**Коммуникативные игры в обучении говорению на английском языке**

*Учитель английского языка МОУ Миасской СОШ №1*

Приемы коммуникативной методики используются в коммуникативных играх, в процессе которых учащиеся решают коммуникативно-познавательные задачи средствами изучаемого иностранного языка. Поэтому главной целью коммуникативных игр является организация иноязычного общения в ходе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы.

Игровые технологии являются одной из форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным процесс изучения иностранного языка. Коммуникативная игра способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

 Основная цель коммуникативных игр состоит не в решении лингвистических задач, а в организации неподготовленной коммуникации. Успешное завершение коммуникативной игры заключается в выполнении определенного задания (нанесение маршрута на карту, заполнение схемы, диаграммы или нахождения двух совпадающих картинок), нежели правильное построение структуры предложения (использование языка).

Коммуникативную игру следует использовать на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале. На раннем этапе обучения иностранному языку это условие является обязательным, иначе коммуникативная игра окажется непосильной, и как следствие, бессмысленной.

В коммуникативных играх предусмотрена работа в парах, группах больших и маленьких и целым классом, при этом участники должны иметь возможность свободно продвигаться по классу.

Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен передвигаться от группы к группе, прослушивать, снабжать необходимой информацией, (то есть оказывать языковую помощь) замечать ошибки, но не перебивать и не исправлять.

*Let’s go to…*

*Работа в парах или малых группах. Цель игры: договориться о месте проведения досуга.*

*Учащимся выдаются карточки, в которых указано их свободное время, интересы, планы на ближайшее будущее. Задача – прийти к согласию по определенному вопросу, аргументируя свои доводы.*

*Группирование или подбор подходящих вариантов*

*Цель игры: найти ответную реплику.*

*Учащимся раздают карточки, в которых написаны инициирующие и ответные реплики. Они, свободно передвигаясь, ищут необходимую пару. Возможно объединение в группы с целью создания небольшого диалога.*

*Интервью*

*Цель игры: получит и обобщить информацию у товарищей по группе.*

*Например, составить меню для праздника в классе. Для этого, узнать, какие блюда или напитки любят собеседники. Заполнить предложенные учителем анкеты. Обсудить результат, прийти к общему решению.*

*Last week I …*

*Работа в парах. Цель игры: выяснить подробности событий прошлой недели своего напарника.*

*Учащимся выдаются карточки с предложениями, которые необходимо закончить.*

*Например: Last week I went to … I meet … I saw … После обмена карточками с законченными предложениями, учащиеся задают друг другу дополнительные вопросы.*

*Guess the place*

*Цель игры: выяснить место, где побывал собеседник.*

*Учащимся выдаются карточки, где написано место. Например: the circus. Собеседник должен отгадать место, задавая наводящие вопросы.*

*Удачная охота*

*Игра проводится по группам. Цель: захватить как можно больше зверей.*

*Учащимся выдаются карточки с названиями животных. Игрок одной, имея карточку, подходит к другой команде. Те должны отгадать, кто он, задавая общие вопросы. Например: Can you fly? Do you like meat? Количество вопросов можно ограничить. Если группа угадывает животное – берет его «в плен». Выигрывает та группа, которая поймала большее число животных.*

*Meet your pen friend*

*Цель: «встретить» в аэропорту друга по переписке.*

*Каждый учащийся в группе имеет свою пару, о которой не догадывается и которую должен найти, задавая другим участникам игры вопросы.*

*Учитель предлагает участникам игры встретить в аэропорту друга по переписке, задавая ему вопросы и соотнося их с фактами письма.*

*Пинг-понг*

*Учит учащихся правильному реагированию на различные стимулирующие вопросы. Носит коммуникативную направленность. Проводится в быстром темпе.*

*– Do you like to play badminton?*

*– Yes, I do.*

*– Can you play it well?*

*– Yes, I can.*

*– Did you play it in summer?*

*– Yes, I did.*

*– Is it difficult to play it?*

*– No it isn't.*

*– Will you teach me to play it?*

*– Yes, my pleasure.*

*Кто сказал?*

*Миша выходит к доске и становится спиной к классу. Учитель жестом*

*указывает на Катю и она говорит:*

*- Good morning, Misha*

*- Good morning, Katya*

*Если он угадывает, Катя сменяет Мишу.*

*Можно использовать в отработке различных диалогических единств.*

*Угадай предмет*

*(Обучение стимулированию с помощью вопросов.)*

*Ученик выходит из класса, а класс задумывает какой-нибудь предмет, его хождение или действие с ним. Вопрос для отгадывания быть очень простым, однотипным: Is it a...? или отгадывающие задают ряд вопросов, например: What colour is it? Where is it? Is it large or small? What can we do with it? Etc.*