативной, творческой и коммуникабельной личности, готовой к межкультурному диалогу.

**Литература.**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден Приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287). [Электронный ресурс].
2. Асмолов А.Г. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли: пособие для учителя
3. А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская. М.: Просвещение, 2008. – 151 с.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
5. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам.
6. Лингводидактика и методика: учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – 6-е изд., стер. М.: Академия, 2009. – 336 с.
7. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М.: Педагогика, 1975. – 112 с.
8. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, Мн.: Четыре четверти, 2006. – 192 с.
9. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. 2-е изд., дораб. М.: Просвещение, 1988. – 223 с.
10. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка . М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
11. El Shamy, S. Training Games: Everything You Need to Know About Using Games to Reinforce Learning. St. Louis: St. Louis University, 2001.
12. Hadfield, J. Elementary Communication Games. Longman, 1999.
13. Ur, P. Five-Minute Activities: A Resource Book of Short Activities. Cambridge University Press, 1992.
14. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. Games for Language Learning. 3rd Edition. Cambridge University Press, 2006.