**Использование игрового метода обучения на уроках английского языка в начальной школе.**

**Характерной особенностью детей младшего школьного возраста является постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. Следовательно, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности.**

В современном мире существует очень много интересных материалов по поводу различных инновационных технологий, эффективных приемов активного обучения иностранным языкам. Также продолжаются усовершенствования по управлению учебной деятельности обучаемых, разрабатываются и используются современные методики по изучению иностранных языков, такие как: сознательно-практические, проблемные, коммуникативные, интенсивные и игровое моделирование.

Каждый преподаватель (учитель) стремится внедрить свою методику обучения иностранным языкам в программу общеобразовательных школ, школ с углубленным изучением иностранных языков, а также неязыковых вузов и т.д.

В этой работе рассматривается игровое обучение иностранным языкам и иноязычному общению на примере английского языка для общеобразовательных учреждений (2-6 классы).

При использовании преподавателем игр на уроках идет обучение, воспитание детей, передача накопленного опыта по различным темам. Игра открывает много  возможностей перед детьми и учителем:

1. объединение коллектива класса;
2. общение единомышленников;
3. умение ориентироваться в реальности;
4. психологическую устойчивость;
5. вырабатывается целеустремленность в выполнении поставленных задач.

Целью преподавателя, который применяет игры во время уроков, является развитие интереса учащихся к изучению иностранных языков. Задачи при этом ставятся такие:

1. активизировать речемыслительную деятельность;
2. расширить кругозор и обогатить лексику учащихся;
3. воспитать культуру общения.

Игры делятся на обучающие, тренировочные, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, продуктивные, творческие, диагностические, профориентационные и другие.[[2]](http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2013/07/31/igrovoe-obuchenie-angliyskomu-yazyku-i" \l "ftnt2)

Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений. Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игры, с моей точки зрения, способствуют выполнению важных методических задач:  
- созданию психологической готовности детей к речевому общению;  
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения имя языкового материала;  
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

В соответствии со школьной системой обучения иностранному языку я посчитала возможным разделить игры на две группы.

*Первая группа* составляет грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков.

*Вторая группа* названа «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т. д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Использование на уроках и во внеклассной работе игровой деятельности способствует познавательной и творческой активности учащихся, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении иностранному языку. Игры развивают сообразительность и внимание, обогащают язык и закрепляют запас слов учащихся, сосредотачивают внимание на оттенках их значения. Игра поможет ученику вспомнить пройденный материал, пополнить свои знания.

Использование игровых методов на уроках английского языка воспитывает игровую культуру; оправдывает требование учителя общаться на английском языке с учителем и одноклассниками; позволяет сделать для учащихся коммуникативно-значимыми фразы, в основе которых лежат простейшие грамматические модели; психологически оправдывает и делает эмоционально привлекательным повторение одинаковых речевых моделей и стандартных диалогов.

Важной задачей курса начального обучения предмету английский язык является формирование у учащихся умений и навыков самостоятельного решения простейших коммуникативно-познавательных задач в устной речи, чтении и письме. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования второго поколения и новые примерные программы закрепляют линию на раннее обучение, что положительно скажется на развитии не только иноязычной коммуникативной компетенции, но и общей коммуникативной компетенции учащихся, а также позволит достичь более высоких личностных и метапредметных результатов обучения[[1]](http://iyazyki.ru/2014/07/playing-teaching/" \l "1).

Игра является средством создания ситуации общения. Использование учебно-речевых игровых ситуаций полностью отвечает возрастным особенностям школьников и создает условия для их естественного общения. Используемые учебно-речевые игры отличаются от развлекательных тем, что они имеют второй план или узко методическую цель. Учебно-речевая игровая ситуация побуждает учащихся говорить и действовать по правилам игры в учебно-методических целях. Именно игра повышает и поддерживает интерес к общению. Могут быть выделены следующие виды учебно-речевых игр:

1. Фонетические («Угадай звук», «Сосчитай звуки» и т. д.)
2. Для работы с алфавитом («Hangman», «На одну букву» и т. д.)
3. Орфографические («Собери разбежавшиеся буквы», «Из двух — третье» и т. д.)
4. Лексические («Лишнее слово», «Бинго» и т. д.)
5. Грамматические («Собери разбежавшиеся слова», изображение действия, телеграмма и т. д.)
6. Для обучения чтению (стихи, скороговорки и т. д.)
7. Для обучения аудированию («Сосчитай звуки», «Тирлим» и т. д.)
8. Для обучения монологической речи («Биография спичечного коробка», «Картина», «Уличный фотограф» и т. д.)
9. Для обучения диалогической речи («Магазин готовой одежды» и т. д.)
10. Игровые упражнения для речевой разминки («Пять прилагательных», «Люблю — не люблю», «Части и целое» и т. д.)
11. Игры на догадку («Что это?», «Чемодан», «Больше имен»)
12. Ролевые игры («Близнецы», «План города», «Если бы я был…»)
13. Деловые игры
14. Подвижные игры[[2]](http://iyazyki.ru/2014/07/playing-teaching/" \l "2).

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

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элемент более общей технологии;
* в качестве урока или его части (введение, контроль);
* как технология организации внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов на уроках иностранного языка происходит по следующим основным *направлениям*:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводится элемент соревно­вания, который переводит дидактическую задачу в игровую.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других обучающихся).

Значительное влияние оказывает игровая деятельность на развитие речи. Так как игровая ситуация требует речевого общения, следовательно она стимулирует развитие связной речи. Игра способствует эмоциональному развитию ребёнка. Она связана со снижением тревожного, беспокойного состояния младшего школьника[[3]](http://iyazyki.ru/2014/07/playing-teaching/" \l "3).

Таким образом, приходим к выводу о том, что при отборе современных методов обучения иностранным языкам необходимо учитывать следующие аспекты:

* создавать атмосферу, в которой ученик чувствует себя комфортно и свободно, стимулировать интересы обучаемого;
* затрагивать личность ученика в целом, вовлекать в учебный процесс его эмоции, чувства, стимулировать его творческие способности;
* активизировать деятельность школьника;
* предусматривать различные формы работы в классе: индивидуальную, групповую, коллективную; которые стимулируют активность, самостоятельность, творчество обучающегося;
* игровая форма создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения и стимулирования к учебной деятельности.

**Копилка игр**

**Игра «Скороговорки»**

*Цель*: развитие произносительных навыков, развитие речевого аппарата.

*Ученики разбиваются на группы по четыре человека и отрабатывают чтение одной скороговорки хором или по ролям.*

**Whether the weather be fine  
Or weather the weather be not.  
Whether the weather be cold  
Or whether the weather be hot.  
We shall weather the weather whatever the weather  
Whether we like it or not.**

**She sells seashells on a seashore.  
The shells she sells are seashells, I am sure.**

**Betty bought some butter, but the butter Betty bought was bitter,**

**So Betty bought some better butter to make a bitter butter better,**

**But the bitter butter makes the better butter bitter.**

**Three grey geese in the green grass grazing,  
Grey were the geese and green was the grazing.**

**Игра для работы с доской**

*Цель*: автоматизация лексики

*Приготовьте на листочке таблицу со словами. Впишите 8 пар слов, из разных тем (животные, цвета, фрукты и т.д.). На доске начертите таблицу 4 х 4, пронумеруйте каждую клетку. Дети по очереди называют пару цифр. Вы вписываете эти слова в клетки, если они не подходят друг другу — удалите их. Ученики должны запомнить слова, найти пару. Вот пример такой игры.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 young | 2 clever | 3 happy | 4 tall |
| 5 thin | 6 short | 7 big | 8 horrible |
| 9 hungry | 10 stupid | 11 old | 12 fat |
| 13 sad | 14 nice | 15 small | 16 thirsty |

**Игра «Крестики — нолики»**

*Цель*: автоматизация лексического и грамматического материала

*Нарисуйте на доске таблицу 3 х 3. Напишите в каждой клеточке материал, который вам надо закрепить. Например: напишите слово, которое ученики должны перевести, простой пример (2+3=?), слово с несколькими пропущенными буквами. Например:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2 + 3 = ?** | **How old \_\_ \_\_ \_\_ you?** | **square** |
| **They \_\_ \_\_ \_\_ boys.** | **El\_\_p\_\_a\_\_t** | **5 + 8 = ?** |
| **Bo\_\_ t** | **I \_\_ \_\_ pupil.** | **old** |

*Разделите класс на две команды: одна команда — Крестики, другая команда — Нолики. Команды по очереди отвечают. За правильный ответ в клетку ставим соответствующий знак команды, за неправильный — противника знак. Цель игры получить по — горизонтали, по — вертикали или по диагонали три одинаковых знака.*

**Игра «Бинго»**

*Цель*: автоматизация цифр, навыков аудирования.

*Ученики рисуют таблицу 2 х 3, в каждой клетке пишут цифру от 1 до 20. Учитель называет любую цифру, если она есть у ученика, он ее зачеркивает. У кого все цифры будут зачеркнуты, громко говорит: «Бинго» (“Bingo”), и выигрывает. Можно вместо цифр использовать любые слова, только запишите их на доске (15–20), чтобы дети выбирали из них.*

**«Интересные звуки».**(Широкие и узкие гласные).

**Цель:** формирование навыков фонетического слуха.

**Ход игры:** обучаемые делятся на команды. Преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко (долгий звук). Если гласный произносится узко (краткий звук), руку поднимать нельзя.

Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок. Нужно учитывать тот факт, что иногда группы большие, тогда лучше работать по карточкам, где обучаемые должны самостоятельно отметить широкие и узкие гласные. **«Давайте отгадаем слово!».**(Какое слово звучит?).

**Цель:** формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий.

**Ход игры:** преподаватель делает карточки, где обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

**Вариант 1.**Найти в списке слов произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

**Вариант 2.**Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

**Вариант 3.**Записать на слух слова, которых нет в списке; и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи. Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

е на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания отдельных наизусть. Тест на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное **Игры для работы с алфавитом.**

Прежде, чем приступать к изучению любых иностранных слов, каждый преподаватель начинает обучение с алфавита. Бывает так, что обучаемые не сразу запоминают его, поэтому существуют и разрабатываются игры для работы с алфавитом.

Вот несколько примеров:

**«Буквоежка».** (5 карточек).

**Цель:** контроль усвоения алфавита.

**Ход игры:** преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

**«Угадай-ка!».**(Буквы-карточки).

**Цель:** формирование навыка соотнесения орфографических знаков с лексическими значениями.

**Ход игры:**  обучаемым даются 3-4 карточки с прописными  и строчными буквами.

**Вариант 1.**преподаватель показывает картинки и называет изображенные на них предметы на английском языке, а обучаемые поднимают карточки с первой буквой названного слова. Проходя между рядами, преподаватель собирает карточки с правильными ответами. Выигрывает тот, кто раньше других остается без карточек. Можно усложнить игру: преподаватель показывает картинки молча, а учащиеся называют их вслух, а затем поднимают нужную карточку с буквой.

**Вариант 2.**обучаемым даются 3-4 карточки с картинками, на которых изображены известные предметы. Преподаватель показывает букву и произносит звук, а обучаемые должны показать карточки, на которых изображены предметы, начинающиеся с этой буквы, и назвать эти предметы на английском языке. Итог игры проводится так же, как и в **варианте 1**.

**Вариант 3.**можно показывать буквы молча, не показывая их, что усложнит игру. За правильный ответ начисляется очко. Выигрывает тот, кто набрал больше количество очков.