**Игровые технологии.**

Начать свой рассказ хотелось бы со слов известного педагога-новатора Василия Александровича Сухомлинского:

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В настоящее время игровые технологии занимают действительно одно из важных мест в педагогическом процессе. Рассмотрим данную технологию более подробно.

Цель игровой технологии: научить обучающегося осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формулировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Задачи игровой технологии:

Дидактические: расширение кругозора; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие метапредметных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности; воспитание сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

Принципы:

дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

учебная деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Я, как учитель немецкого языка, в своей педагогической деятельности использую игры, которые вызывают большой интерес у обучающихся и мотивируют их к изучению предмета.

«Игра в город»

Ход игры: учащимся предлагается начертить таблицу в тетрадях. Затем называется любая буква. Учащиеся должны заполнить таблицу, вспомнив слова, начинающиеся с этой буквы.

«Озвучивание картинки».

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

«Снежный ком»

Ход игры: один из учащихся берет в руки игрушку, называя (например) тот вид спорта, в который он любит играть. Затем он передает зайца другому учащемуся, который, в свою очередь, должен повторить предложение предыдущего и добавить свое слово.

«Это мой нос...»

Ход игры: Все становятся в круг. Ведущий показывает на часть тела, но называет при этом другую. Например: „ Das ist meine Nase “, а показывает на колено. Игроки должны внимательно слушать и показывать правильно на названную часть тела.

«Живой рассказ»

Учитель готовит небольшой рассказ и к нему серию иллюстраций. Учащиеся получают иллюстрации. Затем учитель читает рассказ, учащиеся внимательно слушают. Когда учитель упоминает предмет, изображенный на их иллюстрации, они должны встать у доски. По окончании чтения должна получиться «живая» история в картинках.

«Кто быстрее составит слово?»

Ход игры: учитель пишет на доске слова в 2 столбика; в словах отсутствует начало/середина/конец. Играют 2 команды. Выигрывает та команда, которая быстрее допишет слова.

Уроки с применением игровой деятельности доставляют удовольствие и учителю и ученикам!