**Игровая технология на уроках английского языка в начальной школе**

***Слюсарева Лия Петровна,***

учитель английского языка

2015-2016 гг.

Оглавление

[Введение 3](#_Toc315593951)

[Игра как фактор развития личности ребенка 3](#_Toc315593952)

[Игра как методический прием в обучении 4](#_Toc315593953)

[Классификация учебных игр 6](#_Toc315593954)

[Примеры использования игр в начальных классах 7](#_Toc315593955)

[Фонетические игры 8](#_Toc315593956)

[Грамматические игры. 8](#_Toc315593957)

[Лексические игры. 9](#_Toc315593958)

[Орфографические игры. 10](#_Toc315593959)

[Заключение 11](#_Toc315593960)

[Источники 13](#_Toc315593961)

# Введение

… в игре человек испытывает такое же наслаждение
от свободного обнаружения своих способностей,
какое художник испытывает во время творчества.

Ф. Шиллер.

Что такое игра и почему ребёнок тянется к ней? Откуда у ребёнка столько энергии? Почему он не может израсходовать её в одной игре, а с удовольствием начинает всё новые и новые игры? Зачем ему такое разнообразие игр? Видимо, с ответа на эти вопросы и следует начать объяснение психологической природы игры, иначе станет действительно непонятно, почему ребёнок с таким упорным постоянством переключается с одной игры на другую, почему конфликтует, когда взрослый приостанавливает или насильно прерывает игру.

В данной работе рассмотрим, что игровая деятельность является важным фактором развития личности учащегося, остановимся на классификации игр, приведем примеры игр, которые учитель может использовать в процессе обучения.

# Игра как фактор развития личности ребенка

Так, исходя из положения Л.С. Выготского об обучении как о движущей развития, А.Н. Леонтьев утверждает, что развитие ребенка (как психическое, так и умственное, нравственное и физическое) определяется «ведущим на данном этапе отношением ребенка к действительности, определенным ведущим типом его деятельности». [2, с.285]. Далее В.В. Давыдовым деятельностный подход используется в разработке периодизации психического развития. По словам В.В. Давыдова «целостная деятельность ребенка, специфическая для каждого его возраста, определяет те психические изменения, которые впервые в нем возникают…» [1, с.57]. Согласно периодизации В.В. Давыдова ведущим типом деятельности ребенка дошкольного возраста является игровая. Психологи видят в игре обобщённую модель формирования того, что они называют «самостоятельностью» - человека - собиранием своего «я». Игра - это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления. Играя ребенок как бы примеряет на себя те или иные роли, познавая таким образом окружающий мир.

С приходом в школу основной деятельностью ребенка становится учебная деятельность – приобретение новых знаний и умений, накопление систематических сведений об окружающем мире, природе и обществе. Но несмотря на это, игра по-прежнему занимает большое место в его жизни. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра является своего рода практикой в поведении ребенка, которая способствует формированию качеств личности. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть. В игре воспитывается воля, организованность, находчивость, инициативность, умение считаться с интересами одноклассников и коллектива в целом.

# Игра как методический прием в обучении

Зная природу игры и учитывая ее роль в развитии младших школьников, учитель понимает, какие богатые обучающие возможности имеет игровая деятельность. Педагог использует игры для решения серьезных учебных задач, а для детей игра - это прежде всего увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть нерешительность и боязнь сделать ошибку, мешающие свободно совершать иноязычную коммуникацию и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно и без принуждения усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, у каждого получается говорить на иностранном языке.

Игру следует рассматривать как ситуативно - вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Учебные игры способствуют выполнению следующих дидактических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

 В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д. При всем разнообразии сюжетов в играх скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.

 Эффективность игры как методического приема обучения повышается, если учитель правильно определит продолжительность речевого общения участников. Продолжительность оптимальной работоспособности учащихся младших классов в общении достигает пяти минут. Целесообразность использования игр в 1-4 классах обусловлена тем, что дети отдают предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость, они стремятся к освоению новых форм и способов общения, познанию других людей в общении, организации взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

Игры полезно проводить на любом этапе урока, но иногда лучше использовать в середине или в конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Во время игры учащихся не следует прерывать, так как это нарушает атмосферу общения. Психологи отмечают, что люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желание продолжить беседу. Ошибки учителю следует помечать для себя и делать исправления по окончании высказывания, диалога, игры. Многие методисты вообще считают, что некоторые ошибки, не влияющие на понимание речи, учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

# Классификация учебных игр

 Игры подразделяют на две группы:

- подготовительные игры;

- творческие игры.

 Группу подготовительных игр cоставляют: фонетические, грамматические, лексические, и орфографические игры, способствующие формированию коммуникативных умений на начальном этапе обучения, т.е. в начальной школе.

 Фонетические игры, предназначаются развития и совершенствования произносительных речевых умений и для их корректировки по мере необходимости.

 Грамматические игры направлены на овладение грамматическими структурами и развитие умений употреблять их в ситуациях общения.

 Лексические игры способствуют прочному усвоению лексического материала и его использованию в речевых ситуациях.

 Орфографические игровые задания ставят целью сначала освоение написания букв, далее - правописания лексического материала. При этом орфографические игры способствуют дальнейшему развитию и совершенствованию произносительных, лексических и грамматических речевых умений.

 К творческим играм относятся:

- ролевые игры;

- сюжетно-ролевые игры.

 Игры данной группы направлены на творческое использование коммуникативных умений в определенных (заданных условиями игры) ситуациях. Именно поэтому их целесообразно применять в средней и старшей школе, когда подготовительный речевой этап уже пройден и учащиеся имеют необходимые речевые умения.

# Примеры использования игр в начальных классах

Далее приведем образцы игр, которые автор использует на уроках. Следует отметить, что большинство из них представлены в виде командных игр (класс делится на 2 команды), но при желании учитель может применить их и для фронтальной работы, задав соответствующую установку. Например, при выполнении орфографической игры «Что на картинке?» учитель говорит, что хочет узнать, кто из ребят лучше всех умеет писать слова по данной теме, учащиеся получают карточки, выходят по очереди к доске, прикрепляют картинку и подписывают ее. Выигрывает тот, кто быстрее правильно подписал. Такая форма работы оправдана, если группа учащихся составляет 8 – 10 человек. Если же группа более многочисленна, целесообразнее провести командный вариант игры, при котором более сильные в языковом отношении дети имеют возможность помочь более слабым членам команды, при этом дух соревнования позволит уложиться в минимальный отрезок времени. Как видим, учитель сам выбирает как саму игру, так и форму ее реализации на уроке.

## Фонетические игры

1. «Долгий или краткий». Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Учащиеся поднимают руку, если звук произносится долго. Если гласный произносится кратко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

2. «Какое слово звучит?» Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: учащимся предлагается набор из 10-15 слов. Преподаватель

начинает произносить с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Расположить карточки в порядке, произнесенном преподавателем.

Вариант 2. Выбрать только те слова, которые были произнесены

преподавателем.

Вариант 3. Отложить и произнести слова, которые учитель не произнес.

## Грамматические игры.

1. «Изобрази действие». Цель: автоматизация употребления глаголов устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

2. «Подарки». Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

## Лексические игры.

1. «Вычеркни цифру». Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброс одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, безошибочно справившаяся с заданием.

2. «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.

1. «Расположи правильно». Цель: закрепление лексики по теме.

Ход игры: класс делится на 2 команды. На доске прикреплены картинки, под ними неправильные подписи. Ребята из каждой команды по очереди выходят к доске, перемещают картинки и произносят слово. Выигрывает команда, сделавшая меньшее количество ошибок.

4. «Больше слов». Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

5. «Озвучьте картинку». Цель: активизация лексики по изученной теме,

развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

## Орфографические игры.

1. «Дежурная буква». Цель: формирование навыка написания слов с заданной буквой.

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).

2. «Одно из двух». Цель: формирование словообразовательных и

орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

1. «Вставь буквы». 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 пропущены буквы. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенные буквы и читают слово.

Например: лексика по теме «Цвета»: w\_ \_t\_, b\_o\_n, \_ \_nk, \_la\_k, g\_ \_e\_,

\_e\_\_ o\_, r\_ \_, \_lu\_. (white, brown, pink, black, green, yellow, red, blue).

4. «Что на картинке?». Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как учащийся написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

# Заключение

 Итак, в данной работе рассматривается, что игровая деятельность является важным фактором развития личности учащегося, предлагается классификация игр начального этапа обучения иностранному языку и приводятся примеры некоторых учебных игр. Автор делает вывод, что использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, способствуют формированию положительных личных качеств учащихся (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), обеспечивает сохранение на высоком уровне мотивации к учению.

# Источники

1. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. - М.: Педагогика, 1986.
2. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения, т.1, М., 1983.
3. http://www.gramota.ru/biblio/magazines/mrs/mrs2001-03/28\_255
4. http://festival.1september.ru/articles/104360/
5. http://www.sgls.ru/kon/kon2.htm
6. http://www.englishforkids.ru
7. http://www.solnet.ee/parents/pp\_006.html
8. http://elf-english.ru/
9. http://2009b.r38.ru/qa/172.html
10. http://filolingvia.com/publ/178-1-0-655