**Шарыгина Екатерина Борисовна,**учитель английского языкаГБОУ СОШ № 138

Калининского района

г. Санкт-Петербурга

контактный телефон 8-950-032-50-35

e-mail: katya.sharygina@mail.ru

**Применение игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе**

В настоящее время особое внимание уделяется развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такая активность является следствием целенаправленных педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

К одним из таких технологий можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках английского языка. Главная задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Роль игры для формирования речевых навыков и умений младших школьников

ведущая форма деятельности в младшем школьном возрасте;

в игре проявляются полно способности человека;

выполняет исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создание условий для формирования творческой личности учащихся.

Функции игровой деятельности

обучающая (развитие памяти, внимания, восприятия информации, развитие общеучебных умений и навыков, развитие навыков владения иностранным языком)

воспитательная (воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки )

коммуникативная (создание атмосферы иноязычного общения, объединение коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке)

психологическая (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройка психики для усвоения больших объемов информации)

релаксационная (снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку)

развивающая (гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности)

Из понимания значения дидактических игр вытекают следующие требования к ним:

Каждая дидактическая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.

В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей.

В настоящее время методистами разработано большое количество ролевых игр и вариантов их проведения, направленных на повышение мотивации к изучению иностранного языка и для усовершенствования процесса обучения иноязычному говорению.

Мы полностью поддерживаем теорию М. Ф. Стронина, который в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. лексические игры;

2. грамматические игры;

3. фонетические игры;

4. орфографические игры;

5. творческие игры.

2.1. Методические рекомендации по проведению игр на уроках английского языка

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 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.

Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание.

Игра должна быть принята всей группой.

Игра должна проводиться в доброжелательной, творческой атмосфере.

Учитель должен сам верить в игру , её эффективность.

Должна быть проведена подготовительная работа

( т.к. младшие школьники не все имеют навыки не только иноязычного , но и русскоязычного общения на уроке).

В игре должна быть использована наглядность.

Игра должна соответствовать возрасту детей и изучаемой теме.

В игре должны быть задействованы все учащиеся.

Учитель должен проверить, всем ли понятна игра.

Обсуждая проведённую игру, оценивая участие в ней школьников, следует проявить такт ( отрицательная оценка деятельности приведёт к снижению активности).

Использование игры, как одного из приемов обучения иностранному языку, значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе, доступнее детям.

Работая по УМК ‘Enjoy English” М.З. Биболетовой, Н.В. Добрыниной считаю, что использование игровых технологий обучения 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 детей. Игра вызывает интерес и активность детей, учитывает их индивидуальные способности, дает учащимся возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию

Психологи утверждают, что усвоение теоретических знаний посредством учебной деятельности происходит тогда – трудом, общественно-организаторскими делами, игрой.

Для детей 7-10 лет таким видом деятельности, безусловно, является игра, о роли которой в обучении иностранному языку сказано достаточно много.

Производя отбор содержания учебного материала, игр в том числе, мы исходим из цели обучения на каждом возрастном этапе. Во 2 классе это развитие языковых способностей , формирование позитивного отношения к языку, коммуникативных умений: говорения, аудирования, чтения , письма ( с преобладанием говорения и аудирования). Отсюда набор игр на отработку и закрепление произносительных навыков, лексики, грамматических умений.

Игру можно и нужно вводить в процесс обучения иностранному языку с первых уроков. Например, при обучению счету можно использовать различные «считалки», не просто выучивая их наизусть, а используя для распределения ролей в последующей подвижной игре, применяемой в качестве физкультминутки, так необходимой маленьким детям для снятия усталости, накапливающейся в процессе урока.

При работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста можно использовать игрушки, как при введении нового лексического материала и его закреплении, так и при введении и тренировке некоторых грамматических структур. В играх такого типа мы имеем дело с одним-двумя речевыми образцами, повторяющимися многократно. Поэтому с точки зрения организации словесного материала такая игра ни что иное как, словесное упражнение, но, превращая обычное словесное упражнение в игру, мы избегаем скуки и рассеивания внимания, неизбежном при рутинном заучивании, создаем эмоционально- комфортную обстановку, повышаем интерес к изучению иностранного языка.

Играя с моими учениками, я придерживаюсь следующих правил:
1)простота объяснения. Правила игры должны быть просты. Я думаю, лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.
2)отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.
3)универсальность. Я люблю игры, которые можно легко подстроить под количество, возраст и уровень знаний учеников.

Фонетические игры

1. Пчелки. Ход игры: учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по ее костюму), другая – русская. Пчела английская жужжит [ð], а русская [з]. Пчелки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуются [ð], [з]).

3. Скороговорки.В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pat’s black cat is in Pat’s black hat. 2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy. 3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup. 4. Geb is Bob’s dog. Tob is Mob’s dog. 5. Pat keeps two pets.

Орфографические игры.

1. Буквы рассыпались. Цель: формирование навыков сочетания букв в слове. Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова 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. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

2. Дежурная буква. Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове. Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?» Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

4. Вставь букву. Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала. Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Например: англ. c…t, a…d, a…m, p…n, r…d, s…t, r…n, t…n, o…d, t…a, l…g, h…n, h…r, h…s, f…x, e…g, e…t, d…b (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

Игры для работы с алфавитом.

5. Кто быстрее? Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: обучаемым раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

6. Решите чайнворд, вписав в его клеточки антонимы данных слов: late, no, big, more, buy, short, bad, far, poor, low, cold, thin. Key: early, yes, small, less, sell, long, good, down, near, rich, high, hot, thick.

Лексические игры.

Снежный ком. Это упражнение тоже можно варьировать от элементарного, когда задачей учеников является просто повторить предыдущие слова и добавить свое или обогатить первоначальное предложение, при каждом новом ответе добавляя к нему еще одно слово, до довольно сложного – создать усилиями группами мини-рассказ с использованием лексики по теме.

Игра « Домино» Разрезаем шаблон на карточки, на одной половинке карточки написано предложение, а на другой картинка. Перед началом игры все карточки выкладываются на парту изображением вверх. Начинать игру можно с любой карточки. Ряд карточек можно достраивать вправо или влево. Предложение должно соответствовать картинке. Если используются прилагательные, то рядом должны оказаться прилагательные противоположные по значению. Из карточек должна получиться замкнутая рамка. Правильно сложенная рамка домино оценивается как победа. Можно попросить учеников зачитать предложения, задать вопросы, выполнить другие задания, если учитель посчитает этоцелесообразным

3.Числительные. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных. Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

3. Запретное числительное. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных. Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

ИГРА «МАГИЧЕСКИЙ КРУГ» Вырезаем шаблон с изображением продуктов питания. Из другого листа делаем точно такой же круг, вырезаем один сектор. Скрепляем оба круга. Водящий бросает кубик и передвигает верхний круг на столько картинок, сколько выпало на кубике. В отверстии появляется картинка, ученики задают вопрос водящему: Would you like some cheese? Если на картинке у водящего сыр, то задавший вопрос меняет ведущего, если нет, то игра продолжается. При помощи других шаблонов тренируем учащихся задавать вопросы: Is it a monkey?(шаблон 5) Have you got a mother?(шаблон 4) Do you like to eat apples?(шаблон 2) Can you jump? (шаблон 3)

ИГРА «БИНГО». Ученикам раздаем карточки-лото с изображением животных (продуктов) и отдельные карточки с цифрами. Учитель говорит: “Number one-a cat (butter)”, ученики закрывают изображение кота (масла) карточкой с номером один. Играют до тех пор, пока не будут закрыты все картинки. Затем учитель может пройти и посмотреть, в каком порядке закрыты картинки или попросить учеников открывать картинку, называть номер и что изображено на картинке.

Быстро проверить как усвоена лексика поможет шаблон 5 игры «Бинго». Рядом с цифрами на карточках написаны слова, если слова в строчке закрыты правильно, можно прочитать предложение. Диктую слова на английском языке вот в таком порядке: 1-shoulder, 2- hair, 3-toe, 4- head, 5-finger, 6-knee, 7-foot, 8-eye, 9-arm, 10-leg, 11- hand, 12-ear.

Карточку 2 разрезаем на отдельные ячейки, ими закрываем слова карточки 1.

 Игра «Угадай, кто это». Учитель описывает внешность какого-нибудь ребенка из группы: He is tall, thin. He has fair hair, blue eyes. What is his name? Дети угадывают, кто это.

ИГРА «PUZZLES». «Собери картинку»

Предлагаю ребятам собрать картинку из отдельных кусочков. Затем прошу рассказать, что за картинка получилась. Ученики говорят, кто это, какого цвета, какой (используют прилагательные). В приложении я предлагаю несколько картинок, которые можно разрезать на части. (Приложение 4)

 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.

Собери портфель

В игре участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.Учитель:

- Поможем Буратино собраться в школу. Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

- This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

- This is a book. This is an English book. This is a very nice book

 Let's fly, fly, fly. Чтобы лучше и быстрее запомнить слова по теме «Внешность», играем в такую игру. Ребята встают, я говорю: - Let's fly, fly, fly. Nose! Ученики изображают летящих птиц, услышав слово nose, они дотрагиваются до носа. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры. Ведущим может быть ученик, который хорошо знает эти слова.

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. 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 got a cat? Have you got a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку.

 При изучении глагола “to have” играем в игру “Magic sack”. У меня в пакете лежат разные игрушечные звери. Ученики подходят, не заглядывая в пакет, трогают одну из игрушек, говорят: “You have got a cat ,” а затем достают эту игрушку. Если отгадали, получают очко. Побеждает команда, у которой больше очков.

 Когда учим предлоги, играем в такую игру. Группа учеников выстраивается у доски. Ведущий старается запомнить, кто где стоит. Затем он выходит из класса, а ученики меняются местами. Задача ведущего – поставить всех на прежнее место. Для этого он дает следующие распоряжения: Misha, stand in front of Oleg! Sveta, stand between Olga and Sasha!

Грамматические игры

Испорченный телефон. Ученик рассказывают своим новым друзьям по телефону о себе, но телефон плохо работает. Друзья плохо слышат, и им приходится переспрашивать.

- My name is Peter.

- Is your name Pam?

- No, my name is not Pam. My name is Peter. I have a sister. Etc.

Любопытный Незнайка. Дети встают в круг и бросая мяч друг другу, задают вопрпосы и отвечают на них. Игру начинает Незнайка.

- Can you run? – Yes, I can.

- Can you play football? - No, I can’t

 «Переводчик» с мячом. Дети встают в круг 1 ученик бросает мяч и рассказывает о себе, 2 ученик ловит мяч и рассказывает о 1 ученике, затем он бросает мяч следующему и рассказывает о себе и т.д. (I like to play. She likes to play. I can play the piano. He can play the piano.)

При изучении Present Simple Tense играем в такую игру. Учитель бросает мяч одному из учеников и спрашивает: -What do you do in the morning? Тот должен быстро ответить на вопрос и бросить мяч обратно. Учитель бросает мяч другому ученику и задает тот же вопрос. Ответы не должны повторяться. Тот, кто не ответил на вопрос или повторил сказанное предложение, выбывает из игры.

Заколдованный город. Потренировать учащихся в употреблении прошедшего времени можно в ходе вот такой игры: учитель выбирает ведущего, ведущий выходит из класса. Учитель говорит : «Представьте себе, что наш город посетил злой волшебник, он вчера остановил все часы и жизнь замерла. Выберите, то что вы делали вечером и замрите. Расколдует вас водящий, если правильно скажет предложение.» Ребята имитируют действия, кто-то смотрит телевизор, кто-то читает и т.д. Водящему сообщаю, что нужно сделать. Он говорит: - Sveta watched TV yesterday. Сказал правильно, ученик «оживает». Ведущих можно менять.

 Очень много игровых ситуаций использую при изучении Present Progressive Tense. Уже в самом начале изучения этой временной формы играем в пантомиму. Ребята по очереди показывают действия, класс отгадывает. (You are washing. You are sitting.)

 На доске вывешиваю картинку, на которой изображены инопланетяне, выполняющие различные действия. Говорю ребятам, что у нас высадились инопланетяне, нам бы очень хотелось узнать, что они делают. Они далеко, подходить к ним нельзя, надо посмотреть в бинокль. Спрашиваю, кто бы хотел рассказать нам о действиях инопланетян. Даю этому ученику игрушечный бинокль, тот смотрит в бинокль и рассказывает. Затем передает бинокль другому ученику.

 Итак, можно с уверенностью сказать, что применение игровых технологий является одним из средств обучения английскому языку, дает хорошие результаты, повышает интерес учеников к изучению языка, концентрирует их внимание, повышает активность. А так же вносит в урок элемент соперничества, позволяет сконцентрировать внимание ребят на главном – овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации общения во время игры.

 Литература:

Биболетова М.З. Книга для учителя 2 класс. Титул, 2013

Конышева А.В. Английский для малышей. СПб- Каро, 2004

Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб -Каро, ,2006

Шишкова И.А. Английский для малышей. М –Росмэн, 2000.