**Игра на уроке английского языка.**

Мой педагогический стаж чуть менее пяти лет. Работаю я как в старших, так и в младших классах. Хорошим мотивирующим аспектом в обучении младших школьников является игра. Об игре на уроке сказано и написано уже немало. И включив игру в свою преподавательскую деятельность, я не ошиблась. Все игры имеют главную цель: вызвать интерес к изучению языка и поддерживать его. Таким образом, дети получают прочные знания. Не все игры, которые я применяю на уроках, придуманы мной. Какие-то пришли из детства, какие-то позаимствовала у коллег, какие-то были взяты из интернета.

 Но любая, даже несложная игра требует труда учителя. Учитель должен быть предельно внимательным, так как в игре нет мелочей. Тщательная подготовка, внимание и индивидуальный подход к каждому ребенку делает игру успешной и помогут добиться выполнения поставленных целей:

-Закрепить только что пройденный материал;

-Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке, когда приходится заниматься менее приятными вещами;

-Игра – это прием смены деятельности после трудного устного упражнения;

-Игра – это идеальная возможность расслабиться;

-Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и буде участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать;

-Быстрая спонтанная игра повышает внимание и оживляет;

-Игры помогают запоминать глубоко и надолго. Учащиеся обычно запоминают то, что им было приятно делать.

 Мотивация, создаваемая игрой, должна пересекаться коммуникативной и познавательной мотивацией. Все это вместе взятое составляет мотивацию учения. Использование разнообразных приемов обучения способствует закреплению языкового материала в памяти, созданию стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся.

 Я считаю, что в настоящее время обучение английскому языку необходимо проводить в группах с учетом межличностных связей: преподаватель – группа, преподаватель – ученик, ученик – группа, ученик – ученик. Положительное влияние возбуждения интереса у каждого учащегося к игре оказывает групповая деятельность. Почувствовав интерес к изучению языка, ребенок как бы по инерции продолжает с увлечением заниматься им на последующих уроках и без игры.

 Играя на уроках английского языка, ученики практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется в определенных пределах. Однако все это реализуется лишь при правильном подборе и организации игр учителем.

 -Все игры должны проводиться методически грамотно. Для этого необходимо:

-Одну и ту же игру повторить несколько раз (путем подстановки новых лексических единиц).

-Новую игру начинать учителю, а затем эту роль передать ученику.

-Снабдить играющих различными красочными аксессуарами, предметами, пособиями.

-Использовать особый вокабуляр, который поможет учителю проводить игру на английском языке.

 Я бы хотела привести ниже в пример две игры, которые я применяю на уроках во вторых и третьих классах.

**Я люблю – я не люблю (Тема «Еда»).**

Необходима настольная игра с рисунком дорожки-лабиринта.

Играют несколько человек. Дети сидят за столом. Поочередно бросая кубик, они передвигают свою фишку на столько клеток вперед, сколько выпадает на кубике. На каждой клетке изображена картинка по теме «Еда». Дети говорят: «I like to eat…», «I don`t like to eat…» или «I like to drink…», «I don`t like to drink…». Побеждает тот, кто первым проходит путь от старта до финиша.

В игре также возможно использовать и более сложные структуры:

My mother likes to eat… (doesn`t like to eat…)

My mother likes to drink… (doesn`t like to drink…).

**Мешок с котом (Тема «Животные»).**

Необходимо приготовить красивый мешочек (или заменить коробкой), набор карточек с изображением животных.

Дети сидят на своих местах. Играют все дети одновременно. Один из учеников выбирается считалкой. Ему вручается мешок, в который предварительно положены рисунки животных. Учащийся достает из мешка картинку, не показывая остальным. Остальные учащиеся угадывают, какая у него картинка, задавая вопрос: «Have you got a cat?». Отгадавший получает право достать из мешка очередную картинку. Игра продолжается.