**Игровые технологии на уроках английского языка в начальной школе**

В настоящее время особое внимание уделяется развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

К одним из таких технологий можно отнести игровые технологии. Главная задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

**Функции игровой деятельности**

- обучающая (развитие памяти, внимания, восприятия информации, развитие общеучебных умений и навыков, развитие навыков владения иностранным языком),

- воспитательная (воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки ),

- коммуникативная (создание атмосферы иноязычного общения, объединение коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке),

- психологическая (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройка психики для усвоения больших объемов информации),

- релаксационная (снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку),

- развивающая (гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.)

**1. Лексические игры**

***«Крестики-нолики»***

Игра используется для закрепления новых слов по определенной теме. Дети делятся на 2 команды «Крестики» и «Нолики». На доске изображено игровое поле с перевернутыми карточками со словами или изображениями. Если ученики правильно называют, то учитель рисует в поле крестик или нолик соответственно. Выигрывает команда, которая быстрее заполнит линию.

***«Мексиканская волна»***

Игра предназначена для закрепления новых слов. Ученики выходят к доске и выстраиваются в линию, в руках у каждого картинка с словом по изучаемой теме. Учитель по очереди называет слова, сначала медленно, постепенно ускоряясь.

Ученики поднимают карточки со словами и в итоге должна получиться «волна».

***«Китайский шепот»***

Игра используется для отработки, закрепления и повторения слов. Ученики шепотом передают по очереди, по классу загаданное слово и последний ученик должен назвать услышанное слово.

***«Кто первый»***

Каждому из играющих учеников выдаем листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор картонных квадратов с буквами алфавита.

Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета.

Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв.

Игру можно усложнить, если дать задание составить с этим словом предложение.

Победитель тот, кто справится с заданием первым.

***«Цветик – семицветик»***

Оборудование: ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P1 : This is a blue leaf.

P2 : This is a red leaf., etc.

«Последняя буква «

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая

последней назовёт слово.

***«Знаете ли вы животных?»***

Представители от кадой команды по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey и т. д.

Побеждает тот, кто последним назовет животное.

**2. Орфографические игры**

***«Буквы рассыпались»***

Цель:

формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры:

преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

«Paired letters» (Парные буквы)

Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

LI BI EA SO YE

AT YI OW LL KI

TI KN NG FE BL

OP CK ST RO ME

CA IN SI AR LO

Таким образом, можно сказать, что игра – это наиболее эффективное средство формирования УУД учащихся на уроках английского языка на начальном этапе обучения.

***«The Comb»***

Цель:

закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков.

Класс делится на 2–3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

***«Remember the Words»***

***(Игра на запоминание слов)***

Цель:

формирование навыка орфографической памяти.

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

***«Let’s Count Alphabet»***

Цель:

контроль усвоения алфавита.

Учитель предлагает позаниматься математикой. Но цифры здесь заменяются буквами. У каждой буквы есть свой порядковый номер (согласно алфавитному порядку). Чтобы правильно решить примеры, нужно подсчитать порядковые номера букв. Ответы тоже должны быть в виде букв.

C+R= ? –> 3+18=21 –> C+R=U

В заключении, необходимо отметить, что игровая, познавательная форма подачи учебного материала помогает учителю расширить лексический запас школьников, углубить их знания, развить навыки активного говорения, улучшить произношение и повысить интерес к изучению иностранного языка.