**Создание коллекции флеш игр**

**и их использование на уроках английского языка**

Баканёва Е.А., учитель английского языка

ГБОУ школа № 336 Невского района СПб

 Знание английского языка стало особым приоритетом развития современной школы.

 Обеспечение высокого качества знаний обучающимися английского языка - главная практическая задача учителя. Для ее достижения в своей педагогической практике использую современные образовательные технологии, среди которых особое место и значимость имеют информационно-коммуникационные технологии: использование возможностей интерактивной доски и программы Smart Notebook, работа с англоязычными сайтами в Интернете, а также использование электронных образовательных ресурсов и электронных приложений к учебникам.

 Компьютер на уроке стал важным звеном в традиционной цепочке образовательного процесса «учитель – ученик – учебник». А место компьютера в данной цепочке определяется тем, для какой цели он включается в урок, на каком его этапе, для формирования и развития каких умений и навыков.

 Компьютер и компьютерные технологии успешно применяются при формировании лексики, развитии речевых навыков, аудировании и др.

 Объединить задачи обучения английскому языку и возможности компьютерных технологий позволяют флеш игры.

 Обучающие флеш игры (flash games) представляют собой маленькие программки, которые направлены, как правило, на расширение и проверку словарного запаса лексики или на знание грамматических форм.

 Флеш игры очень просты по содержанию, содержат простой алгоритм допустимых действий участника игры. Однако, несмотря на свою простоту, флеш игры успешно выполняют обучающую функцию, при этом позволяют участнику игры в свободной, комфортной обстановке, сохраняя возможность несколько раз повторить свои действия, запомнить алгоритм и содержание игрового модуля, отработать набор лексических единиц, освоить базовые умения, тренировать навыки.

 Применение игр в процессе обучения способствует интеллектуальному развитию ребенка, развивает навыки поисковой деятельности, быстроту реакции, воображение и творчество. Практика свидетельствует, что во время игры запоминание происходит на подсознательном уровне, успешно происходит перевод запоминаемого материала из оперативной памяти в долговременную.

 Флеш игры по английскому языку довольно распространенный вид игр в Интернете. Существует возможность играть во флеш игры в режиме онлайн, т.е. прямо на сайте, где они и располагаются, либо скачать их на компьютер и играть, не подключаясь к Интернету.

 Для удобства использования в обучении мною создана коллекция флеш игр. В ней игры разделены на несколько групп:

* лексические игры - тренировка учащихся в употреблении лексических единиц, развитие речевой реакции;
* фонетические игры - постановка правильного произношения отдельных английских звуков;
* грамматические игры - употребление грамматических единиц по речевым образцам;
* игры на понимание английской устной и письменной речи - понимание смысла разовых высказываний; умение выделять главную идею в потоке информации; развитие слуховой памяти.

 И в зависимости от задач и целей урока из коллекции выбирается игра для реализации демонстрационной, обучающей, контролирующей, игровой, поисковой и др. функций.

 Так, например, на уроке во 2-ом классе по теме «Страна букв» на этапе тренировки знаний алфавита использую игру ***«Alphabet Antics»***. Данная игра позволяет эффективно организовать аудирование и закрепление знаний английского алфавита, учащийся слушает, видит и запоминает визуально. Диктор называет букву, а задача ребенка правильно нажать на соответствующую картинку, в которой заключена буква английского алфавита. При этом происходит восприятие и понимание звучащей англоязычной речи.

 Флеш игра ***«Face match»*** используется в разных классах и на разных этапах уроках для закрепления лексических единиц по теме «Внешность»: на этапе тренировки или контроля понимания – прослушивание с последующим пересказом или написание 2-3-х услышанных предложений с вычленением основной информации. Дети в ходе прослушивания рассказа диктора выделяют необходимую информацию из текста.

 В 3-м классе при изучении темы «Цифры» применяется флеш игра ***«Numbers»***, в которой от учеников требуется найти соответствующим цифрам их буквенное написание. В ходе выполнения заданий тренируется знание цифр и счета, а также восприятие на слух фонетических элементов.

 Практика включения флеш игр в уроки свидетельствует, что мотивация обучающихся к изучению английского языка возрастает и становится устойчивой. Уже теперь многие ученики по своей инициативе находят в сети Интернет обучающие игры по английскому языку или пользуются рекомендациями учителя, и самостоятельно совершенствуют свои знания.

 Использование флеш игр отвечает и возрастным особенностям обучающихся всех классов и их познавательным интересам, ведь для многих из них привлекательно все, что связанно с пространством Интернет.

 Дополнение традиционного УМК и дидактического обеспечения предмета флеш играми дает возможность ребятам приобрести реальный опыт использования навыков, полученных в игровой деятельности, непосредственно в жизненных ситуациях. Например, заполнение анкет, покупка билетов, работа с географическими картами. Первоначально школьники «проживают» разнообразные ситуации в игровой форме, а затем при закреплении материала используются реальные англоязычные сайты с заданиями, аутентичными тем, что были в играх. Знакомство со структурой работы англоязычных сайтов на уроке помогает ориентироваться учащимся в работе с Интернетом, стимулирует дальнейший интерес к работе с этими сайтами, способствует приобретению уверенности и формированию готовности к действиям в реальных жизненных ситуациях.

 Таким образом, использование флеш игр на уроках действительно позволяет сделать изучение английского языка интересным и увлекательным, а процесс формирования прочных знаний и овладение практическими умениями и навыками отвечающим современным требованиям.