Доклад на районном методическом объединении учителей иностранных языков на тему:

**Игра - как одно из средств мотивации при обучении английскому языку.**

Выполнила учитель английского языка МБОУ Размазлейской ООШ

Ракова Татьяна Александровна.

**Игра - как одно из средств мотивации**

**при обучении английскому языку.**

Актуальность изучения английского языка продиктована потребностями современного мира. Задача учителя иностранного языка — найти оптимальные приёмы введения учебного материала в процесс иноязычного образования. К ним можно отнести игровые приёмы обучения, составляющие важную часть активизации мыслительной деятельности на уроке. Как сделать свой урок интересным, увлекательным и добиться того, чтобы дети хорошо и прочно усваивали языковой материал? Проанализировав разнообразие приемов организации учебной деятельности, я остановила свой выбор на игровых приёмах.

Игровая деятельность, являясь одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, позволяет использовать все уровни усвоения знаний. Не случаен интерес к использованию на уроках иностранного языка игр и игровых моментов со стороны исследователей разных специальностей - психологов, педагогов и методистов.

 Исходя из целей, имеется несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

1. Грамматические игры

Цель данного вида - научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую творческую активность и самостоятельность учащихся.

2. Лексические игры

Данный вид игр преследует цели - тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомство с сочетаемостью слов, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию учащихся.

3.Фонетические игры

Они практикуют и развивают произносительные навыки: интонацию предложений, фонемы. Можно использовать игру под названием Intonation Game.

4. Орфографические игры.

Цель данных игр - упражнение в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть - на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

5. Творческие игры.

Цели игр - научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, научить выделять главное в потоке информации, развить слуховую память учащихся.

 Прежде чем предложить игру, спросите сами себя: зачем нужна эта игра, что она дает. Игра ради игры – это потерянное время. Преподаватель всегда должен четко ставить перед собой дидактическую цель. Сообщать ее учащимся не нужно. Игра, конечно, имеет и свою, чисто игровую цель. Именно ее и поставьте перед учащимися.

 Не пытайтесь одной игрой решить две задачи: отработать новый грамматический материал и выучить новые слова. Удовольствие от игры ученики, может, и получат, а вот пользы не будет. Определите, какая у вас главная цель. Ее и добивайтесь. Если вам нужно отработать новую грамматическую структуру, то лексика должна быть хорошо знакома. Если вашей задачей в данной игре является запоминание новых слов, то делать это нужно на хорошо усвоенном грамматическом материале.

При проведении игр учитель должен учитывать некоторые методические рекомендации:

1) Подготовить методический материал в достаточном количестве;

2) Внимательно прочитать описание игры, сделать запись основных моментов, шагов. Продумать, как объяснить игру, предусмотреть свою помощь;

3) Решить, какую роль учитель возьмет на себя: наблюдателя, помощника, участника;

4) Продумать, как организовать обратную связь по окончании игры;

5) Делать пометки, комментарии, записи, замечания, вопросы, возникающие в ходе игры.

6) Желательно придать игре характер соревнования, для того, чтобы получить от нее наибольший эффект.

Один из видов игровой деятельности - использование стихов и рифмовок на уроках английского языка. Использование стихов и рифмовок позволяет прочно запомнить лексический материал. Они помогают весело и интересно проводить уроки, снижают утомляемость, повышают темп урока. В начальной школе часто применяю видеофрагменты с сопровождением субтитров на английском. Интернет позволяет найти всевозможные мультфильмы, которые помогут в изучении иностранного языка. Зайдите на страницу [**http://www.youtube.com**](http://www.youtube.com) **/.** Там можно найти массу всевозможных рифмовок.

Эффективным средством усвоения фонетического материала является заучивание наизусть скороговорок, рифмовок, содержащих изучаемый фонетический материал:

[ai]

My kite is white,

 My kite is light,

 And it can fly

 High in the sky.

[r]

The rain is raining all around,

 It falls on field and tree.

 It rains on the umbrella here,

 And on the ships at sea.

Введение новой лексики можно провести в форме забавных рифмовок, например:

 Бегут спортсмены разных стран.

 Бежать, запомни, будет “run”.

 Шумит, ликует стадион

 При свете ярких ламп.

 Отлично прыгнул чемпион!

 А прыгать будет “jump”.

Любит плавать наш Максим!

 «Плавать» по-английски — “swim”.

Шарик, шарик, улетай!

 «Летать», запомни, будет “fly”. (и так далее)

При изучении предлогов мы играем в игру ***Hide-and-Seek in a picture.***

Teacher : "Let's play hide-and-seek today!"

Pupil : I want to be " master "

T : Let's count out.

Выбрали водящего. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P1 : Are you behind the wardrobe?

L: No, I am not.

P2 : Are you under the bed?

L : No, I am not.

P3 : Are you in the wardrobe?

L : No, I am not.

P4 : Are you behind the curtain?

L : Yes, I am.

 Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

В каждой игре требуется ведущий, ведь его роль особо велика, а исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душою игры и заряжать всех своим азартом. Успех игры во многом зависит от того, как поведёт себя ведущий. Новую игру начинает учитель (роль ведущего), а затем эта роль передается хорошо подготовленному ученику.

***ЛОТО***

 Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ.

 На картах – несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

 Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают: He is skating. При правильном ответе он получает фишку.

*Игра* ***Big- bigger- the biggest***

 Цель: автоматизация употребления степеней сравнения прилагательных.

 Ход игры: Учитель делит класс на две команды и называет прилагательное. Группы по очереди называют сравнительную и превосходную формы данного прилагательного. Каждый правильный ответ приносит очко группе. Группа, набравшая большее количество очков, побеждает.

Для закрепления лексики используем *игру* ***« Поймай и скажи»***

 Ход игры: ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по-английски.

Example: T: кошка

Р: cat

Большое оживление среди учащихся происходит, когда речь идёт об инсценировании диалога. В данной игре принять участие хотят все. И если домашнее задание такого рода, то выполняется оно с удовольствием.

Например, игра ***«В МАГАЗИНЕ»***

 Ход игры: На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P 1 : Good morning!

P2 : Good morning!

P1 : Have you a red blouse?

P2 : Yes, I have. Here it is.

P1 : Thank you very much.

P2 : Not at all.

P1 : Наve you a warm scarf?

P2 : Sorry, but I haven`t.

P1 : Good bye.

P2 : Good bye.

А монолог дети рассказывают от лица любимого героя или персонажа.

Игра на закрепление лексики по теме «Антонимы».

***OPPOSITES***

(противоположности)

Цель: Повторить слова и увеличить словарный запас, особенно прилагательных, наречий, глаголов и пар антонимов.

Необходимый материал: Карточки, на которых написано по одному слову: прилагательному, наречию или глаголу. Каждое слово должно иметь антоним (не написанный в карточке). Например:

LOUDLY HOT FAT FORGET QUICKLY

WIDE CPY TOP STAND UP HEAVY LIGHT

Описание: Класс делится на 2 команды (А и В). Игрок из команды А выбирает слово и загадывает его игроку из команды В, тот должен сказать антоним и использовать его в своем предложении. Затем игрок из команды В загадывает слово игроку из команды А. И так далее по парам. Например:

A1: My cat is FAT. B1: My cat is THIN.

B1: This book is LIGHT. A1: This book is HEAVY.

A2: I CRY when I’m sad. B2: I LAUGH when I’m sad.

B2: She talks LOUDLY. A2: She talks quietly.

Подсчет очков: 1 очко за правильный ответ, 2 очка, если вы назовете предложение с антонимом, которого не знает ваш оппонент. Если никто не знает антонима, его называет учитель.

*Игра «Yes or no»*

Цель: Попрактиковаться задавать и отвечать на общие вопросы.

Необходимый материал: Нет.

Описание: Класс делится на две команды (А и В). Ученики по очереди задают своим оппонентам вопросы, на которые можно отвечать "Yes" или "No".

 За каждый правильный вопрос и за каждый верный ответ — очко. Отвечая на вопрос, ученик получает право задать вопрос тому, кто только что спрашивал его.

 Например:

 A1: Do you speak English?

 B1: Yes, I Do.

 B1: Can you ride a bike?

 A1: Yes, I can.

 A2: Is your sister here?

 B2: No, she isn't.

 B2: Do you know my name?

 A2: Yes, I do.

Орфографические игры, цель которых – упражнение в написании английских слов.

II. WORD- BUILDING

 Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова personal учащиеся могут составить слова: so / are / so / rose и т. д.

В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку. Фонетические игры позволяют преподавателю практиковать произносительные навыки: тренировку английских звуков изолированно или в словах, фразах, предложениях; используются для отработки ритмического ударения, правильной интонации у школьников, развивают фонематический слух. Дети легко и быстро, с удовольствием повторяют несложные рифмовки, отдельные слова и словосочетания по темам, песенки, стихи, стихи-договорки в процессе урока. Хоровые звуковые повторы дают детям ощущение уверенности в себе и в свои возможности.

Для фонетической зарядки

Paul is forty and he’s sporty.

 Where there’s a will there’s a way.

 Have a good look at the cookery book!

 My pretty doll is very small. I love my pretty little doll!

Down, down, down

 Autumn leaves come down

 Red, yellow, brown

 Come down to the ground.

Я предлагаю один из вариантов работы с рифмовкой: учитель начинает стих, в процессе проговаривания показывает картинки мышки, кошки, дома и т. д., а дети хором называют то, что видят; сначала говорится все в медленном темпе, затем — в ускоренном.

Вдруг я вижу — мышка — mousе / Забежала в домик — house,

 Увидала кошку — cat / И нырнула в шапку — hat.

 Да, мы можем рассказать, как животных называть:

 Ослик по-английски — donkey, / Обезьянка в рифму — monkey,

 Кошка — cat, собачка — dog, / А лягушка — просто frog,

 horse — лошадка, cow — корова. Повторите все их снова!

Замечательный вид релаксации – это физкультминутки. Например, игра

***“Say and Show”.*** Она вызывает много позитивных эмоций. Ребята изображают, как они летят на самолете, едут на поезде, скутере с имитацией звуков, бегают шумно между рядами по классу и при этом говорят хором:

Tap, tap, tap — Let’s make a plane!

 Tap, tap, tap — Now it’s a train.

 Tap, tap, tap — It’s a computer!

 Tap, tap, tap — Now make a scooter!

Игра «Выполни движение правильно».

Учащиеся образуют полукруг. Учитель, бросая мяч одному из играющих, отдает ему распоряжение и задает вопрос. Выполнив распоряжение и ответив на вопрос, ученик возвращает мяч учителю. Учитель бросает мяч другому ученику.

Т.: Turn to the right. Are you turning to the right?

P1: Yes, I am.

Побеждает тот, кто остался в игре до конца.

Использование игр на уроках иностранного языка имеет большое значение и для приобретения новых умений и навыков, и для развития мотивационно-потребностной сферы учащегося, и также способствует формированию дружного коллектива в классе и, конечно же, воспитывают ответственность и взаимопомощь учащихся, так как в игре они должны быть «одной командой», постоянно поддерживая друг друга.

Своё выступление хочу закончить словами А.А. Сухомлинского:

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

**Используемая литература:**

1.Алесина, Е.В. Учебные игры на уроках английского языка / Е.В. Алесина // Иностранные языки в школе. – 1987. - № 4.

2.Английский язык. 5-6 классы: игровые технологии на уроках / авт.-сост. Т.В. Пукина. – Волгоград: Учитель, 2009.

3.http://www.bestreferat.ru/referat-375028.html.