**Игровая деятельность на уроках английского языка в начальной школе**

Самсонова Ольга Владимировна, *учитель англ*ийского языка.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности.

Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. Но хочется отметить, что игра имеет не только мотивационные функции.

Использование на уроках и во внеклассной работе игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значения. Игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания.

В игровой форме можно провести и физминутку. Так при изучении темы «Глаголы движения» мы играем в игру «Повторяй за мной». Суть игры проста: необходимо показать и назвать глагол движения. Однако по мере усвоения учащимися новой лексики игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе движение называет и показывает учитель, ученики повторяют и движения, и слова. Когда лексика освоена учитель, а позже ведущий из учеников только показывает действия, учащиеся же должны его повторить и назвать самостоятельно.

И, наконец, на обобщающем уроке в игру включается соревновательный момент: класс делится на команды, от каждой из команд выбирается ведущий. Каждому из них достается «список» из 5-10 глаголов движения. Не называя, их ведущий показывает движение, команда соперников должна угадать, повторить и назвать нужный глагол. За каждый правильный ответ начисляется балл.

Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физминутка.

С помощью этой же игры мы отрабатываем конструкцию «Let’s do smth». Элементы пантомимы используются и при изучении других лексических  тем: Спорт, Одежда, Внешность, Части тела и др.

Для лучшего запоминания новых слов используются «договорки» - небольшие стишки (двустишия или четверостишия) на русском языке, которые заканчиваются английскими словами. Их огромное множество, но плюс в том, что сочинить их может как сам учитель, так и его ученики.

У елки цвет всегда один,
Зимой и летом это – **green**.

Для Шарика, для друга,
Почему сосисок нет?
Утащил их рыжий **cat**.

Смотрю я телек – **watch TV.**
Ты не ленись а повтори
Семья иначе – **family.**

Ты мультики скорей включи,
Принес я сахар – **sugar.**

Отработка лексических навыков происходит через дефиницию (загадки). Ребятам дается задание на уроке или дома описать животное (дом, часть тела, игрушку, фрукт, сказочного героя), не называя его. Если задание домашнее, то на следующем уроке проверка домашнего задания проходит в форме «конкурса загадок».

Применяется и обратный прием, когда дети загадывают слово (животное, сказочного героя и т.п.), а водящий или команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопросы.

Такие приемы позволяют не только закрепить изученную лексику по той или иной теме, но и отработать грамматические структуры утвердительного предложения, общего вопроса, краткого и полного ответа на него.

Еще одна «многофункциональная» игра - «The Chain of Letters». Ею можно заменить физминутку или же использовать в конце урока как элемент рефлексии. Ее основное место – второй класс – при изучении алфавита, но может использоваться в третьем и четвертом классе для актуализации знаний.

Все участники игры встают в круг (в неделящемся классе мы просто встаем в междурядье). Ученики по очереди называют по одной букве алфавита. Тот, кто ошибается или слишком долго вспоминает нужную букву, выбывает из игры, то есть занимает свое место. Побеждает тот, кто не допускает ни одной ошибки. Как правило, в первый раз остаются стоять 1-2 ученика. Через пару тройку уроков из игры выбывает 1-2 человека, а к концу года проигравших и вовсе не бывает.

В этой игре буквы можно заменить цифрами и числами, названиями времен года, месяцев, дней недели и т.п.

На уроках часто используются и различные вариации игры «Правда/Ложь» (Yes/No). Например, на уроке «Знакомство» это игра “Are you…?”. Учитель обращается к ученику с вопросом “Are you Yura?”, если он Юра, то он отвечает Yes, если нет, то – No.

Таким же образом мы запоминаем буквы, цифры, звуки. Учитель называет, например, звуки, показывая соответствующие транскрипционные значки, и иногда допускает ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. С помощью этой игры мы запоминаем и новую лексику, отрабатываем грамматические структуры типа «This house is old», «She is a nice girl».

Большое место в копилке игр занимают фонетические игры. И первое место здесь отводится сказкам-упражнениям на артикуляционную гимнастику. У каждого в копилке есть такая, а то и не одна. Героями таких сказок выступают Язычок, Мисс Четтер, Обезьянка, и просто волшебные звери. Общим у  этих сказок является то, что все они являются прекрасными помощниками для отработки произношения трудных звуков, а неоспоримыми преимуществами – возможность сочинять сказку исходя из особенностей класса в целом и с учетом индивидуальных особенностей учащихся, а также возможность учитывать насущные потребности обучения. Постепенно роль сказочника может передаваться тем ученикам, у которых трудные звуки получаются лучше, включить элемент соревнования.

В такие сказки хорошо вписываются игры, направленные на совершенствование навыков аудирования, например, игра «Поймай звук». Ученики хлопают в ладоши, когда они услышат в произносимых учителем словах заданный звук. Если ученик ошибается он встает. Остаются сидеть самые внимательные. Вариант этой игры используется при изучении темы множественное число существительных: учащиеся должны услышать и хлопнуть в ладоши на слово во множественном числе.

Часто на уроках появляются сказочные персонажи, которые приносят различные «подарки»: скороговорки, рифмовки, стишки, песенки, на отработку какого-либо звука. Скороговорки отрабатываются в течение нескольких уроков, а затем устраивается соревнование. Класс делится на команды, каждый участник соревнования произносит скороговорку как можно быстрее, каждый, кто сделает это правильно, приносит своей команде балл.

Надо отметить, что фонетические игры и упражнения должны использоваться не только на начальном этапе обучения. Возвращение к ним будет нелишним и в среднем и в старшем звене.

Отдельную группу занимают грамматические игры. В начальной школе дети порой не знают и по-русски названия частей речи и членов предложения, поэтому обучение грамматике английского языка также целесообразно проводить через игру. Так для объяснения грамматических символов используются приемы, предложенные Шоевой Е. Ю.: «слово “глагол” я заменяю словом “действие”, “местоимение” – “вместо имени” и отрабатываю их по картинкам».

Для отработки полученных знаний мы используем набор карточек символов: учитель называет слова, а учащиеся должны определить каким знаком символом они обозначаются.

Для объяснения спряжения глагола *to be* Шоева Е.Ю. предлагает рассказывать учащимся сказку: “Жил-был король *to be,* и было у него трое верных слуг: *am*, *is* и *are*. Самым привилегированным был слуга *am*, он прислуживал лишь одному господину *I*. *Is* прислуживал трём господам: *he*, *she*,*it*. *Are* – тоже трём: *you*, *we*, *they*.” Если в том, о чём мы говорим, нет действия, то место занимает слуга короля *to be*. После этого уместно провести игру “Есть ли действие?” Я говорю по-русски ряд предложений и прошу хлопнуть тогда, когда действия нет». Такие же сказки используются для объяснения и других тем: артикли, окончание –s у глаголов в 3 лице ед.ч. и т.п. Эти истории очень нравятся ребятам, с их помощью они легко и с удовольствием осваивают азы грамматики. А полученные знания отрабатываются в том числе и в игровых упражнениях.

Для индивидуальных заданий на уроке используются наборы карточек из пособия Е.А.Барашковой «Грамматика английского языка. Игры на уроках».

Это, конечно же, не полный перечень игр, используемых на уроках английского языка в начальной школе: его можно пополнять до бесконечности. Более того, одна игра может одновременно нести в себе и лексический, и грамматический, и  фонетический материал. Игра может быть запланированной, а может быть и импровизацией. Она может вклиниться в любой этап урока или пронизывать весь урок. В последнем случае за урок можно успеть расколдовать принцессу, победить злого волшебника, отыскать золотой ключик, построить дом, вырастить сад, ну и, конечно же, отработать весь грамматический, лексический, фонетический материал. И для этого вовсе не обязательно придумывать сложные костюмы и прочие атрибуты, порой, чтобы погрузится в игру-сказку достаточно прошептать волшебные слова или взмахнуть волшебной полочкой и. … А сюжет сказки подскажут сами учащиеся.

Для учителя же главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и  она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируются в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

**Список литературы**

1. Английский язык. 2-3 классы: игровые технологии на уроке и на досуге/авт.-сост. Т. В. Пукина. – Волгоград: Учитель, 2008.

2. Барашкова Е.А. Грамматика английского языка. Игры на уроке: 2-3 классы: к учебникам М.З.Биболетовой и др. «Enjoy English. 2 класс», «Enjoy English. 3 класс» - М.: Изд-во «Экзамен»,2008.

3. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: (из опыта работы). Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1981

4. Басик Т.А. Добро пожаловать в мир английского языка. – Минск, 2002

5. Кулиш В.Г. Занимательный английский для детей. – Донецк, 2001

6. Артамонова Л.Н. Игры на уроке Английского языка и во внеклассной работы. // Английский язык, №4, 2008 – с.36