Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования детей«Дом детского творчества» Называевского муниципального района Омской области

Использование игровых моментов на занятии

 Составитель :

Зенкова Ольга Михайловна,

 педагог дополнительного образования

… в игре человек испытывает такое же наслаждение

от свободного обнаружения своих способностей,

какое художник испытывает во время творчества.

Ф. Шиллер.

 Планируя свои занятия, я думаю не только о том, чтобы дети запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят и считаю, что главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению английского.

 Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к занятию, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал - это понять природу счастливого детства, понять своего ребёнка, своих питомцев. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Игры приносят детям и взрослым радость творчества.

 Ребенок ,играя, всё время стремится идти вперёд, а не назад. В играх дети всё как бы делают втроём : их подсознание, их разум, их фантазия «работают» синхронно. Игра всегда предполагает принятия решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего - увлекательное занятие.

 Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

- тренировка детей в выборе нужного речевого варианта.

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

 Игры на занятиях 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.

При планировании занятия 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.

**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.**

 Представите 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.

**ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ.**

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

 Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please

 Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

**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.**

Группа 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.

 Педагог: I can`t find my sister. She is ten. She is a school girl. She is not tall. Her hair is dark. Неr 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 snowballs.

Учащиеся пытаются отгадать.

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

**ИГРЫ-ЗАГАДКИ.**

 Педагог: 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/.

**В МАГАЗИНЕ**

 На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.9ролевая игра)

**СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ**

 В игре участвует вся группа. Выходят к доске по желанию.

 Педагог: Поможем Буратино собраться в школу.

 Ребёнок 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)

**ПАНТОМИМА**.

 Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Действия» Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий . Дети называют по-английски.

**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 …

**ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК**

 Оборудование : ромашки со съемными разноцветными лепестками.

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

**РАССКАЖИ СТИХОТВОРЕНИЕ**

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

**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.

**ЧЬЯ КОМАНДА ЛУЧШЕ СПОЕТ ПЕСНЮ**

«Spring is green»

 Команда – победительница получает пять баллов.

Пение на занятии иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

**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.

**ГДЕ БУКВА ?**

 Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

 Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как … . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

 **ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ КАРЛСОНА**

Ребята, вы знаете Карлсона, который живёт на крыше. Передо мной картинка, на которой изображен Карлсон за своим любимым занятием. Угадайте, что он делает. Учащиеся задают вопросы: Is he playing ball? Is he reading a book? еtc.

 Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий в игре - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения.

ЛИТЕРАТУРА:

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

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

3. Е.В. Алесина – «Учебные игры на уроках английского языка» (журнал «Иностранные языки в школе, № 4 – 1987)

4. М.В. Дворник – «Игра и игровая ситуация на начальном и среднем ступенях обучения» (журнал «Иностранные языки в школе», № 6 – 1980).