Творческая разработка

Игра, как основной вид деятельности

при обучении иностранному языку в начальной школе

Выполнил: Полякова Дина

Викторовна

учитель иностранного языка

МАОУ СОШ №110

Новокузнецк, 2012.

**Содержание**

Введение 3

Роль мотивации в изучении иностранного языка 5

Роль игры на уроках иностранного языка в младших классах 7

Классификация игр на уроках иностранного языка 10

Практическая часть - описание различных видов игр 13

Заключение 24

Список литературы 26

**Введение**

Современная образовательная ситуация в России диктует свои условия построения учебного процесса. Потребности в реальном владении языком поставили школы, лицеи, гимназии и другие учебные заведения перед необходимостью давать реальные знания в этой области. Поэтому многие пошли по пути раннего введения иностранного языка. Начиная изучать иностранные языки в начальной школе, а то и в дошкольном учреждении, ребенок сталкивается с определенной системой, имеющей свои специфические законы, свою внутреннюю логику, которые абсолютно отличны от законов и логики родного языка. В раннем школьном возрасте у ученика так развивается процесс мышления, что чужой еще кажется ему несложным. Усваивая иностранный язык в период, когда происходит активное освоение родного, ребенок впитывает чужую речь как нечто естественное, органическое, что нельзя сказать о более позднем периоде, когда речевая функция мозга уже миновала пик своего развития.

Кроме того, у детей младшего возраста еще очень сильно развита непроизвольная память. В адаптационный период входит, конечно, не только прослушивание текстов и песен, что было бы абсурдным. Учащимся предлагаются разные виды деятельности, но ориентируются, в первую очередь, на пассивную обработку полученной информации, дают возможность мозгу и речевому аппарату настроиться на совершенно иную лингвистическую систему, чем ту, к которой они уже начинают привыкать. И нет ничего удивительного в том, что ребенок, вызвавшись быть ведущим в игре на иностранном языке, выходит, молчит и улыбается, а учителю приходиться за него говорить. В этот момент в мозгу ребенка происходит интенсивная работа, он как бы примеряется к этой роли, его мозг настраивается на эту функцию. И через некоторое время он эту работу проделывает шепотом, потом вслух. Важно не торопить его. В этот период учитель сначала говорит вместо ребенка, потом вместе с ребенком, и только потом ребенок начинает говорить сам. Этот «немой» период у каждого ребенка протекает по-разному.

Проходит адаптационный период, и наступает отдача, ребенок начинает с удовольствием воспроизводить иностранные слова и фразы, он становиться увереннее и набирает темп речи. Раннее обучение иностранному языку важно еще и потому, что в этот период у детей ярко выражается способность к имитации: они абсолютно точно воспроизводят чужую фонетику. Артикуляционный аппарат ребенка еще не застыл, и в это время еще не поздно поставить ему правильно звуки, как у носителя языка.

Правильная фонетика, помимо чисто лингвистических преимуществ, создает детям «психологический комфорт» в другом языке. Пятиклассники, которым уже трудно дается фонетика, чувствуют себя дискомфортно на уроках иностранного языка. Они очень стесняются произносить звуки, боятся насмешек одноклассников, тем более, что психофизические особенности данного возраста делают их очень ранимыми.

В настоящее время современные педагогические технологии все больше признают игру, как наиболее оптимальный метод приобретения умений и навыков в определенных сферах человеческой деятельности. Изучение иностранного языка предполагает обязательное моделирование различных ситуаций и как непременное условие – готовность тех, кто изучает язык естественно включаться в эти моделированные ситуации. Но, как показывает практика, для наших детей это далеко не так просто.

Таким образом, игра несет несомненную важность для интеллектуального развития, познания окружающего мира.

Цель – проанализировать возможности использования игровых методов как средства активизации познавательной активности младших школьников на уроках английского языка.

Задачи:

1.                Изучить литературу по проблеме использования игровых методов как средства стимулирования познавательной активности младших школьников на уроках английского языка.

2.                Проанализировать различные подходы к классификации игровых методов.

3.                Выделить особенности использования игровых методов в обучении младших школьников английскому языку.

4.                Экспериментально проверить эффективность использования игровых форм.

**Роль мотивации в изучении иностранного языка.**

Современные психологи и педагоги едины в том, что качество вы­полнения деятельности и ее результат зависят прежде всего от по­буждения и потребностей индивида, его мотивации; именно мотива­ция вызывает целенаправленную активность, определяющую выбор средств и приемов, их упорядочение для достижения целей. Мотива­ция является поэтому «запускным механизмом»  всякой человеческой деятельности: будь то труд, общение или позна­ние.  Питает   и   поддерживает   мотивацию   осязаемый,   реальный, этапный и конечный успех. Если успеха нет, то мотивация угасает, и это отрицательно сказывается   на   выполнении деятельности.

Проблема мотивации в учении возникает по каждому школьному предмету. В соответствующих методиках и учебных пособиях разра­ботаны способы ее развития и стимулирования с учетом специфики предмета. Однако особо остро стоит проблема мотивации изучения иностранных языков в средней школе. Исследователи вопроса моти­вации приводят данные о снижении ее от класса к классу. При этом примечательно, что до момента изучения иностранного языка и в самом начале у учащихся, как правило, высокая мотивация. Им хочется изъясняться на иностранном языке со сверстниками; заман­чивой представляется возможность декламировать стихотворения и петь песни на иностранном языке; читая, узнавать о других стра­нах. Многие ребята усматривают в изучении иностранного языка что-то «приключенческое», проникновение в новый незнакомый мир;привлекательной представляется возможность перевоплощаться: "Я - говорящий на родном языке", "Я - говорящий на иностранном языке". Словом, почти у всех есть желание владеть иностранным языком, уметь общаться непосредственно, через книгуи переписку. Но вот начинается процесс овладения иностранным языкоми отношение учащихся меняется, многие разочаровываются. Ведь этот процесс предполагает период накопления «строительного материала», стадию неизбежно примитивного содержания, преодоления разнообразных трудностей, что отодвигает достижение целей, о которых мечталось.

В результате уменьшается мотивация, пропадает  встречная   активность, ослабевает воля, направленная на овладение иностраннымязыком, снижается в целом успеваемость, которая, в свою очередь, негативно влияет на мотивацию и т. д.

А впоследствии, уже взрослыми сожалеют по поводу упущенного возникает недовольство не только собой, но, главным образом, постановкой обучения иностранному языку. Такова широко наблюдаемая картина, связанная с изучением иностранного языка в школе.

Возникает вопрос: не является ли спад мотивации со всеми выте­кающими отсюда последствиями объективным процессом, которому невозможно противостоять? К счастью, это опровергает опыт лучших учителей, учащиеся которых успешно овладевают иностранным язы­ком в требуемых пределах. Они ощущают свой прогресс и испытыва­ют от этого удовлетворение, поэтому высокая мотивация сопровождает весь период их учения, значительно подкрепляя и обогащая его. После окончания школы в вузах эти учащиеся включаются в спец­группы, они используют приобретенные навыки и умения в профес­сиональных целях, в частности при написании курсовых и дипломных работ, они активны на международных форумах молодежи, выступая в качестве переводчиков и т. д. Следовательно, существует воз­можность сохранения и развития мотивации учащихся к изучению иностранного    языка.    Попытаемся    рассмотреть    эту    возмож­ность.

Расценивая мотивацию как важнейшую пружину процесса овла­дения иностранным языком, обеспечивающую его результативность, нужно иметь в виду следующее: мотивация сторона субъектив­ного мира ученика, она определяется его собственными побуждения­ми и пристрастиями, осознаваемыми им потребностями. Отсюда все трудности вызова мотивации со стороны. Учитель может лишь опосредованно повлиять на нее, создавая предпосылки и формируя основания, на базе которых у учащихся возникает личная заинтересованность в работе.

У учителя это тем лучше получится, чем в большей мере ему уда­стся встать на место ученика, перевоплотиться в него. В этом случае он сможет не только узнавать мотивы деятельности ученика, но и изнутри вызывать, развивать и корректировать их. Обязательным условием такого мысленного перевоплощения является хорошее зна­ние своих учащихся. Учитель должен также представлять себе весь арсенал мотивационных средств, все типы и подтипы мотивации и их резервы. Тогда можно будет точно соотнести содержание учебного процесса на всем его протяжении с соответствующими типами мотивации, т. о. создать стойкую сопутствующую мотивацию, формирующую прогресс в овладении иностранным языком.

**Роль игры на уроках иностранного языка в младших классах**

Игра, специфический в процессе  обучения  и  свойственный  ребенку  вид деятельности, была и остается предметом исследования как отечественных,  так и  зарубежных  ученых.  Еще  в  XIX  веке  передавая  часть   интеллигенции, озабоченная воспитанием детей дошкольного возраста,  призывала  воспитателей и родителей в полном объеме использовать образовательную роль игры.

Игра служит средством обучения языку, выработки у учащихся рече­вых навыков и умений.

Игра — основной вид деятельности ребенка дошкольного воз­раста. В период школьного обучения игра не исчезает, она сохра­няется как побочный, второстепенный вид деятельности наряду с учебной.

     Основополагающим для работы педагога является так же  утверждения  А.С. Макаренко: «Игра  имеет  важное  значение  в  жизни  ребенка,  имеет  то  же значение, какое  у  взрослого  имеет  деятельность,  работа,  служба.  Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет».

Игра на уроке выступает в качестве приема закрепления знаний и способа тре­нировки.

Как и любой другой вид деятельности, игра начинается с побуждающей причины (мотива), преследует определенную цель, имеет конкретное, понятное ребенку содержание и исполнитель­ную часть — игровые действия.

 В игре возникает необходимость что-то сказать. Она диктуется внутренним желанием ребенка принять участие в общении, в игровом действии.

Блестящий исследователь игры Д.Б.Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития  психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

Отечественные психологи и педагоги процесс развития понимали как усвоение общечеловеческого опыта, общечеловеческих ценностей. Об этом писал Л.С. Выготский: «Не существует исходной независимости индивида от общества, как нет и последующей социализации».

Итак, игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры.  Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде средовых условий, то ли  в виде предметов – аксессуаров, то ли в самой интриге игры. А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для школьников игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток  и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра – регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок – и ученик, и учитель одновременно.

Игра всегда связана с различными переживаниями учащихся: волнением, чувством ответственности, торжеством победы, ра­достью успеха, отчаянием, огорчением в случае неудачи и др. Внесение элементов занимательности, непосредственно связанных с изучением материала, создает положительные эмоции, которые обеспечивают успешное протекание целенаправленной деятель­ности школьников.

Игру так же рассматривают как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

1) Созданию психологической готовности детей к речевому общению;

2) Обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

3) Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи  вообще.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ученик при  этом говорит на иностранном языке, это открывает богатые обучающие возможности. Дети над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности  и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

      Главным элементом игры является игровая роль,  не  столь  важно  какая; важно,  чтобы  она  помогала   воспроизводить   разнообразные   человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленить и положить  в  основу игры отношения между людьми,  она  станет  содержательной  и  полезной.  Что касается развивающего значения игры, то оно заложено  в  самой  ее  природе, ибо игра – это  всегда  эмоции,  а  там  где  эмоции,  там  активность,  там внимание и воображение, там работает мышление.

    Но специфика игры, как точно подметил М.Н. Скаткин, заключается в  том, что  «учебные  задачи  выступают  перед  ребенком  не  в   явном   виде,   а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной задачи, но в  результате  игры он чему-то учится».  Ставить  цель  –  отдохнуть,  переключиться  –  нет  необходимости: характер игры как таковой сделает свое дело.

Таким образом, игра – это:

- деятельность (т.е. речевая);

- мотивированность, отсутствие принуждения;

- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;

- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;

- развитие психических функций и способностей;

- «учение с увлечением».

**Классификация игр на уроках иностранного языка**

    Я полностью поддерживаю теорию М. Ф. Стронина, который в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1.    лексические игры;

2.    грамматические игры;

3.    фонетические игры;

4.    орфографические игры;

5.    творческие игры;

      Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. В. Риверс пишет по этому поводу: «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желания продолжить беседу».

       Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

       Игра… Она входит в жизнь ребёнка с первых полусознательных движений. Без неё немыслимо детство. Через игру ребёнка можно не только научить читать и считать, закалить не только физически, но и нравственно. Ибо для  ребёнка игра – не развлечение, а сама жизнь.

        Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

        Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

      Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр я стараюсь учитывать не только возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях - опору на родной язык.

       Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

      Давайте запомним все – и учителя, и воспитатели, и родители – что точно так же, как взрослый человек обязан работать, ребенку необходима игра.

**Практическая часть - описание различных видов игр**

**Игры по аудированию.**

   Цели: - научить учащихся понимать смысл  однократного высказывания;

-           научить учащихся выделять главное в потоке информации;

-           развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее приготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы.

        После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

        Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

       Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивание текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх дети демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности.

       Обучение аудированию целесообразно проводить в разнообразных интересных играх. В них ребёнок может проявить себя как личность, а также как член коллектива. Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Для этого необходимо подготовить необходимые аксессуары, создать атмосферу соревнования, сделать задание к текстам разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

        Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку, придуманные самим учителем или учениками. Главное, на наш взгляд, превратить элементарный текст в интересную, притягивающую ребенка игру.

ЧЬЕ СОЛНЫШКО ЯРЧЕ?

      КАПИТАНЫ команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ ЦИФРЫ.

      Представители ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ВЫХОДЯТ  К ДОСКЕ, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ.

      Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать. Например:

1.    It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)

2.    It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)

3.    It is very big and grey. (an elephant)

4.    This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

  ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ.

      Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет вперемежку домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

СОСТАВЬ ФОТОРОБОТ.

Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие  рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

   Ведущий: Ican`t find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall/ Her hair is dark. Нек  eyes are blue. She has а red coat and a white hat on.

SEASONS.

      Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например:

   It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snow balls.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

ИГРЫ-ЗАГАДКИ.

      Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

-           I have a friend. Не is a small boy. Не can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim.  /Незнайка/.

-           I have a friend. Не is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/

-           I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.

**Лексические игры**

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях приближенных к реальной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- Развивать речевую реакцию учащихся

ГЛУХОЙ ТЕЛЕФОН

Игра основана на всем с детства известной: учитель передает одно из новых слов первому ученику, а остальные передают его далее по цепочке. Последний ученик произносит вслух переданное ему слово.

УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИКИ

        Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами.

Я стараюсь ,чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

                      СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

        В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

       Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

        Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

СОСТАВЬ  СЛОВО.

      Учащимся предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное.

      Например:   Snow

Foot                BALL

Basket

САМЫЙ ИНТЕРЕСНЫЙ РАССКАЗ

        Цель: образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ на определённую тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры» и т. д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЖИВОТНЫХ?

      Представители от каждой команды по очереди называют животных

     a fox, a dog, a monkey и т. д.

     Побеждает тот, кто последним назовет животное.

СОБЕРИ КАРТИНКУ.

      Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур   I see… This is … He has got… .…She has got …. It is blue (grey, etc.)

СОБЕРИ БУКЕТ.

   Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.

      Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет.

      Ученик:  This is a red flower. This is a yellow flower.  Etc.

          ПАНТОМИМА.

      Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой  изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing.

   Примерные ответы ведущего: This boy is doing morningexercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping. etc.

**Языковые игры**

          Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

       ПЕРЕВЕДИ СЛОВО.

      Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

 СОБЕРИ ПОСЛОВИЦУ.

      Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл.

 Например:

                  A FRIEND IN  NEED  ……

                                                  IS A FRIEND INDEED.

РАССКАЖИ СТИХОТВОРЕНИЕ.

      Ведущий зачитывает первую строчку английского стихотворения, а команда должна его закончить.

**Фонетические игры**

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

ШИРОКИЕ И УЗКИЕ ГЛАСНЫЕ.

         Цель: формирование навыков фонематического слуха.

        Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

КТО ПРАВИЛЬНЕЕ ПРОЧИТАЕТ?

         Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

        Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка).  Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

НЕЗНАЙКА И МЫ.

      В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

WHO RNOWS THE SYMBOLS OF THE SOUNDS BETTER.

      Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

SENDING A TELEGRAM.

      Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

**Орфографические игры**

 ДЕЖУРНАЯ БУКВА

        Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

        Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

        Например, преподаватель говорит: « Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?»

  ТЕЛЕГРАММЫ

        Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

        Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе- со второй буквы и т. д.

КАРТИНКА

         Цель: проверка усвоения орфографии изученного материала.

         Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т. д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

   КТО БОЛЬШЕ?

        Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

        Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т. д.

**Игры для работы с алфавитом**

       5 КАРТОЧЕК

        Цель: контроль усвоения алфавита.

        Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

ИСПОРЧЕННАЯ ПИШУЩАЯ МАШИНКА

        Цель: формирование орфографического навыка.

        Ход игры: учитель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, который сделает меньше ошибок.

СЛОВА С ОПРЕДЕЛЕННОЙ БУКВОЙ

        Цель: формирование навыка орфографической памяти.

       Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

АЛФАВИТ – СЛОВАРЬ

        Цель: формирование навыка составления слов из букв.

       Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами a, e,i; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами п, t, и по 4 карточки с заглавными буквами A, B, P, K, N, L).

        Преподаватель раздаёт учащимся по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква А, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой и т. д.

        Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов.

        Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

                                                TAKING STEPS

       Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

**Грамматические игры**

Цели:

-  научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

  -   создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

 ИГРА С КАРТИНКОЙ

        Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картиной. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: P1: Is the girl sitting at the table?

                   T : No, she is not.

                   P2: Is the girl standing?

        Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

                  КОММЕНТАТОР

        Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window.

        Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

HAVE YOU …

        Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. /предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски/. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему : Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

CHANGES

         Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения : один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос

«What has changed?» т. е. назвать всё, что изменилось в классе . Например: The window was shat, now it is open. Pete was at the first

desk, now he is at the third desk. Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.

ПОДАРКИ

         Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

        Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справиться с заданием составит предложения без ошибок.

ЦИФРЫ

         Цель: повторение количественных числительных.

        Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

        ЗАПОМНИТЕ ПРЕДМЕТЫ

        Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течение одной – двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все предметы, которые он запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке.

**Заключение**

  Подводя итоги,  можно сделать следующие выводы:

В педагогической и психологической литературе хорошо изучена проблема использования игровых методов как средства повышения мотивации достижения успехов у младших школьников на уроках английского языка. Изучением этой проблемы занимались: А.С. Макаренко, Выготский Л.С., Леонтьев А.Н, Эльконин Д.Б., М.Н. Скаткин  и др.

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка: грамматические, лексические, фонетические, орфографические, языковые и игры на знание алфавита.

При использовании игровых методов в обучении младших школьников необходима связь игры с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей учащимся возможность переживать радость самостоятельных открытий, навыками самовоспитания, являющимися непременной предпосылкой для достижения успеха.

Без игровых действий закрепление в памяти  ребенка иностранной  лексики  происходит  менее  эффективно  и  требует  чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный  процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного  из  приемов  обучения, должна быть интересной, несложной и  оживленной,  способствовать  накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний.

    Следует  учитывать,  что  игровой  процесс  намного  облегчает  процесс учебный; более того, умело разработанная игра неотделима от учения.

    В зависимости от условий, целей и  задач,  поставленных  преподавателем иностранного   языка,   игра   (спокойная   дидактическая,   подвижная   или ограниченно подвижная) должна чередоваться  с  другими  видами  работы.  При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.

       В целом, на  всех  этапах  развития  личности,  игра  воспринимается как интересное, яркое,  необходимое  для  ее  жизнедеятельности  занятие  и  чем старше  школьник,  тем  больше  он  чувствует  развивающее  и  воспитывающее значение игры. В связи с этим можно вполне согласиться с мнением  известного педагога Шацкого С.Т., который писал  "игра  –  это  жизненная  лаборатория детства, которая дает тот аромат, ту атмосферу молодой  жизни,  без  которой эта пора ее была  бесполезна  для  человечества.  В  игре  этой  специальной отработке жизненного материала, есть наиболее  ценное  ядро  разумной  школы детства".

    Но как упоминалось ранее, не стоит увлекаться, помня о том,  что  игра, не смотря на все  ее  положительные  моменты,  это  только  средство,  метод учебной работы, а целью остается освоение материала и приобретение знаний.

**Список литературы**

1.Дзюина Е.В. Театрализованные уроки и внеклассные мероприятия на английском языке: 1-4 классы. [Текст] – М.: ВАКО, 2006. -176с.

2.Психологический словарь. // Под ред. А.В. Петровского. М., 1990.

3. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка: Метод. пособие [Текст]/ Ю.Я. Пучкова. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2005. – 78с.

4.И.Е.Коптелова – «Игры со словами» (журнал «Иностранные языки в школе», №1-2003).

5.И.П.Гладилина – «Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе» (журнал «Иностранные языки в школе № 3 – 2003).

6.И.А.Паросова – «Игра на уроках немецкого языка» (журнал «Иностранные языки в школе», № 4 – 2003).

7.З.П.Романова – «КВН для учащихся вторых классов, изучающих английский язык с первого класса» (журнал «Иностранные языки в школе, № 2 – 2002).

8. Выготский Л.С. «Воображение и творчество в детском возрасте» - М.Просвещение, 1991г

9. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения: Кн. для учителя [Текст]/  А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. – М.: Просвещение, 1990. – 192с.