Использование игр как средство повышения мотивации изучения английского языка на начальном этапе обучения

Выполнила учитель иностранного языка

МБОУ СОШ №10

г. Нефтеюганск

Фарваева Роза Мунаваровна

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

**ВВЕДЕНИЕ**……………………………………………………………….3

**ГЛАВА 1. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ТЕОРИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

1.1. Теория игры в зарубежной и отечественной педагогике…………..6

1.2. Педагогико-психологические особенности обучающихся младших школьников………………………………………………………………………12

Выводы по главе 1...……………………………………………………...15

**ГЛАВА 2.** **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

2.1. Игры, элементы игры на уроках иностранного языка…………….16

2.2. Игровые технологии как одно из средств реализации системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС…………………………………….21

Выводы по главе 2.……………………………………………………….27

**ГЛАВА 3. АНАЛИЗ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКТА «АНГЛИЙСКИЙ В ФОКУСЕ» 2, 3, 4 КЛАССЫ**………………………….. 29

Выводы по главе 3……………………………………………………………….41

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ** …………………………………………………………43

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**………………………………………………45

**ПРИЛОЖЕНИЕ**………………………………………………………….49

**ВВЕДЕНИЕ**

Современное управление школой в качестве одной из своих задач рассматривает повышение эффективности учебного труда в каждую единицу времени, то есть оптимальную интенсификацию труда. К ее основным составляющим относятся: повышение целенаправленности обучения, усиление его мотивации, информационной емкости содержания образования, применение современных методов обучения, активизации учебных действий, развития рефлективных навыков труда.

Процессы обновления в сфере обучения иностранным языкам в отечественной школе создают условия, в которых педагогам представлены право и возможность самостоятельного выбора методов и приемов обучения.

В настоящее время учителя пересматривают свои методы воздействия на волю, умы, эмоции учеников, чтобы ввести их в богатый мир традиций и культуры иностранного языка. Учителя пересматривают способы и пути формирования видов речевой деятельности: говорения, чтения, письма, аудирования. Внедрение игровых технологий наряду с традиционными занятиями в процесс обучения способствует стимуляции познавательной деятельности, активизации учебного процесса.

Причиной столь повышенного в наши дни интереса к разнообразным играм является отход от традиционных методов и форм обучения. Иностранный язык как одно из средств общения и познания окружающего мира занимает особое место в системе современного образования в силу своих социальных, развивающих и познавательных функций.

**Степень разработанности:** данной проблемой занимались ряд ученых.

Г.А. Китайгородская рассматривает метод активизации возможности личности и коллектива, в основе которого лежит принцип взаимодействия [22, 43]. Такие авторы, как Н. Ненилина, О.А. Ливинец останавливаются на показе роли, значения игры в овладении учащимися иностранным языком. Другие авторы, как например Е.Ш. Гельдн, Я.В. Дворник, В.П. Гашкова разрабатывают само содержание игр, игровых упражнений и ситуаций.

Нами предлагается использование игрового метода обучения, как достаточно эффективного и интересного в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой ступени обучения с определенной адаптацией для каждого определенного возраста. Использование этого метода призвано помогать учащимся увидеть в иностранном языке реальное средство общения. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

Следует отметить, что не следует обучать только игровым методом. Как известно из методики, обучение может быть только тогда действенным и эффективным, когда учитель умеет использовать все существующие методы в совокупности, в зависимости от поставленных им целей и задач. Игровой метод должен сочетаться с другими методами обучения и поэтому мы можем говорить только об использовании определенных игровых ситуаций на уроках иностранного языка.

**Актуальность** данной работы состоит в том, что в настоящее время большое внимание уделяется игровому методу обучения в овладении коммуникативными навыками. Использование различных игр способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает мотивацию учащихся к иностранному языку. Игра повышает общий эмоциональный тонус. Игровые технологии помогают здоровьесбережению. Игры являются уникальным средством педагогики в рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода. Поэтому мы рассматриваем проблемы применения игрового метода в процессе обучения иностранному языку.

**Объектом исследования** являются методы и средства обучения иностранному языку в общеобразовательной школе.

**Предметом исследования** данной работы является игра как средство повышения мотивации изучения английского языка.

**Цель исследования** – показать эффективность использования игрового метода на уроках иностранного языка, ее обучающее и воспитывающее значение, а также привить интерес к иностранному языку.

В соответствии с целью, объектом и предметом исследования решаются следующие **задачи**:

1. Раскрыть возможности игрового метода в процессе обучения иностранному языку, языковому материалу и речевому материалу.
2. Повысить эффективность урока посредством использования игр и игровых ситуаций.
3. Повысить интерес учащихся к изучению иностранного языка.

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы научного исследования:

* Изучение и анализ психолого-педагогической и методической литературы по данной проблеме;
* Изучение опыта работы учителей;
* Беседа с учителями;
* Анализ УМК.

**Материалом** для исследования послужила психолого-педагогическая и методическая литература по данной проблеме, статьи из журналов «Иностранные языки в школе», УМК «Английский в фокусе» 2,3,4 классы.

**Структура ВКР:**  работа состоит из введения, трех глав, два из которых имеют два параграфа, выводов по каждой главе, заключения, списка литературы, приложения.

**ГЛАВА I. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ**

**ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**1.1. Теория игры в зарубежной и отечественной педагогике**

Игру как метод обучения, метод передачи опыта старших поколений младшему поколению люди использовали с древних времен. Ещё Платон понимал игру детей как подражание деятельности взрослых и считал, что ребёнок должен получать знания именно через игру, полагая, что игра и есть приготовление к жизни. В народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях игра находит широкое применение.

В кратком психологическом словаре под редакцией А. В. Петровского и М. Я. Ярошевского понятие «игра» обозначено следующим образом: «Игра – основная деятельность ребёнка. Игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» [39, 17].

Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

А. С. Макаренко в своей работе «О воспитании в семье» писал: «…каков ребёнок в игре, таков он во многом будет в работе и в жизни, когда вырастет… В хорошей игре есть рабочее усилие и усилие мысли» [28, 39]

Давно известно, что использование игрового метода дает широкие возможности для обучения. Многие деятели науки, которые занимаются методикой обучения иностранным языкам, обращали пристальное внимание на эффективность использования игр и игровых моментов на уроках.

Из зарубежных психологов и педагогов по обсуждаемому вопросу выделяются исследования Ф. Шиллера, Г. Спенсера, К. Гросса, К. Бюлер.

Для Ф. Шиллера игра — наслаждение, которое связано со свободным проявлением избытка жизненных сил. Он говорит, что «предмет побуждения к игре, представленный в общей схеме, может быть назван живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явления, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой». Становится ясно, что для Ф. Шиллера игра – это эстетическая деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей, является лишь условием возникновения эстетического наслаждения, которое по Ф. Шиллеру, доставляется игрой [50, 113].

Согласно теории игры, сформулированной Г. Спенсером, избыток сил, свободных от внешних потребностей, находят себе выход в игре. Но наличие запаса неизрасходованных сил не может объяснить направление, в котором они расходуются, и почему они выливаются именно в игру, а не в какую-нибудь другую деятельность. Подобная теория не способна объяснить игру [44, 132].

Известностью пользуется теория К. Гросса. Гросс усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности. Основное достоинство этой теории, которое завоевало ей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет.

Стремясь раскрыть мотивы игры. К. Бюлер выдвинул теорию функционального удовольствия как основного мотива игры. Здесь верно подмечены некоторые особенности игры: в ней важен не практический результат воздействия на предмет, а сама деятельность, игра не обязанность, а удовольствие [9, 24].

Мотивы человеческой деятельности так же многообразны, как и она сама; та или иная эмоциональная окраска является лишь отражением и производной стороной подлинной реальной мотивации. Такое понимание игры, будучи принципиально неправильным, фактически неудовлетворительно, потому что оно могло бы быть применимо во всяком случае лишь к самым ранним «функциональным» играм и неизбежно исключает более высокие ее формы.

Голландский историк и социолог Й. Хейзинга в своем большом монографическом исследовании под названием «Человек играющий» анализирует большое число проблем, связанных с игрой. Он стремится обнаружить игровое начало в самых разнообразных видах человеческой деятельности и проявлениях культуры. Специально рассматривает связь игры и поэзии, игры и искусства. Он считает, что игра – это высшее проявление человеческой сущности и культура не рождается в игре, а начинается как игра [49, 213].

По определению М.Ф.Стронина, "игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением" [45, 98].

Следует отметить, что использование игры изучено недостаточно в отношении к обучению иностранным языкам. Игра способна усилить познавательный интерес, облегчить сложный процесс учения, создать условия для формирования творческой личности учеников и повысить профессиональное мастерство учителя.

Понятие игры в общественной практике последних лет в науке осмысливается по-новому. Вероятно, поэтому игры начинают применять более активно.

Дидактическое значение игры было доказано еще К.Д. Ушинским. Он подчеркивал легкость усвоения знаний, если их сопровождают игры. Для обучения детей на занятиях может быть использована игра. С ее помощью решаются различные учебные задачи: формирование навыков и умений и последующее использование приобретенных знаний в новых ситуациях. Игра может быть формой организации обучения, методом закрепления знаний. Специфика обучающей игры заключается в том, что наряду с игровыми, она включает учебные задачи. Познавательная задача не ставится перед ребенком в открытой форме, она заключена в содержании и в правилах игры, в игровых действиях. Играя, ребенок усваивает те или иные сведения [47, 312].

А. Н. Леонтьев в работе « Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе» определил игровую деятельность следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает « противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (то есть способов действия) – с другой. Это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре» [26, 17-26].

Замечательный исследователь игры Д.Б. Эльконин считает, что игра по своей природе и непосредственному насыщению социальна и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру "арифметикой социальных отношений", Д.Б. Эльконин объясняет игру как деятельность, которая возникает на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [52, 158].

Из раскрытия понятия игры педагогами и психологами мы выделяем ряд общих положений:

1. Игра является самостоятельным видом развивающей деятельности детей всех возрастов.

2. Игра для детей – одна из самых свободных форм их деятельности, которая осознается, при этом изучается окружающий мир, открывается простор для активности самовыражения, самопознания, личного творчества.

3. Игра является первой ступенью деятельности ребенка, начальной школой его поведения, игра – равноправная и нормативная деятельность младших школьников, подростков, юношества, которые меняют свои цели по мере взросления.

4. Игра – это практика развития. Дети развиваются, потому что играют, и играют, потому что развиваются.

5. Игра – это свобода саморазвития, самораскрытия с опорой на разум, подсознание и творчество.

6. Игра является главной сферой общения детей; в игре приобретается опыт взаимоотношения людей, решаются проблемы межличностных отношений.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

—развлекательную(это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

—коммуникативную(освоение диалектики общения);

—диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);

—игротерапевтическую(преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);

—самореализации(проявление способностей и скрытых возможностей);

—межнациональной коммуникации(усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);

—социализации (включение в систему общественных отношений);

—эстетическая(наслаждение, которое испытывается от игры).

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

— создание психологической готовности учащихся к речевому общению;

—обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

—тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых ситуаций и приемов, которые выступают как средство стимулирования, побуждения учащихся. Несмотря на четкие условия игровой ситуации и ограниченность использования языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и мимику, жесты и т.д., имеет ярко выраженную целенаправленность [53, 63].

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

—дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

—учебная деятельность подчиняется правилам игры;

—учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

—успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

В современной школе, делающей ставку на интенсификацию и активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

—в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;

—как элементы, иногда весьма существенные, какого-то другого метода;

— в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения).

Все это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности. И это объясняется следующими особенностями. В игре все

ученики равны. Игра по силам каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, ученик, который является более слабым в языковой подготовке, может стать первым в игре: атмосфера увлеченности и радости, чувство равенства, ощущение посильности заданий – все это помогает ученику преодолеть стеснительность, благотворно сказывается на результатах обучения, снижается боязнь ошибок. При этом незаметно усваивается языковой материал, у учащихся возникает возникает чувство удовлетворения.

Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Она сыграна. Пока она происходит, в ней царит движение, подъем и спад, прямое и попятное, чередование, завязка и развязка.

**1.2. Педагогико-психологические особенности обучающихся младших школьников**

Особенности младшего школьного возраста характеризуются тем, что от 7 до 11 лет на протяжении того времени, которое занимает обучение в начальных классах, у ребёнка складывается новая для него деятельность – учебная. Именно тот факт, что он становится человеком учащимся, учеником, накладывается совершенно новый отпечаток на весь его психологический облик, на всё его поведение. Ребёнок не просто овладевает в школе определённым кругом знаний. Он учится учиться.

Школьные годы являются важнейшим периодом в жизни ребёнка. Изменяется режим дня, увеличиваются умственные и статистические нагрузки. В то же время данный период характеризуется завершением формирования всех органов и систем ребёнка, совершенством всех его функций.

Ребенок еще обладает качествами дошкольника, такими как: непосредственность, подвижность, импульсивность, общая недостаточность воли, неустойчивость внимания, а также отчетливое проявление в поведении типологических свойств личности. Однако же учебный процесс требует от ученика упорядоченного внешнего поведения, для того, чтобы его знания лучше усваивались. Поэтому готовность ребенка к школе будет представлять собой готовность к изменению в отношении не только социальной ситуации развития в его жизни, а именно: «строго нормированный мир отношений», «организованная произвольность, ответственность за дисциплину, за развитие исполнительских действий, связанных с обретением навыков учебной деятельности, а также за умственное развитие», но и изменений в личностных психических качествах: мотивов, ценностей, установок, стремлению познавать новое, мыслительных способностей и т.д.

Важное значение имеют особенности развития психики и познавательной деятельности младших школьников. Интенсивное развитие нервно-психической деятельности младших школьников, их подвижность и острое реагирование на внешние воздействия, высокая возбудимость сопровождаются быстрым утомлением, что требует бережного отношения к их психике, умелого переключения их с одного вида деятельности на другой.

Совершенствование нервно-психической деятельности младших школьников происходит также под влиянием обучения. В психологии и педагогике утвердилась идея Л.С. Выготского о ведущей роли обучения и воспитания в психическом развитии детей. Вот почему усилия учителей должны направляться на то, чтобы, учитывая особенности и возрастные возможности ребят, использовать учебно-воспитательную работу для их интенсивного умственного развития.

Большое значение для умственного развития младших школьников имеет правильная организация и совершенствование их познавательной деятельности. Прежде всего, важно развивать те психические процессы, которые связаны с непосредственным познанием окружающего мира, т.е. ощущения и восприятия. Однако их восприятия характеризуются недостаточной дифференцированностью. Воспринимая предметы и явления, они допускают неточности в определении их сходства и различия, зачастую не замечают существенных признаков и акцентируют внимание на второстепенных деталях. Однако у младших школьников интенсивно развивается вторая сигнальная система, связанная с абстрактным мышлением и речью. Это создает условия для усвоения многих вопросов программного материала не только на уровне представлений, но и на уровне теоретических понятий, особенно по языкам и математике. Это, однако, не снимает задачи развития у младших школьников аналитико-синтетического мышления при усвоении изучаемого материала, необходимости учить их разделять целое на части, делать сравнения, выводы и теоретические обобщения, вычленять существенные и менее существенные признаки изучаемых предметов и явлений, формулировать правила и т.д.

Под влиянием улучшения обучения и придания ему развивающего характера качественные сдвиги происходят в совершенствовании памяти младших школьников. У учащихся этого возраста обычно преобладает механическая память, причем ребята сравнительно быстро запоминают изучаемый материал. Осмысленное же усвоение знаний требует значительной аналитико-синтетической познавательной деятельности, что, естественно, вызывает у отдельных учащихся определенные трудности. Дети хорошо помнят яркие и впечатляющие события своей жизни, эмоционально насыщенные рассказы, сказки, описания или картинки. Запоминают они в основном непроизвольно. Однако с момента прихода в школу перед ребёнком возникает множество задач, требующих постановки специальной цели запомнить. В одних случаях ученик должен буквально запомнить материал (например, заучить стихотворение), а в других требуется пересказать что-то своими словами с разной степенью близости к тексту, в-третьих – воспроизвести структуру изучаемого материала. Развить память помогает заинтересованность материалом, положительное  отношение к запоминаемому.

Успешная организация учебной работы младших школьников требует постоянной заботы о развитии у них произвольного внимания и формировании волевых усилий в преодолении встречающихся трудностей в овладении знаниями. Зная, что у детей этой возрастной группы преобладает непроизвольное внимание и что они с трудом сосредоточиваются на восприятии "неинтересного" материала, учителя стремятся использовать различные педагогические приемы, чтобы сделать учение более занимательным.

Учитывая психологические возможности развития, внимания, восприятия, воображения и мышления школьников, памяти, в учебном процессе мы отводим большое место игровым формам работы. Игра – это один из стимулов к овладению языком. Развивающее значение игры заложено в самой природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там внимание и воображение, там активность, там работает мышление. Игра способствует формированию прочной мотивации учения при активном ее использовании на уроках.

С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. Во время игры дети внимательно слушают друг друга и учителя; многократное повторение образцов в игровой форме не вызывает у них утомления и скуки. Тщательная проработка игр и распределение их по классам и по темам помогает учителю сделать процесс обучения интересным и более эффективным. Игровая деятельность является ведущей для ребенка от 3 до 10 лет и ее значение не утрачивается в начальной школе. Обучающие возможности игры на иностранном языке отмечали многие известные педагоги: Л.В. Выготский и Д.Б. Эльконин.

**Выводы по главе 1**

1. В современной философской, психологической, педагогической литературе нет однозначной классификации игр. Существует множество подходов к проблеме классификации игр. Психологи и педагоги по-разному рассматривают проблему. Первые дают их общую классификацию, выделяя подвижные, строительные, интеллектуальные, условные; педагоги же обращаются к дидактическим играм, подразделяя их на речевые и языковые.
2. Зарубежные ученые предлагают свою классификацию учебных игр, основными из которых они считают ролевую игру и симуляцию. Под симуляцией они понимают воспроизведение часто встречающихся в жизни ситуаций, требующих обязательного решения проблем.
3. Эффективность игровых ситуаций на начальном этапе обучения иностранному языку обусловлена рядом факторов: возрастными особенностями учащихся, психологическими особенностями игровой деятельности как важным стимулом для общения.

**ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

**2.1. Игры, элементы игры на уроках иностранного языка**

Как сделать урок увлекательным, чтобы он развивал познавательный интерес, творческую и мыслительную активность учащихся?

Среди разнообразных способов организации занятий наибольший интерес у школьников, на наш взгляд, вызывают игры и игровые ситуации. Игра является мощным стимулом для овладения иностранным языком и одним из эффективных приемов в арсенале учителя иностранного языка. Использование игр и игровых моментов и умение создавать речевые ситуации вызывают у учащихся готовность, желание общаться и играть. Она приближает речевую деятельность к естественным нормам, помогают развить навык общения, несет в себе огромные познавательные, образовательные и воспитательные возможности.

Использование игрового метода обучения достаточно перспективно на уроках иностранного языка. Но, естественно, работать только с использованием игрового метода нереально, так как тогда обучение потеряет свой основной смысл. Игровой метод должен сочетаться с другими методами обучения и поэтому мы можем говорить только об использовании определенных игровых ситуаций (моментов) на уроке иностранного языка.

Каждый учитель сталкивался с такой ситуацией, когда он впервые входит в новый класс, и ему нужно познакомиться с учащимися и заинтересовать своим предметом. Вот тогда у него и возникают следующие вопросы. Какие же стратегии и конкретные задания можно предложить на первых уроках, когда надо «растопить лед» и навести мостки с новыми группами обучаемых? Какие игровые моменты могут снять стресс в учебе?

Еще А.С. Макаренко писал: «У ребенка есть страсть к игре и надо ее удовлетворять» [28, 39]. Продуктивность игрового подхода на уроках иностранного языка очевидна, и на практике отмечается широкое использование игр при работе с учениками. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности ребенка. Игра – это организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает определенного напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принятия решения (как поступить, что сказать, как выиграть?). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Из этого следует вывод, что игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности. Ученики, естественно, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и иностранного языка [24, 74].

Обучающие игры помогают отработать у детей целый ряд приёмов, направленных на концентрацию внимания: дух соревнования заставляет тренировать себя, быть более внимательными и собранными. Они также , формируют положительное отношение к изучению иностранного языка, служат формой контроля знаний учащихся, повторения и обобщения изученного материала.

Содержание учебной игры должно быть интересной и значимой для участников, а каждое игровое действие должно опираться на знания, умения, навыки, которые были приобретены на разнообразных занятиях, и давать возможность обучаемым принимать эффективные и рациональные решения. Одно из главнейших социально-психологических требований – это логическое сочетание игры с практикой реального общения. Как раз это ведет к умственной и познавательной самостоятельности, интеллектуальной активности и инициативности обучащихся.

Социально-психологическое воздействие игры показывает себя в преодолении боязни общения на иностранном языке и в формировании культуры общения, например, культуры ведения диалога.

Игра порождает непримиримое отношение к стереотипам и шаблонам. Игра развивает воображение и память, оказывает большое влияние на развитие эмоциональной и волевой стороны личности, учит организовывать свою деятельность, управлять своими эмоциями.

Например, многие из применяемых учителем английского языка Ершовой Анной Андреевной в процессе обучения игр она изготавливает сама. Все они являются дополнением к используемому ей УМК “Enjoy English 1” (М.З. Биболетова, Н.В. Добрынина, Е.А. Ленская) и дают хорошие результаты в обучении. :

Она представляет игры «Dominoes» и «Puzzle», которые она разработала и изготовила на основе известных настольных игр в соответствии с темами, обозначенными школьной программой. Целесообразность их использования на начальном этапе обучения обуславливается тем, что у учащихся данного возраста только начинает формироваться языковая база и навыки, которыми они владеют, достаточного лишь для того, чтобы использовать предметную (лингвистическую) игру.

Игра «Dominoes» разработана на основе популярной настольной игры «домино». Несколько одинаковых комплектов карточек раздаются командам. В каждом из таких комплектов присутствуют карточки с изображениями животных и чисел, а также карточки со словами, их обозначающими, каждый из участников берёт себе несколько карточек, так чтоб у всех представителей команды было равное количество. Игроки «ходят» по очереди, чередуя карточку с изображениями с соответствующей карточкой со словами, сопоставляя картинку со словом. В случае отсутствия у «ходящего» участника необходимой карточки ход переходит следующему. Задача каждой команды составить круг. Команды одновременно приступают к этому заданию и выполняют его на скорость.

Задача участников в игре «Puzzle» – на скорость собрать головоломку, составив буквы алфавита в правильном порядке. Также в процессе игры необходимо верно прочитать слова, указанные на каждой из деталей головоломки, перевести их или постараться догадаться об их значении. Ожидаемым результатом применения данных игр является систематизация изученных лексических единиц, овладение навыками произношения и чтения.

Необходимо также добавить, что игра, как сама по себе, так и в качестве формы контроля знаний учащихся, повторения и обобщения изученного материала необходима для снятия умственной перегрузки во время учебного процесса и является, чуть ли не единственным способом его мотивации [15, 35].

Игра формирует способность принимать самостоятельные решения, побуждает анализировать свои знания, оценивать свои действия, действия других. Повышается требовательность к себе. Развиваются профессиональные качества будущего специалиста, формируются методические умения.

Следует отметить, что особое внимание уделяется дидактическим играм. В эти дидактические игры, используемые на уроках иностранного языка, входят языковые (подготовительные) и речевые (творческие). К языковым играм относятся орфографические, лексические, фонетические и грамматические, целью которых является формирование соответствующих навыков.

Главная цель ***фонетических игр*** – постановка (коррекция) произношения, тренировка в произношении звуков в словах, фразах, отработка интонации. Используются они регулярно, в качестве иллюстрации и упражнения для отработки наиболее сложных для произношения звуков, интонации. По мере продвижения вперёд фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен [Приложение 1].

***Лексические игры*** сосредоточивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в определенных ситуациях, активизировать речемыслительную деятельность учащихся, развить речевую реакцию. Большинство игр можно использовать в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и вторичного закрепления [Приложение 2].

***Грамматические игры*** помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Ряд грамматических игр могут быть эффективны при введении нового материала. Они также призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения [Приложение 3].

Цель ***орфографических игр –*** упражнение в написании иноязычных слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания [Приложение 4].

К речевым можно отнести:

—ситуационные, в основе которых лежит ситуация из жизни, для решения которой применяются знания реального учебного предмета;

—ролевые, предполагающие выполнение определенных ролей индивидуально каждым участником игры или в группе;

—деловые — предполагается конкретная проблема, имеется дело; роли и правила игры вырабатываются участниками в ходе самой игры.

Игра может быть использована на разных этапах урока. Все зависит от условий работы учителя, его творческих способностей. Время, отводимое игре, и место игры на уроке зависят от ряда факторов: изучаемого материала, целей и условий на уроке, подготовки учащихся и т.д. Если игра используется в качестве тренировочного материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока. В дальнейшем игра может проводиться в течение 3-5 минут при повторении пройденного материала, или, например, быть зарядкой на уроке. Но необходимо проявлять чувство меры при использовании игр на уроках, иначе они потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно чтобы учащиеся привыкли к такому общению, ведь главная цель игрового метода обучения – способствовать развитию речевых навыков и умений. Большую роль играют использование на уроке речевых игр. Они учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершения речевого акта и отталкиваются от конкретной ситуации, в которой осуществляются речевые действия.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов обучаемых, способствуют осознанному освоению иностранного языка.

**2.2. Игровые технологии как одно из средств реализации системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС.**

С 1 сентября 2011 г. все российские школы перешли на новые Стандарты начального общего образования.

Принципиальное отличие новых стандартов заключается в том, что целью является не предметный, а личностный результат. Важна, прежде всего, личность самого ребенка и происходящие с ней в процессе обучения изменения, а не сумма знаний, накопленная за время обучения в школе.

В качестве основного результата образования выступает овладение набором универсальных учебных действий, позволяющих ставить и решать важнейшие жизненные и профессиональные задачи.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом всего последующего обучения. В первую очередь это касается сформированности универсальных учебных действий (УУД). Овладение УУД дает учащимся возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений на основе формирования умения учиться. Эта возможность обеспечивается тем, что УУД – это обобщенные действия, порождающие мотивацию к обучению и позволяющие учащимся ориентироваться в различных предметных областях познания.

В Федеральном государственном образовательном стандарте прописаны виды деятельности, которыми должен овладеть младший школьник. Именно деятельность, а не просто совокупность неких знаний определена Стандартом как главная ценность обучения. В условиях, когда объем информации удваивается, как минимум каждые пять лет, важно не просто передать знания человеку, а научить его овладеть новым знанием, новыми видами деятельности. Это принципиальное изменение. На уроках, во внеурочной деятельности основное внимание будет уделяться развитию видов деятельности ребенка, выполнению различных проектных, исследовательских работ. Практическая направленность уроков, занятий позволит учителям создать условия для формирования у детей самостоятельности выбора действия, способа добывания информации, самоконтроля, адекватной самооценки, умения сотрудничать, анализировать, планировать, рассуждать, комбинировать, создавать новое.

Современные методы обучения английскому языку в рамках новых стандартов по мнению Гальсковой Н. Д., [14, 141-142] должны отвечать следующим требованиям:

* создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно;
* стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение ими успехов в обучении;
* затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;
* активизировать деятельность детей;
* делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе;
* создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой, а лишь наблюдателем, консультантом;
* обеспечивать все возможные формы работы в классе.

Всем этим требованиям отвечает игровой метод обучения.

Основной принцип системно-деятельностного подхода при обучении английскому языку состоит в том, что знания не преподносятся в готовом виде, учащиеся сами получают информацию, в процессе исследовательской деятельности. Задача учителя при введении или отработке материала состоит в том, чтобы организовать исследовательскую работу учеников, чтобы они сами нашли решения проблемы, отработали в речи грамматические и лексические структуры.

Предмет «Иностранный язык» носит деятельностный характер, что соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в игровую, свойственную ребенку данного возраста и дает возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе, и формировать универсальные учебные действиями, которые межпредметны по своему характеру. Другими словами обучение иностранному языку на раннем этапе должно строиться на основе игры.

Игра открывает новые возможности развития для ребенка и новые возможности организации обучения для учителя [36, 49].

Игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт на основании которого язык усваивается более осмысленно, является диагностическим инструментом для учителя. Эффективность игрового обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Учащиеся активно, увлеченно работают, внимательно слушают своих товарищей , помогают друг другу; учитель лишь управляет учебной деятельностью [29, 61-70].

Ливингстоун К. выделяет следующие механизмы, которые делают игры уникальным средством педагогики в рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода [27, 79-83]:

* мотивация;
* прикладной характер игр;
* субъектность ученика (не мы его учим, а он учится);
* овладение не только знаниями, но и способами получения знаний.

К этим механизмам можно также отнести роль игры в формировании универсальных учебных действий. Игра позволяет формировать как личностные и коммуникативные действия, так и действия регулятивные (планирование, контроль, коррекция, оценка и др.) [25, 15].

Здоровьесберегающие технологии играют немаловажную роль в процессе обучения, поэтому игровые технологии могут пригодиться и на этом этапе урока. Например, при изучении глаголов я использую подвижные игры, в которых усвоению материала помогают действия и жесты самих детей. К таким играм относится игра «Команды». В первом, наиболее простом варианте, учитель дает команды к действию одним глаголом в повелительной форме: Run! Dance! Swim! В следующем варианте игры команда дается стоящему справа и ребенок говорит, что он делает: Run! – I run! (имитирует бег). Эта игра помогает детям без особого труда запомнить глаголы в повелительном наклонении и в личной форме, а также самостоятельно строить предложения. Эту игру можно также использовать как физкультминутку, используя различные лексико-грамматические структуры в зависимости от темы. Например: Can you run? – Yes, we can (имитируют бег); Can you run well? – Yes, I can. Do you like to dance? – Yes, I do.

В рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода на уроках английского языка должны применяться различные формы работы (парная, групповая, индивидуальная и т.д). Так, например, для отработки различных конструкций в парах хорошо подходит игра «Избалованный кролик», в которую охотно играют ученики 2-3 классов. Главная особенность данной игры состоит в том, что детям необходимо все отрицать. Один ученик предлагает различные продукты, а другой отрицает: Do you want cheese? No, I don’t; Would you like some milk? No, I wouldn’t etc. Таким образом, дети хорошо запоминают лексику по теме «Продукты», а также структуры различной сложности для составления предложений. Следует отметить, что учитель выступает в роли координатора: способствует, направляет, наблюдает.

Характерная особенность психологии младших школьников проявляется в конкретности их мышления, восприимчивости к мобильным, колоритным предметам и требует яркого преподавания. При этом красочность наглядного материала играет важную роль. Так, в 4 классе по теме «Одежда» мною проводится игра «Магазин одежды». Цель игры: повторить цвета и лексику по теме «Одежда». Реквизит, необходимый для игры: красочные и яркие картинки с предметами одежды, которые прикреплены на доске. Один ученик выступает в качестве продавца, а другие дети - покупателей (продавцы и покупатели могут меняться ролями). Дети подходят по одному к продавцу или говорят с места: The blue swimming trunks, please. – Here you are. – Thank you. – You are welcome! Продолжительность игры 5-7 минут. Можно раздать комплект картинок с предметами одежды на каждую парту и дети работают в парах одновременно, что значительно экономит время.

Для формирования умений и навыков устной речи при отработке структур I have got… и вопроса What colour is it/are they? можно использовать игру «Хвастунишки» («Boasters»). Дети хвастаются своей выдуманной одеждой. – I have got a beautiful dress! - What colour is it? – It is white. – It’s great! (Поворачиваясь к другому участнику) And I have a nice shirt! – What colour is it? и т.д. Игра может постепенно усложняться с соблюдением принципов постепенности, последовательности и доступности обучения.

В игровую работу на уроке можно задействовать и весь класс. Для отработки структуры there is/are, а также лексики по теме «Моя комната», в 3 классе полезна игра “Matching game”. Половине класса учитель раздает картинки с изображением комнат, а другой половине – предложения с конструкцией there is/are. Дети по очереди зачитывают предложения, а другие должны найти свою пару с соответствующим предложением, описывающим картинку.

Для практики устной речи использовалась игра «Новые имена». Дети получают карточки, на которых написано имя, возраст, место проживания. Учитель может специально придумать сказочных персонажей, инопланетян с необычными именами, состоящими из сложных звуков. Таким образом, дети повторяют лексику, грамматические структуры по теме «Знакомство», а также повторяют звуки. Данную игру можно использовать в качестве фонетической зарядки. Каждый ученик должен представиться: Hello! My name is Ufo, I’m 12, I’m from Mars. Можно предоставить ученикам возможность поимпровизировать и самим сделать карточки (заготовить дома).

При активизации лексики по теме «What’s the weather like today?» может применяться игра «On TV» («По телевизору»). На столе стоит импровизированная рамка телевизора, учитель, используя куклу, объявляет прогноз погоды: «Good evening, Ladies and Gentlemen! It’s raining today. But the sun will be shining tomorrow. Good bye! We’ll see you tomorrow». Учителя сменяют ученики со своими прогнозами погоды. В данной игре также отрабатывается видовременная форма глагола будущего времени. Данная игра способствует развитию творческих способностей младших школьников, а также их фантазии, артистизма, раскрепощенности. Дети учатся выступать перед публикой.

При разыгрывании сценок, драматизации достигается прочное усвоение лексики. Тема «Животные» является самой объемной по материалу. Дети с удовольствием играют роли животных, могут сами придумывать новые ситуации. При обобщении и систематизации изученного материала по теме «Животные» во 2-3 классах на уроках мною проводится игра-сценка «Welcome to our zoo!». Дети приносят свои любимые игрушки-животных. Каждый ученик представляется от имени животного, рассказывает, что умеет делать это животное, описывает какое оно. Можно разыграть диалоги знакомства между животными (расспроси, что умеет делать твой друг, сколько ему лет, как его зовут и т.д.)

Во время игры «Отгадай животное» используется пантомима при изображении животного учеником. Учитель показывает картинку с животным только одному из учеников, ученик должен изобразить это животное. Учитель к классу: What animal is this? – This is a … Ученик, который угадал, становится водящим и изображает следующее животное.

В заключение, можно сделать вывод о том, что посредством игры в рамках системно-деятельностного подхода в классе могут быть привнесены разнообразные формы работы (работа в парах, группах – больших и маленьких и целым классом). Игра ставит учащихся в ситуации, в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы в работе социальных взаимоотношений. Игра пригодна для каждого вида работы с языком (отработка структур, лексики, изучение функций, интонационных моделей). Игра может применяться на любом этапе урока (актуализация, фонетическая и лексическая зарядки, при проведении контроля в устной речи – монологической и диалогической). Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен прослушивать, снабжать необходимой информацией, т.е. оказывать языковую помощь. Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении младших школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.

**Выводы по главе 2**

1.Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

2.В дидактические игры входят языковые и речевые. К языковым играм относятся орфографические, лексические, фонетические и грамматические целью которых является формирование соответствующих навыков. К речевым можно отнести: ситуационные, деловые, ролевые.

3.Посредством игры в рамках системно-деятельностного подхода в классе могут быть привнесены разнообразные  формы работы (работа в парах, группах - больших и маленьких и целым классом).

4.Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении младших школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.

**ГЛАВА 3. АНАЛИЗ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКТА «АНГЛИЙСКИЙ В ФОКУСЕ» 2, 3, 4 КЛАССЫ**

Для работы в начальной школе в нашей школе выбран учебно- методический комплект“Spotlight” - «Английский в фокусе» , Н. Быкова, М. Поспелова, В. Эванс, Д. Дули.

Выбор данного УМК был основан исходя из психологических и возрастных особенностей учащихся данного возраста, а также учитывался целостный подход к обучению иностранному языку, который реализуется в данном УМК.

УМК создан на основе Примерной программы по иностранным языкам с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также в соответствии с Европейскими стандартами в области изучения иностранных языков, что является его отличительной особенностью. Знания и навыки учащихся, работающих по УМК «Английский в фокусе» по окончании начальной школы соотносятся с общеевропейским уровнем А1 в области изучения английского языка.

«Английский в фокусе» – первый российский УМК, который является совместной продукцией российского издательства «Просвещение» (Россия) и британского издательства Express Publishing (Великобритания). Данный проект разработан специально для общеобразовательной российской школы известными российскими учителями-практиками совместно с известными британскими авторами, которые предлагают новый уникальный подход к изучению английского языка.

Так как данный УМК создан практикующими российскими учителями совместно с зарубежными специалистами, то в нем нашли отражение традиционные подходы и современные тенденции как российской, так и зарубежных методик обучения иностранному языку.

Учебник и учебные пособия предполагают использование при обучении самых современных технических средств, аудио- и видеозаписей, обучение с помощью компьютера.

В основу УМК в целом положен коммуникативно-когнитивный подход к обучению иностранному языку, предусматривающий поэтапное формирование знаний и развитие всех составляющих коммуникативной компетенции. Личностно-ориентированный подход к обучению иностранному языку, которого придерживаются авторы УМК, обеспечивает особое внимание интересам, индивидуальным особенностям и реальным возможностям учащихся.

Ни один российский УМК не имеет такого разнообразия составляющих его компонентов, которые позволяли бы достигать учителю положительных результатов в обучении младших школьников без излишнего их переутомления, помогали бы учащимся эффективно использовать английский язык и давали бы им возможность изучать его с удовольствием.

УМК «Английский в фокусе » состоит из следующих компонентов:

Учебник;

Рабочая тетрадь;

Сборник упражнений;

Языковой портфель;

Книга для учителя;

Контрольные задания;

Буклет с раздаточным материалом и плакаты;

Аудио CD для работы в классе;

Аудио CD для самостоятельной работы дома;

DVD-ROM;

DVD – видео;

Программное обеспечение для интерактивной доски;

www.spotlightonrussia.ru – сайт учебного курса.

В процессе обучения учащиеся овладевают умением координированной работы со всеми компонентами УМК.

Деятельностный подход к обучению, реализуемый в УМК, соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в другие виды деятельности, свойственные ребёнку данного возраста (игровую, познавательную, эстетическую, художественную), даёт возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе и формировать межпредметные общеучебные умения и навыки.

С помощью данного УМК формируются ценностные ориентиры и закладываются основы нравственного поведения. В процессе общения на уроке, чтения и обсуждения текстов соответствующего содержания, знакомства с образцами детского зарубежного фольклора (сказки «The Town Mouse and the Country Mouse», «The Toy Soldier», «Goldilocks and the Three Bears») вырабатывается толерантность и дружелюбное отношение к представителям других стран и их культуре, стимулируется общее речевое развитие младших школьников, формируются основы гражданской идентичности, личностные качества, развивается их коммуникативная культура, готовность и способность обучающихся к саморазвитию, мотивация к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки, отражающие индивидуально-личностные позиции обучающихся, социальные компетенции.

УМК в достаточной степени реализует принципы духовно-нравственного воспитания. В процессе изучения таких тем как Я и моя семья, Мир моих увлечений, Домашние животные, Моя школа, Страна изучаемого языка и родная страна учащиеся изучают не только языковой материал и овладевают речевыми навыками, но у них формируются чувства любви и гордости за свою страну, уважения к себе, своей семье, своей школе, окружающим тебя людям, своей Родине, уважения к другим странам и культурам, толерантности по отношению к другим людям и чужому мнению.

На уроках иностранного языка они учатся вести этикетные диалоги в типичных ситуациях бытового, учебно-трудового и межкультурного общения, в том числе полученные с помощью средств коммуникации, овладевают элементарными формами речевого и неречевого этикета стран изучаемого языка (знакомство и прощание, на дне рождении, моя любимая еда, общение в школе и во время совместной игры, общение в магазине).

УМК «Английский в фокусе» позволяет использовать английский язык эффективно и дает возможность изучать его с удовольствием. УМК уделяет больщое внимание развитию всех видов речевой деятельности (чтению, аудированию, говорению и письму) при помощи различных коммуникативных упражнений и заданий. Материал организован так, что позволяет учащимся регулярно повторять основные лексико-грамматические структуры и единицы.

Для успешного восприятия материала учащимися, обладающими разными видами памяти, в УМК предусмотрены задания и упражнения, позволяющие использовать все каналы восприятия. Для детей-визуалов, предусмотрены разные виды наглядности: раздаточный материал, красочные иллюстрации учебника, видеофильм и плакаты. Для детей-кинестетиков предлагаются рифмовки и песни, которые сопровождаются движениями. Почти все тексты УМК записаны на диски и аудиокассеты со звуковым и музыкальным оформлением, что отвечает потребностям детей-аудиалов. следовательно, каждый учащийся имеет шанс усвоить большую часть информации.

Учащимся нравится следить за приключениями обезьянки Чаклза, слушать диалоги и читать их в учебнике, они с нетерпением ждут продолжения истории. Обучающиеся с удовольствием разучивают песенки и рифмовки, данные в УМК, выполняют физминутки. Им нравится читать английскую сказку, представлять себя одним из её героев, инсценировать сюжет. Задания портфолио не стандартные и творческие, ребятам нравится рисовать, делать поделки, маски и выполнять другие работы.

Способность к фантазии, богатое воображение маленьких учеников успешно используются при работе на уроках с УМК «Английский в фокусе». Неотъемлемая часть уроков является исполнение песен и рифмовок, разыгрывание диалогов, постановка пьес. На каждом уровне УМК предлагаются готовые пьесы, которые постепенно усложняются. Детям неизменно интересны песни и рифмовки, тематические диалоги, которые при первом знакомстве всегда вызывают у детей улыбки и положительные эмоции, а значит, дают им мотивацию к дальнейшей работе. Песни содержат знакомые слова и структуры, в основном несложные. Дети с удовольствием исполняют их, сопровождая соответствующими движениями (приём TPR – Total Physical Response). С одной стороны, это помогает удовлетворять возрастную потребность младших школьников в игровой деятельности, двигательной активности, с другой стороны, помогает понять текст песни и способствует его быстрому запоминанию через моторику.

Детское внимание очень неустойчиво, и требуется постоянная смена заданий в процессе урока. В УМК «Английский в фокусе» для начальной школы предусматривается смена видов деятельности каждые 5–10 минут. Таким образом, учитель развивает произвольное внимание детей, организуя разнообразную интересную деятельность с логичным переходом от одного вида работы к другому.

Учебник не только отвечает интересам учащихся, но и вовлекает их в активное изучение английского языка. Новые слова и грамматические структуры вводятся эффективными и понятными способами с помощью картинок, рифмовок, песен и т. д. Новый материал представлен в УМК интересными живыми диалогами.

Модульный подход серии УМК «Английский в фокусе» дает возможность осуществлять всестороннее развитие учащихся. Он учитывает особенности памяти детей и помогает всесторонне прорабатывать темы. Учащиеся участвуют в различных видах деятельности, таких, как ролевая игра, разучивание рифмовок с движениями, драматизация диалогов и сказки, разработка проектов и их презентация, интервьюирование одноклассников. Вся работа направлена на развитие умения учиться, на развитие языковых навыков, на приобретение навыков общения.

В УМК используются традиционные и зарубежные подходы в обучении чтению (глобальное чтение – whole-word reading), Во втором классе используется в основном только глобальное чтение, а также вводятся правила чтения некоторых букв и буквосочетаний и некоторые транскрипционные значки.

Упражнения даются в такой последовательности: прослушивание и повторение новых слов и структур за диктором, чтение этих же слов и структур, их использование в диалоге (Chit-Chat), затем – чтение и прослушивание текстов-диалогов с уже знакомыми структурами. Практически все тексты записаны на диски и начитаны носителями языка.

Вначале учащиеся знакомятся с английским алфавитом не традиционным способом от буквы к звуку, а от звука к букве. Каждому звуку соответствует картинка, в которой встречается данный звук, и звуковое сопровождение. Только у учащихся возникают вопросы, что они изучают букву или звук, так как транскрипционных значков не представлено.

Далее в УМК реализуется подход обучения через чтение целых слов, он приводит к тому, что большинство учащихся могут читать только изученные слова с опорой на картинку, Слова в учебнике не организованы по правилам чтения, на первых уроках встречаются очень трудные для чтения слова, при этом ученик попадает в ситуацию «попугая» и вынужден лишь повторять и запоминать за учителем или диктором новые слова, при этом не понимая почему оно так читается. Таким образом, многие дети подписывают в учебнике слова русскими буквами. Видимо авторы учли данную ошибку и на данный момент предлагают раздел «First Step in Reading», где уже предлагаются для отработки правила чтения слов и исключений на уроках. Этот раздел идет в дополнение, соответственно приходится выделять дополнительно время на уроке для отработки правил чтения, так как этот момент неучтен рамками УМК и планированием.

Грамматические явления представлены в виде структур.

Структуры вводятся понятными и эффективными способами с помощью картинок, песен, рифмовок. Новый языковой материал презентуется с помощью ярких красочных диалогов. Разнообразие упражнений, песен, стихов и игр помогает учащимся запомнить изучаемый материал. Тренировка грамматического материала осуществляется через коммуникативную деятельность сначала по образцу, а затем через свободное общение, через межкультурную деятельность.

Например, ознакомление с модальным глаголом can в теме My Animals происходит с помощью иллюстрации и образца, а затем представлено в диалоге главных героев. Закрепление осуществляется с помощью упражнений типа соотнеси картинку и слово, скажи, что умеют делать Лари и Лулу, в песенке о Чаклзе и рифмовках, в физкультпаузах, диалогах-расспросах о том, что ты умеешь делать, а также в упражнениях из Рабочей тетради. Далее при переходе на творческий уровень учащиеся пишут сочинения о себе и своих способностях, составляют диалоги между собой, изучают домашних питомцев в Британии и в России, готовят проекты о своих любимцах. Контроль навыков употребления модального глагола проходит на страницах рабочей тетради I LOVE ENGLISH и странице учебника NOW I KNOW, в играх **Board Game** в конце каждого модуля, а также в контрольной работе MODULAR TEST.

Основные задачи УМК во втором классе – овладение техникой письма, то есть умением выписывать из текста слова, словосочетания и предложения и основами письменной речи (писать по образцу поздравление с праздником и короткое личное письмо). Учащиеся знакомятся: с буквами английского алфавита, основными буквосочетаниями, звукобуквенными соответствиями, знаками транскрипции, написанием наиболее употребительных слов, вошедших в активный словарь.

Учащиеся выполняют различные письменные задания: от списывания текстов, в которые им необходимо вставить недостающие слова, до написания с опорой на образец записок, открыток, личных писем, поздравлений, историй и мини-сочинений для языкового портфеля.

Но как показывает практика объем письменных работ в УМК, направленных на формирование техники письма, не большой. Например, при изучении алфавита учащиеся прописывают лишь строчные буква, а заглавные буквы лишь вставляют выборочно в нескольких заданиях. В результате такого ограниченного числа упражнений сформировать навыки каллиграфии очень трудно, почерк у учащихся не аккуратный, потом они испытывают трудности при написании слов и предложений. Очень много заданий на нахождение соответствия между картинкой и словом, такие задания интересны ребятам, они их выполняют с удовольствием и очень быстро, даже опережая изучение темы, но в результате они умеют хорошо рисовать стрелочки, а не писать слова. Приходится использовать дополнительные задания в отдельной тетради на прописывание букв, слов и предложений.

Что касается формирования творческой письменной речи, то надо сказать спасибо авторам УМК, так как в конце каждого модуля предлагается небольшое сочинение о себе в рамках темы по образцу. Сочинения позволяют широко применять приобретённые знания в разнообразной по своему содержанию письменной речи на иностранном языке, содействовать её развитию. Ребята любят данный вид работы и с интересом создают свои маленькие проекты, оформляя их рисунками, коллажами и фотографиями. (Моя семья и я, Любимое домашнее животное, Мой дом, Праздники, День рождения, Новый год, Игрушки, Одежда, Времена года).

УМК обеспечивает в достаточной степени возможности формирования самостоятельной учебной деятельности у учащихся. Развитие самостоятельности идет постепенно через следующие виды упражнений:

а) основанные, главным образом, на подражании, на воспроизведении школьниками действий учителя;

б) требующие от учеников самостоятельного применения знаний, умений и навыков в аналогичной ситуации;

в) самостоятельная деятельность в измененной ситуации;

г) творческие работы, требующие от учащихся проявления творческой самостоятельной активности*.*

Задания в учебнике в разделах Chit-Chat, Read and Choose, Guess and Say, Sing and Do, Let`s Play, Portfolio, Fun at School , Now I know направлены на формирование самостоятельности. Ведение языкового портфеля помогает не только обобщить и систематизировать самостоятельную работу каждого ученика, но и формирует навыки самооценки и саморефлексии, помогает поставить дальнейшие цели в области изучения иностранного языка.

Рабочая тетрадь содержат методически обоснованную и практически проверенную систему упражнений, обеспечивающих сознательное усвоение изучаемого материала. Тексты для упражнений печатаются таким образом, что от учащихся требуется или вписать орфограмму в слово, или написать слова, или закончить предложения, во всех текстах упражнений предусматривается применение не только изучаемых по одной теме правил, но и ранее усвоенных. Кроме того, в тетради включены специальные обобщающе-повторительные упражнения.

Материал рабочей тетради обеспечивает большую вариативность упражнений по иностранному языку. Он используется для письменных подготовительных упражнений при изучении нового материала, тренировочных упражнений по закреплению изученного, повторительно-обобщающих, а частично и устных упражнений. Учитель сам решает, какие из упражнений стоит выносить на домашнюю самостоятельную работу.

Рассмотрев, все описанные приемы обучения и виды работы, можно сказать, что они помогают повысить эффективность урока, привлечь учеников к активной речевой деятельности, развить в них самостоятельность, сделать процесс овладения иностранным языком интересным.

Дидактический материал и его представление соответствует возрастным возможностям детей.

* Учащиеся активно вовлечены в процесс обучения (говорят, слушают, читают и пишут в рамках одного урока).
* Ситуации общения приближены к жизни.
* Привлекается личный опыт учащихся.
* Происходит чередование видов работы по степени активности учащихся (выполнение учебных заданий, динамических упражнений, спокойные периоды – раскрашивание, рисование, изготовление открыток, масок, кукол).
* Работа проходит в разных режимах (фронтальная, групповая/парная, индивидуальная).
* Используются игры на различных этапах урока.
* Осуществляется деятельностный подход (формулировка учебных задач содержит указание на речевой продукт, ожидаемый от учащихся).
* Холистический подход в обученииопирается на целостную, единую работу мозга. Подбор учебного материала и выбор видов учебной деятельности в УМК способствуют активной, сбалансированной работе обоих полушарий мозга и преодолению некоторых характерных трудностей в обучении.
* Комфортная атмосфера на уроке создается благодаря четкой структуре учебника и наличию справочных материалов.

Воображение младшего школьника достаточно развито и носит не только воспроизводящий, но и творческий характер. Благодаря такому компоненту УМК как Языковой портфель, можно постоянно повышать мотивацию учащихся и развивать их творческий потенциал через самостоятельное выполнение дополнительных творческих заданий по выбору учащихся.

Дети учатся успешнее, если активно работает их опорно-двигательный аппарат и моторика рук. Изготовление поделок своими руками – ещё один эффективный способ запоминания материала. Рисование, изготовление способствует развитию мелкой моторики и глазомера. УМК «Английский в фокусе» также предлагает широкий выбор материала для изготовления поделок, рисования, раскрашивания.

У детей этого возраста слабо развиты навыки общения в коллективе, они ещё не умеют подчиняться правилам поведения в группе. Для развития коммуникативных умений в учебник включены разнообразные игры, которые учат детей общаться и сотрудничать со сверстниками. Каждый модуль УМК «Английский в фокусе» предлагает такие игры, что позволяет детям эффективнее усвоить изучаемый материал, так как в игре новые слова и структуры запоминаются легче и быстрее, а играют дети всегда с удовольствием. Игры в этом УМК не противостоят учебной деятельности, не [проводятся](http://220-volt.ru/) «для разрядки», а являются неотъемлемой в системе УМК формой обучения, воспитания и развития. Практически в каждом уроке используется игровая деятельность*.*

Учебник 2 класса предлагает игры для закрепления алфавита *(собери слово, пишущая машинка, поле чудес)* и тренировки выражений по теме «Знакомство» *(Circle time),* также игры для развития лексико-грамматических навыков по темам «Мой дом», «Любимая еда», «Внешность», «Одежда», «Животные», «Игрушки»: *I spy with my little eye…, Chuckles says…, Guess, прятки, глухой телефон, незаконченный рисунок.*

В учебнике 3 класса есть лексические игры: *I spy with my little eye…, пишущая машинка, Brainstorm, My friends’s house, Guess, Bingo,* грамматические игры, направленныена употребление притяжательных местоимений, притяжательного падежа существительных, грамматических конструкций There is/ There are, предложений в Present Continuous, Present Simple, вопросительных предложений в естественных ситуациях общения.

Учебник 4 класса предлагает лексические игры для отработки употребления слов по темам «Внешность», «Животные», «Каникулы» в определенных ситуациях: *Fruit salad, Word chain, Team up.* В учебнике представлены грамматические игры на употребление фраз в Present Continuous, Present Simple, Past Simple *(Noughts and crosses, Last night)*, конструкции to be going to *(What a memory).*

В конце каждого модуля в рабочей тетради представлена игра *Board Game*для повторения лексико-грамматических структур по пройденной теме, в которую дети могут играть в парах или в группах. Но благодаря развитию информационных технологий и авторам УМК, которые разработали программное обеспечение для интерактивной доски, у детей есть возможность поиграть в командах.

Важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность являются ориентировка младших школьников в информационных и коммуникативных технологиях (ИКТ) и формирование способности их грамотно применять (ИКТ-компетентность). Использование DVD-ROM на уроках английского языка помогает в этом.

Курс реализует личностно-ориентированный, коммуникативно-когнитивный деятельностный подходы в обучении языку.

В основе УМК лежат следующие принципы:

* социальный характер построения знаний, который подразумевает взаимодействие с людьми, культурой, природой, цивилизацией;
* личностная значимость обучения, что значит становление человека, обретение им себя, своего образа;
* аутентичность языка и речевой деятельности;
* направленность на ученика как субъекта учения и жизни, то есть уважение к каждому ученику, его культуре и языку, предоставление возможностей для индивидуального развития.

Основными отличительными характеристиками УМК «Английский в фокусе» являются:

* соответствие Европейским стандартам в области изучения иностранных языков;
* формирование у младших школьников элементарных коммуникативных умений во всех видах речевой деятельности (в говорении, аудировании, чтении и письме) в реальных ситуациях общения в их интеграции;
* развитие речевых, интеллектуальных и познавательных способностей, а также общеучебных умений;
* включение учащихся в диалог культур – России и англоговорящих стран, знакомство их с миром зарубежных сверстников;
* развитие навыков самостоятельной работы, самоконтроля и самоанализа;
* разнообразие составляющих его компонентов;
* уникальная структура и содержание учебника, его яркое и красочное оформление, прекрасно составленное аудио и видео сопровождение;

Таким образом, практика работы подтверждает, что одним из ключей эффективности урока является адресный ориентир УМК «Английский в фокусе» на психологические особенности детей младшего школьного возраста. Это позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других людей, а также поддержать и сохранить интерес детей к изучению английского языка.

**Выводы по главе 3**

1. УМК «Английский в фокусе» учитывает психологические и возрастные особенности учащихся младшего школьного возраста, а также имеет целостный подход к обучению иностранному языку.
2. Деятельностный подход к обучению, реализуемый в УМК, соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно.
3. УМК даёт возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе и формировать межпредметные общеучебные умения и навыки.
4. Каждый модуль УМК «Английский в фокусе» предлагает такие игры, что позволяет детям эффективнее усвоить изучаемый материал, так как в игре новые слова и структуры запоминаются легче и быстрее, а играют дети всегда с удовольствием.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В данной работе мы подняли одну из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам – это проблема организации обучения с использованием игровой методики.

Изучив роль игры в процессе обучения и рассмотрев возможности применения игр на уроках иностранного языка можно сделать вывод, что воспитательную и развивающую ценность обучения в игровой форме нельзя недооценивать. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться.

В современной философской, психологической, педагогической литературе нет однозначной классификации игр. Существует множество подходов к проблеме классификации игр. Психологи и педагоги по-разному рассматривают проблему. Первые дают их общую классификацию, выделяя подвижные, строительные, интеллектуальные, условные; педагоги же обращаются к дидактическим играм, подразделяя их на речевые и языковые.

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 будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих.

Независимо от того, насколько динамичен учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не дав им глубоко закрепиться в памяти.

Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры позволяют запоминать глубоко и надолго.

Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

Игра является средством активизации познавательной деятельности

учащихся, способствующей ее актуализации.

Игра способствует коммуникативно-деятельностному характеру обучения, обеспечивает развитие речемыслительной и творческой деятельности учащихся.

При формировании интереса учащихся к изучению иностранного языка необходимо соблюдать ряд педагогических условий, главное из которых: использование игры как приема обучения иностранному языку наряду с другими методами обучения, выбор игр с интересным сюжетом, использование различных игр для отработки лексических грамматических навыков и навыков устной речи, соответствующих уровню учащихся.

В методической литературе игра рассматривается, как универсальный материал, прежде всего потому, что благодаря своему богатству и разнообразию, она может использоваться на занятиях с учениками разных возрастов и разных уровней подготовки для различных целей обучения.

Формулируя выводы о роли и месте игры в системе обучения, хочется подчеркнуть, что игра в определенном смысле универсальна. Это означает, что она «проникает» в них и, напротив, включает в себя в синтезированном виде следующее: дискуссию, «мозговой штурм», анализ конкретной ситуации, работу в парах и малых группах и т. д., поскольку игра является не только своеобразным методом, но и формой организации обучения. Тем не менее, игра не растворяется ни в одном из методов, а сохраняет свою самостоятельность и специфику, представляя собой их своеобразный синтез.

Таким образом, мы считаем, что поставленные цели и задачи исследования нами достигнуты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеев Н.П. Воспитание игрой. – М.: Знание, 1987. – 204с.
2. Бабанский Ю.К. Избранные педагогические труды. – М., 1989.
3. Бабаянец А.В. Технология стимуляции реального общения на иностранном языке // ИЯШ. – 2004. – №3. – С.60-66.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. – М., 1998. – 198с.
5. Бим И.Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника. – М.: Русский язык, 1977. – 256с.
6. Брейгина М.Е., Вайсбург М.Л. Использование учебно-речевых ситуаций при обучении устной речи на иностранном языке // ИЯШ. – 2002. – №1. –С.93-94.
7. Бурдина М. И. Игры на уроках английского языка на начальном и средней ступенях обучения // ИЯШ. – 1996. – №3. – С.50-55.
8. Быкова Н.И. Формирование универсальных учебных действий – основа успешности обучения (по УМК «Английский в фокусе» 2-4. Авторы Н.И.Быкова, Д.Дули, М.Д.Поспелова, В.Эванс) Просвещение. «Иностранные языки». Интернет-издание для учителя. 2014. http://iyazyki.ru/2014/03/formation-uud- success/
9. Бюллер К. Теория языка. Репрезентативная функция языка. – М., 1993. – 501с.
10. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры // Под ред. М.Г. Ярошевского. - М.: Изд.: «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», – 1996. – 265с.
11. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранных языков // English, 2008/ – №1. – С.7-8.
12. Гальскова Н.Д., Никитенко З.Н. Организация учебного процесса по иностранному языку в начальной школе // ИЯШ. – 1994. – №1. – С.17-45.
13. Гальскова Н.Д., Чепцова Л.Б. Цели и содержание обучения говорению в начальной школе // ИЯШ. – 1994. – №3. – С.24-27.
14. Гальскова Н. Д. Теория и практика обучения иностранному языку / Н. Д. Гальскова, З. Н. Никитенко. -  Начальная школа: Методич.пособие. – М.: Айрис-пресс, 2004 – 240 с. – (Методика).
15. Гатовская Д. Комбинированный урок как способ мотивации учащихся. Просвещение. «Иностранные языки». Интернет-издание для учителя. 2013. http://iyazyki.ru/2013/10/combilesson-motive/
16. Ершова А.А. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка.doc//http://pedsovet.org/component/options,com\_mtree/task,viewlink/link\_id,16857/Itedin,118/ – 2010.
17. Зимняя И.А. Учитель, которого ждут: из «опыта» Полтавского пединститута им. Короленко. – М.: Педагогика, 1988. – 152с.
18. Иванова Т. Использование ролевой игры на уроке иностранного языка // Учитель Башкортостана. – 2003. – №3. – С.89-91.
19. Касаткина Н.И. Подвижные игры на перемене // ИЯШ. – №6. – С.75-77.
20. Касаткина Н.И. Игровые методы при обучении французскому языку // ИЯШ. – 1983. – №3. – С.108-110.
21. Китайгородская Г.А. Метод активизации возможностей личности и коллектива. – М., 2001. – 368с.
22. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам // Учеб. Пос. для преп-й вузов и студ. Пед ин-тов. М: Высш. шк., 1982. – 141с.
23. Конышева А.В. Английский для малышей. – СПБ.: КАРО, Мн.: Изд.: Четыре четверти, 2004. – 160с.
24. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПБ.: КАРО, Мн.: Изд.: Четыре четверти, 2006. – 181с.
25. Латышева И.Р. Учись, играя. Использование игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе // Английский язык. – 2012, № 8. - с. 5.
26. Леонтьев А.А. Теория речевой деятельности на современном этапе // Русский язык за рубежом. – М., 1989. – №3 – С.17-26.
27. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М., 1999. – 127 с.
28. Макаренко А.С. Семья и воспитание детей. – М.: Педагогика, 1984. – 200с.
29. Мащенко В. Н. Ролевые игры в образовании. – М.: Высшая школа, 1995.
30. Методика обучения иностранным языкам в средней школе: Учебник – Гез Н.И., Ляховицкий М.В., Миролюбов А.А. и др. М.: Высшая школа, 1982. – 373с.
31. Минкин Е.М. От игры к знаниям. – М., 1983.
32. Мищенко Ю. С. Игровые приемы в обучении английскому языку младших школьников//http://pedsovet.org – 2003.
33. Ненелина Н. Использование и создание игр на уроке французского языка // Учитель Башкортостана. – 2002. – №10. – С.30-32.
34. Нуждина Н. К вопросу управления процессом речевого произведения на основе текста // ИЯШ. – 2002. – №2. – С.21-25.
35. Пассов Е.И. Коммуникативное иноязычное образование: готовим к диалогу культур. – Минск: ООО «Лексис», 2003. – 184с.
36. Перкас С. В. Ролевые игры на уроках английского языка. \\ Иностранные языки в школе, 1999, №4.  с. 22
37. Петринчук И.И. Ещё раз об игре // ИЯШ. – 2008. – №2. – С.37-41.
38. Поршнева Е.Р., Петрова Т.С. Языковые игры на французском языке // ИЯШ. – 1991. – №3. – С.70-75.
39. Психология, Словарь Под ред. Петровского А.В., Ярошевского М.Г. – М.: Политизат, 1990. – 129с.
40. Сапрыкина О. [Игра как метод повышения мотивации учащихся на уроках немецкого языка](http://iyazyki.ru/2014/01/playmotivation-lessongerman/). Просвещение. «Иностранные языки». Интернет-издание для учителя. 2014. http://iyazyki.ru/2014/01/playmotivation-lessongerman/
41. Соловова Е.В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций. – М.: Просвещение, 2005. – 239с.
42. Спиваковский А.С. Игра – это серьезно. – М., 1992. – 176с.
43. Степанова Е.Л. Игра как средство развития интереса к изученному языку // ИЯШ. – 2004. – №2. – С.66-68.
44. Спенсер Г. Воспитание: умственное, нравственное и духовное. М., 2003. – 288с.
45. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994. – 243с.
46. Утевская Н.Л. Игры на английском языке // ИЯШ. – 1979. – №3. – С.94-96.
47. Ушинский К.Д. Собрание сочинений: т. 8. – М.-Л., 1950. – 660с.
48. Хайдаров Ж.С., Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии. – М., 1996. – 227с.
49. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня // Пер. с нидерл. – М.: Изд. Группа «Прогресс», 1992.
50. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Статьи об эстетике. – М.-Л., 1935. – 439с.
51. Шмаков С.А. Игра учащихся – феномен культуры. – М., 1994. – 186с.
52. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304с.
53. McCaslin N. Creative Drama in the Classroom. – New York, 1984. – 109p.
54. Millar S. The Psychology of Play. – London, 1969. – 265p.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**Фонетические игры:**

***1 игра: «Игра-загадка»***

- Какой звук я задумала? Называется ряд слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший получает право загадать свою загадку.

***2 игра: « Игра с предметом»***

Назови слово. Ведущий бросает участникам по очереди мяч, называя слово в котором слышится этот звук.

***3 игра «I spy»***

Учитель: I spy with my little eye. Something beginning with [b].

Дети называют известные им слова, начинающиеся со звука [b]: bear, big, ball… победителем считается ученик, назвавший последнее слово.

***4 игра «Слышу – не слышу»***

Учитель называет слова, в которых есть буква “N”. Ученик поднимает руку, если услышит эту букву в слове. Побеждает тот, кто назовет больше слов.

***5 игра «Отгадай, какое слово здесь зашифровано»***

Английский алфавит нумеруется. Цифра означает номер буквы по порядку как она идет в алфавите. Предлагаются шифровки английских слов, например, 6,1,13,9,12,25 (family)

***6 игра:* «Незнайка и мы»**

В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

**7 игра: «Who knows the symbols of the sounds better»?**

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

**Лексические игры**

***1 игра:******«Выучи слова, используя рифмовку*»**

1) Очень любит манку обезьянка – monkey

2) В английском я вершин достиг! Свинья, я знаю, будет – pig

3) Каждый из ребят поймет: птица – по-английски bird

4) Имеет пышный рыжий хвост проказница лисица – fox

5) В цирке он большой талант, слон могучий – elephant

6) Прыгнула к нам на порог лягушка зеленая – frog

7) Игрушку вдруг я захотела. Куплю зайчонка: заяц – hare

8) В каждой стране он названье имеет: по-русски – медведь, по-английски – bear

9) По двору ходил – чирикал маленький цыпленок – chicken

10) Курица известна всем, по-английски она – hen

***2 игра: «Спортивная тренировка»***

Один ученик  показывает действие, не называя его, например play tennis. Остальные должны сказать это действие по-английски.

***3 игра: “Touch faster!” (прикоснись быстрее!)***

Учитель просит детей встать, затем быстро командует: Touch your eyes! Touch your nose! Touch your feet! Touch your ears! Выбывает ученик, либо не выполнивший команду, либо выполнивший ее неверно или последним.

***4 игра: «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.*

***5 игра: «Знаете ли вы животных?»***

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных:

a fox, a dog, a monkey и т. д. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

***6 игра:***  “***Поле чудес”:***

Учитель загадывается слово на доске, ученики отгадывают его, задавая вопросы (Is there the letter … in it? etc.).

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

**Грамматические игры**

***1 игра:***

Спряжение глагол to have легко усваивается в игре “Button”. Все учащиеся держат ладони лодочкой. Один ведущий вкладывает пуговицу в руки одного из учеников, а другой ведущий должен отгадать, у кого из детей она находится. Второй ведущий говорит ребенку: “Button, button! Have you a button? No”, слышит он в ответ и задает этот же вопрос другому ребенку. Игра длится до тех пор, пока ведущий не отгадает, у кого из учеников в руках пуговица; при этом он может спросить только три раза. Эта игра помогает ученикам подотовиться к диалогической речи.

***2 игра:***

Более сложные фразы с глаголом to have можно отработать в игре «Скорый поезд». Предлагается умеренный темп проговаривания предложения, например: “I have a pencil in my hand”. Через неcколько минут поезд начинает набирать скорость и ускоряется темп проговаривания предложения. Все ученики стараются проговорить фразу, чтобы «не отстать от поезда».

***3 игра:*****HAVE YOU**

Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. Предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему: Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

***4 игра:***

Дети водят хоровод и проговаривают считалочку:

One potato, two potatoes, three potatoes, four;

Five potatoes, six potatoes, seven potatoes more.

Как только считалка завершается, дети должны назвать имя того, на ком она кончилась: His name is…кто не успел или не правильно назвал her или his, садится на место.

***5 игра “Where do you live?”***

Игра идет по цепочке. Дети передают другу друг мяч со словами:

Уч.1: You are a crocodile. Where do you live?

Уч.2: I live in the river. (обращаясь к следующему ученику) You are a frog. Where do you live?

Уч.3: I live in the pond. You are a horse. Where do you live?

Уч.4: I live in the farm. You are a bear. Where do you live?

Уч.5: I live in the forest. You are a dog. Where do you live?

Уч.6: I live in the house. You are a tiger. Where do you live?

Уч.7: I live in the zoo.

***6 игра:******Цифры***

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

***7 игра:******Цифры***(Угадайка)

Is it a cat?

Is it a van?

What colour is it? etc.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

**Орфографические игры**

***1игра*:**

На доске написаны слова, с пропущенными буквами. Ученик должен вставить пропущенные буквы.

***2 игра*: «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.

***3 игра*:**

На доске записаны слова, в которых гласная буква  Uu читается звуками [ju:] и []. Найти слова, которые читаются в первом типе чтения, а затем во втором.

**4 игра: «Taking steps»**

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперёд. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

**5 игра:**

Заранее заготавливаются комплект всех букв английского алфавита на карточках. На уроке раздаются карточки учащимся. Затем называю слово, например, «chalk». Учащие имеющие карточки с названными буквами должны выйти к доске и встать таким образом, чтобы получилось названное слово.