**«Игровые технологии на уроках английского языка»**

Выполнила:

учитель английского языка

 Шмакова Ирина Борисовна

**2025**

**Игровые приемы на уроках английского языка: из опыта работы**

Общеизвестно, что в процессе игровой деятельности происходит формирование, развитие и социализация личности. Д. Б. Эльконин и другие исследователи в области психологии справедливо утверждают, что процесс игры характеризуется повышенным уровнем мотивации, инициативности, готовности к сопереживанию и деятельности воображения. Игра объединяет участников для совместного группового сотрудничества, речевого и предметного взаимодействия, направленного на решение совместной задачи. В связи с этим актуальность использования игровых технологий в учебном процессе совершенно очевидна.

Понятие «игровые педагогические технологии» в современной методике преподавания включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса. Эта группа методов и приёмов обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения, которая характеризуются учебно-познавательной направленностью, и способствует достижению педагогического результата.

В современной методике существует несколько классификаций педагогических игр.

Самыми известными из них являются следующие:

1) по характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные;

2) по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические;

3) по характеру игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации;

4) по игровой среде: с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО.

По определению исследователя Г. К. Селевко, педагогические игровые технологии имеют различную целевую направленность.

1. Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

2.Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3.Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазий, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

4.Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, социализация, психотерапия.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит, как правило, по следующей схеме:

* 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.

Как учитель-предметник, рассматриваю использование игровых технологий на уроках неотъемлемой частью своей работы. Считаю, что именно игровые элементы, грамотно включённые в учебный процесс, способны помочь в реализации главной цели обучения иностранному языку в совокупности её составляющих – формированию коммуникативной компетенции учащихся. При этом для успешной реализации главной цели обучения я ориентируюсь на выполнение более узких, но не менее важных задач:

1)создание «ситуации успеха» для каждого участника игры;

2) повышение мотивации изучения предмета;
3) обеспечение личностного роста каждого участника;

4)совершенствование умений активного и доброжелательного взаимодействия друг с другом;

5) активизация психической, познавательной и творческой сфер личности средствами иностранного языка;

6)формирование и совершенствование основных аспектов иноязычной речевой деятельности: аудирования, чтения, письма, говорения.

В процессе включения игровых элементов в учебную деятельность полагаю целесообразным руководствоваться такими методическими принципами:

1)соответствие задачам урока;

2)обучение «в зоне ближайшего развития»;

3)соответствие возрастным особенностям учащихся;

4) сочетаемость с другими видами деятельности на уроке;

5)целесообразность затраченного времени;

6)вариативность.

В своей работе стараюсь использовать игровые приёмы разнопланово.

1.На разных типах уроков:

* уроках формирования лексических и грамматических навыков,
* уроках активизации лексико-грамматического материала,
* уроках аудирования,
* уроках домашнего чтения,
* комбинированных уроках,
* повторительно-обобщающих уроках,
* уроках-зачётах,
* уроках страноведения,
* уроках развития творческих способностей учащихся,
* уроках-дискуссиях/диспутах/дебатах/конференциях.

2.Как самостоятельную единицу учебного процесса, т.е. урок-игра.

3.На разных этапах урока:

* вводно-мотивационном,
* повторения,
* проверки домашнего задания,
* введения нового материала,
* закрепления,
* рефлексии.

4.В процессе внеурочной деятельности:

* ролевая игра –драматизация,
* на элективных курсах.

Включаемые мной в урок игры можно рассматривать с точки зрения разных классификаций: и по характеру педагогического процесса, и по виду деятельности, и по характеру игровой методики, и по виду игровой среды, и по компонентностному аспекту (лексические, грамматические, фонетические, орфографические, страноведческие). Однако мне удобней систематизировать игровые приёмы, применяемые в учебной деятельности по характеру поставленной задачи (например, PUZZLE TIME – решить/составить кроссворд, чайнворд, найти слова и т.д.; QUESTION TIME – ответить на вопросы и т.п.). Они представлены в следующей таблице.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Name** | **Activity** |
| **1.** | **Puzzle Time** | 1)find the words (hide-and-seek or word search)2)make up a crossword/chainword (using the basic/ initial word)3)do the crossword/chainword ( on the questions given)4)name the pictures to do the crossword/chainword5)complete the word (only one letter is written)6)unjumble the word (“The muddle”) |
| **2.** | **Guess Time** | 1)fill in the gaps (from the words given/ using rhyming words)2)guess the topic of the class (using the picture, unjumbling the word, reading the rhyme, etc.)3)guess the word by its definition4)guess the person / animal (making descriptions: “*This person/ animal is …*”)5) guess the place (hide-and-seek in the room “Are you *behind the curtain*?”)6)guess the object (memorizing words: “Is it a *ruler*?”)7)guess the rhyming word |
| **3.** | **Question Time** | 1)ask/answer the questions(general, special, alternative, disjunctive on the topic… (the vocabulary of the lesson is supposed to be practised)2)ask/answer the questions (different types) using …(the grammar tense or structure that is under study at the classes)3)give the English variant for the Russian word ( “the interpreters”, with/without a ball) |
| **4.** | **Racing Time** | 1)write down the English variant for the Russian word on the board/whiteboard (vocabulary races)as quickly as you can 2)write down the time3)write down question tags4) write down the missing verb (am, is, are , was, were, have, has, do, does)5)write down the missing letter (spelling check) |
| **5.** | **Snowball Time** | 1)make a snowball of words2)make a snowball of sentences3)make a snowball of countries |
| **6.** | **Match Time** | 1)match the parts to make the word2)match the parts to make a sentence3)match the word and the definition4)match the verb/adjective and the preposition5)match the word/picture and the object/colour6)match the sound and the word7)match the command and the action/the action and the word8)match the country and the flag9)match the forms of the irregular verbs |
| **7.** | **Miming**  | 1)mime the action (*to sleep, to jump, to run*, etc.)2)mime the sentence ( *She is talking on the phon*e )3)mime the situation/ the rhyme/the poem / the song |
| **8.** | **Transformations** | 1)reorder the words to make a correct sentence/question2)reorder the lines and read the rhyme/poem/proverb/tongue-twister3)reorder the parts to make the story logical4)restore the deleted words (in the poem/rhyme/proverb/tongue-twister) |
| **9.** | **Role-Play** | 1)act out the role of the teacher and organize a PE break (“The teacher”)2)act out the role of Mr. Know-How and write the words in the air (“Mr. Know-How”)3)act out the dialogue/interview/ meeting/ an episode from the conference (the topic is defined, the language support is provided) |



**Использование игровых технологий на уроках английского языка**



 С детьми к предмету, а не с предметом к детям.

 Р. Штейнер

****Социально - политические и экономические преобразования во всех сферах жизни нашего общества привели к существенным изменениям в сфере образования. Изменился, в частности, и статус иностранного языка как школьного предмета. Расширение международных связей, вхождение нашего государства в мировое сообщество сделало иностранный язык реально востребованным. Иностранный язык стал в полной мере осознаваться как средство общения, средство понимания и взаимодействия людей, средство приобщения к иной национальной культуре и как важное средство для развития интеллектуальных способностей школьников, их общеобразовательного потенциала.

Я. как учитель английского языка, стараюсь объяснить детям всю значимость изучения данного предмета. Но для того, чтобы привить детям интерес, необходимо использовать в обучении современные методы и технологии. Причем на каждом занятии нужно вводить что-то новое, делать уроки разнообразными и непохожими друг на друга.

На своих уроках использую игровые, здоровьесбеегающие, информационно-коммуникативные технологии. Все они взаимосвязаны. Так, например, проведение физминутки в игровой форме совмещает в себе игровые и здоровьесберегабщие технологии. А чтение сказки про волшебный остров и выполнение заданий по ней с использованием презентации PowerPoint - игровые и информационно-комуникативные технологии. В своей статье я бы хотела описать использование игровых технологий на уроках английского языка в разных возрастных группах.

Игровая деятельность применима, в основном, в младших классах. В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности.

Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. Но хочется отметить, что игра имеет не только мотивационные функции.

Использование на уроках и во внеклассной работе игровых моментов способствует активизации познавательной и творческой деятельности 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 может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания.

Использование игровых методов:

1.     Оправдывает необоснованное требование общаться на английском языке с учителем и одноклассниками.

2.      Позволяет найти способы сделать для учащихся коммуникативно-значимыми фразы, в основе которых лежат простейшие грамматические модели.

3.     Психологически оправдывает и делает эмоционально привлекательным повторение одних и тех же речевых моделей и стандартных диалогов.

4.     Развивает способность анализировать, сравнивать и обобщать.

5.     Позволяет активизировать  резервные возможности обучаемых.

6.     Знания применяются практически.

7.     Вносит разнообразие в учебный процесс.

8.     Развивает творчество школьников.

9.     Учит организовывать свою деятельность.

В игровой форме, как я уже говорила, можно провести и физминутку. Так при изучении темы «Глаголы движения» мы играем в игру «Повторяй за мной». Суть игры проста: необходимо показать и назвать глагол движения. Однако по мере усвоения учащимися новой лексики игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе я сама называла и показывала движение, ученики повторяли и движения, и слова. Когда лексика была более-менее освоена я, а позже ведущий из учеников только показывали действия, учащиеся же должны были его повторить и назвать самостоятельно. И, наконец, на обобщающем уроке в игру я включаю соревновательный момент: делю группу на команды, от каждой из команд мы вместе с ребятами выбираем ведущего. Каждому из них даю «список» из 5-10 глаголов движения. Не называя их ведущий должен показать движение, команды должны быстрее соперников угадать, повторить и назвать нужный глагол. За каждый правильный ответ начисляется балл. Чья команда получает больше баллов, та и победитель. Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физминутка.

Еще одна такая же «многофункциональная игра» - «The Chain of Letters». Ею можно заменить физминутку или же использовать в конце урока как элемент рефлексии. В основном я ее использую во втором классе второй класс – при изучении алфавита, но может использоваться в третьем и четвертом классе для актуализации знаний.

Все участники игры встают в круг. Ученики по очереди называют по одной букве алфавита. Тот, кто ошибается или слишком долго вспоминает нужную букву, выбывает из игры, то есть занимает свое место. Побеждает тот, кто не допускает ни одной ошибки. В первый остаются стоять 2-3 ученика. К концу четверти из игры выбывают  всего 1-2 ученика. В этой игре буквы можно заменить цифрами и числами, названиями времен года, месяцев, дней недели и т.п.

В середине каждого урока мы с ребятами проводим зарядку. к доске выходит один ученик и командует: stand up,

Hands up, hands down, Hands on hips, sit down.

Stand  up, hands to the sides, Bend left, bend write.

One, two, three - hop! One, two, three - stop!

На уроках я часто использую и различные вариации игры «Правда/Ложь».Я называю, например, звуки, показывая соответствующие транскрипционные значки, и иногда допускаю ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. С помощью этой игры мы запоминаем буквы, цифры и другую лексику.

Для совершенствования навыков аудирования я использую игру «Поймай звук». Ученики хлопают в ладоши, когда они слышат в произносимых учителем словах заданный звук. Если ученик ошибается он садится. Остаются стоять самые внимательные. Вариант этой игры используется при изучении темы "Множественное число существительных": учащиеся должны услышать и хлопнуть в ладоши на слово во множественном числе.

Для лучшего запоминания новых слов часто использую «договорки»:

*У елки цвет всегда один,                         Почему сосисок нет?*

*Зимой и летом это –* ***green****.                    Утащил их рыжий* ***cat****.*

Обучение грамматике также происходит через игру, так как дети ещё не знают по-русски названия частей речи и членов предложения. Поэтому слово “глагол” я заменяю словом “действие”, “существительное” – “название” и отрабатываю их по картинкам.

Для объяснения спряжения глагола *to be* я рассказываю учащимся сказку: “Жил-был король *to be* и было у него трое верных слуг: *am*, *is* и *are*. Самым привилегированным был слуга *am*, он прислуживал лишь одному господину *I*. *Is* прислуживал трём  игру “Есть ли действие?” Я говорю по-русски ряд предложений и прошу хлопнуть тогда, когда действия нет. Также я читаю детям, начинающим учить английскиий язык сказку про звуки (У нас во рту живет язычек, а рот - это его квартирка: там есть потолок, стены, и даже дверцы. На потолке у язычка есть горка (альвеолы), вы нашли горку на потолке? Я вам открою секрет: на этой горке очень любит сидеть язычок. Ну-ка, язычок, прыгни на горку! Язычку так понравилось сидеть на горке, что он запел: [l-l-l], [la,la,la].Язычок очень любит, когда у него дома чисто. Он сидит на горке, и выбивает коврик, вот так: [t t t]. Он проветривает свой домик, открывает дверь и дверь хлопает от ветра [w w w]. И т.д. ) и буквы (сказка про котенка- Эйбисёнка (ABCёнка). У этого котенка есть хозяйка - девочка Алиса (Alice). Она очень хочет, чтобы ее котенок выучил алфавит. Посмотрим, чем сейчас занимается АВСёнок. Он  взобрался на  дерево и хочет сорвать яблоко, по-английски яблоко APPLE. Но зачем ему APPLE? Ведь котята APPLE не едят! Ага, понятно. Он хочет подарить APPLE Алисе и показать, что знает букву «А», с которой начинается это слово.   А еще это первая буква английского алфавита. Теперь наш Эйбисенок решил пойти на берег реки и покататься на лодке. Берег реки по-английски называется BANK, а лодка BOAT.  По дороге он прихватил с собой мяч - BALL. Все эти слова начинаются с буквы «В»).

Все уроки должны быть эмоционально насыщены, тогда у малышей возникнет постоянная мотивация к изучению английского языка, и они с нетерпением будут ожидать следующего урока. Поэтому так важно на каждом уроке играть с младшими школьниками. Игра – основная деятельность ребенка.

Младшим школьникам очень нравятся подвижные игры и игры с мячом. К подвижным играм можно отнести игры:

1.     **«Лучшие/ The best».** Условие: разбить группу на 2 – 3 команды, построить их в колонку  и по команде «На старт» начать диктовать буквы. Каждый ученик подбегает к доске и пишет названную букву, передает мел следующему игроку команды, а сам встает сзади. Учитель диктует буквы в достаточно быстром темпе, чтобы у учеников не было возможности подсматривать за другими командами.

2.     **«Найди букву/ Find the letter».** Условие: выложить на столе английские буквы, а также некоторые  буквы из русского алфавита. Один из  учеников выходит к столу, учитель  называет букву, которую он должен найти. Ученик находит букву, поднимает ее,  показывает своим одноклассникам и называет ее, после чего  кладет ее на место.

3.     **Игра в мяч. A funny ball**. Условия: учащиеся встают в круг. Учитель – в центре с мячом. Учитель бросает мяч и называет любое английское слово (можно как из пройденной лексики, так и новые слова), ребенок ловит мяч и называет букву, с которой начинается это слово, возвращая мяч учителю.

Для запоминания правил чтения мы играем в «Домино». Для этой игры я заранее подготовила карточки, разделенные пополам. На одной половине я написала слова с сочетанием букв, вызывающих сложности при чтении, а на другой – звуки. Нужно к каждому звукосочетанию найти соответствующий звук.

А вот игры, в которые мы играем, разделив класс на две команды:

**1. ABC Task** На доске весят 2 плаката. На каждом нари сован домик с 26 окнами. Каждое окно – ячейка для буквы алфавита, но не все ячейки заполнены - есть пустые клетки для пропущенных букв.

Ученики выходят по одному к доске и выстраивают алфавит. Оценивается быстрота и правильность выполнения задания.

**2. Funny bag.** Для каждой команды подготовлен “забавный мешочек” (Magic Bag) с буквами. Ученикам предлагается на ощупь определить мягкие буквы в “забавном мешочке”. Ребенок нащупывает букву, не вынимая ее из мешочка, называет ее, после этого показывают букву своей команде, которая определяет правильность ответа.

**3. Funny Tree** На доске нарисованы деревья (по одному для каждой команды), которые растут в волшебном лесу. Его плоды (рисунки) – яблоко, кот, осьминог, солнце, абрикос, лев и т.д. по лексике, изученной учениками. А под деревом буквы, осыпавшиеся с деревьев. Участникам необходимо прикрепить буквы к соответствующему слову, с которого оно начинается.

**5. Who is the most attentive?** Я  располагаю несколько игрушек на, под, рядом со стулом и в несколько – в коробке. Ученики называют предлоги места. Участники конкурса закрывают глаза, Я меняю игрушки местами. Задача учеников вспомнить и назвать прежнее месторасположение игрушек.

Для изучения счета мы решаем примеры на английском языке, разучиваем считалочки, поем песенки.

Одной из лучших игр, одновременно развивающая диалогическую и монологическую речь ученика и помогающая усвоить лексику и буквы английского алфавита, является «Поле Чудес». Эту игру можно впоследствии использовать для изучения английского языка в среднем звене.

Очень интересна детям любого возраста следующая игра: все учащиеся делятся на две команды. В мешочек кладутся листочки с названиями героев или предметов на определенную тематику. От каждой команды по очереди выходит участник. Он достает листок со словом, читает и изображает то, что прочитал. Остальные учащиеся угадывают это слово. Данная игра помогает учащимся запомнить написания слов, а также развивает память.

Многие игровые задания можно проводить с помощью презентации (ИКТ). Например, урок-путешествие в страну английского языка. Одно из заданий - "Пройди через болото": появляется слайд с изображением болота и кувшинки, на которой написана буква. На нее моно наступить, но только назвав 5 слов на эту букву, появится новая кувшинка с новой буквой. Теперь можно наступать на нее, и т.д. Ребята постарше сами готовят подобные презентации, мы их используем на уроках. Также на уроках мы смотрим мультфильмы и выполняем игровые задания к ним, поем песенки на английском языке, в 3-4 классах читаем сказки на английском зыке и ставим по ним сценки.

Целью обучения иностранному языку в основной школе является владение учащимися способностью осуществлять непосредственное общение с носителями изучаемого языка в наиболее распространённых ситуациях повседневного общения. А, как известно, общение - это не только говорение на иностранном языке, но и восприятие речи собеседника на слух. То есть говорение и аудирование являются основными видами речевой деятельности в общении с носителями иностранного языка. Для формирования коммуникативных УУД у учащихся среднего и старшего звена на уроках я использую следующие игровые приемы:

1. Интервью. Целью данной работы является опрос всех присутствующих на уроке учащихся, с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Для этого ученики, работая одновременно, свободно перемещаются по классу, выбирают ученика, которому адресуют свои вопросы, фиксируют ответы в записной книжке, выбирают другого ученика и т.д. Например, каждый учащийся получает карточку с вопросами на определенную тему (темы в карточках не повторяются). Темы могут быть следующие: Хобби, спорт, музыка, книги, путешествия и т.д.Затем учащийся задает этот вопрос всем ученикам класса по очереди, получает ответы и подводит количественные итоги своего опроса. Одновременно ученик отвечает на адресованные ему вопросы. Этот процесс является средством интенсивной речевой тренировки, т.к. каждый из учащихся 13-15 раз формулирует свой вопрос и дает 11-15 ответов на обращенные к нему вопросы.

На следующем уроке можно использовать полученные данные для нового задания: свернутые листочки с фамилиями и именами учеников перемешиваются в коробке, а ученики их вытаскивают, каждый ученик вытягивает листочек с фамилией одноклассника. Далее ученики ходят по классу и собирают информацию (полученную на предыдущем уроке) про доставшегося им одноклассника, используя вопрос What can you tell me about…? Дома ребята составляют рассказы друг про друга, а на уроке зачитывают их.

2. Банк информации. Общая особенность этой группы приемов заключается в том. Что каждый ученик сначала владеет небольшим фрагментом информации, затем в результате речевого взаимодействия с другими школьниками получает информацию из коллективного банка и приобретает всю сумму знаний. Данный прием мы часто используем на домашнем чтении.

Например, один большой текст разделяем на несколько фрагментов. Каждый ученик получает один фрагмент (на карточке), изучает его и начинает расспрашивать своих одноклассников о содержании других фрагментов текста, сообщая им при этом свои сведения. После того, как учащиеся завершат обмен информацией, им предлагается ответить на вопросы по всему тексту. Естественно, что ответить на поставленные вопросы может только тот ученик, который расспросил каждого члена группы, понял содержание всех фрагментов, запомнил или записал полученные сведения. Вопросы по тексту направленные как на общее содержание, так и на отдельные подробности.

Также на уроках мы с ребятами играем в «Детектива»: нужно найти спрятанную вещь. Каждый ученик получает карточку с указанием места, где этой вещи нет. Собрав всю информацию, школьники делают вывод о том, где спрятана вещь.

3. Групповые решения. Данную работу мы проводим в виде «Брейн ринга». Класс делится на несколько групп, которые вместе готовят ответы на поставленные вопросы, принимают решения и докладывают о них. Используются вопросы, проверяющие эрудицию, сообразительность, чувство юмора.

Еще один вид групповой работы – подготовка презентаций. Класс делится на 4 группы по 4 человека, каждая из которых дома должна найти информацию на определенную тему, подготовить презентацию в PowerPoint, краткий рассказ в виде комментариев к презентации и вопросы к аудитории по своей теме. Например, на одном из таких занятий, тема которого была «Музыка», одна группа доказывала, что лучшей музыкой является рок, приводя свои аргументы, вторая утверждала, что лучше слушать танцевальную музыку, третья - R&B, четвертая – hip hop rap.

4. Координация действий: заключается в том, чтобы организовать между участниками общения «обмен предметами». Каждый ученик получает карточку, на которой обозначен «имеющийся у него» предмет, а также то, что он хочет получить в результате обмена. Карточки составлены таким образом, что прямой обмен осуществить невозможно. Необходимо попробовать несколько вариантов и через серию обменов получить желаемую вещь. Например, следующее содержание карточек:

1.You have got a book. You want to have a player.

2. You have got a player. You want to have a magazine.

3. You have got a magazine. You want to have a toy.

4. You have got a toy. You want to have a book. И т.д.

Учащиеся не знают о содержании других карточек и пользуются вопросами для того, чтобы «обменяться предметами». В этой работе принимают участие все ученики. В результате речевого взаимодействия среди участников образовывается несколько групп, внутри которых возможен обмен. По окончании общения ученики рассказывают о том, как им удалось получить нужную вещь.

5. Для формирования у учащихся социокультурной коммуникативной компетенции мы с ребятами отмечаем праздники англоязычных стран, соблюдая все традиции. Ребята, во время подготовки к празднику, ищут дополнительную информацию о празднике, узнают новые факты, готовят стен газеты, используя данную информацию, готовят тематические презентации, игры, связанные с данным праздником. Также мы с ребятами изучаем британских поэтов и их творчество, таких, как Оскар Уайлд (и его стихотворение «Symphony in yellow»), Эндрю («The naming of cats»). Эдвард Лир (и его лимерики). Ребята учат стихотворения, а также пробуют делать перевод некоторых подобных произведений.

6. Диалоги: По каждой пройденной теме дети, разделившись на пары, составляют соответствующий диалог. Потом разыгрывают их. Иногда мы устаиваем конкурс на лучший диалог.

Регулятивные УУД мы используем, когда тренируем письмо. Это может быть небольшое тестирование или словарный диктант. После проведения такого контроля, мы играем в игру "Ученик-учитель" (после написания работы, все ученики становятся Учителями. Я их называю коллегами, они проверяют работы друг друга). Существуют следующие виды самопроверки:

1 самопроверка (учитель диктует правильные варианты, ребенок сам себя проверяет)

2 Обмен работами с соседом (ребята обмениваются работами и проверяют руг друга)

3 Обмен работами с одноклассниками (учитель собирает работы, перемешивает их и раздает ученикам)

Очень большое внимание уделяю рефлексии. С малышами рабоаю так: одеваю куклу на руку - собачка Догги. от ее имени спрашиваю, что понравилось и что нет, что получилось и что нет, что узнали нового. В среднем звене и старших классах ребята заводят специальные тетради, так называемый Learning Journal. Это фитбэк учеников учителю. В конце урока учитель раздает эти тетради и в них ребята пишут ответы на следующие вопросы:

1.     -Какую цель поставил(и) в начале урока? Выполнил(и) цель?

2.     - Что для меня явилось новым?

3.     С чем я легко справился и почему?

4.     Что интересного было на уроке?

5.     С чем мне трудно было справиться и почему?

6.     - Что я понял и чему научился?

7.     - Чего я достиг?

После урока ученики сдают тетради учителю. Эти тетради "анонимные". Каждый ребенок клеит в нее какие-то наклейки и рисует какие-то рисунки. Только он знает где его тетрадь. Это позволяет получить честную, правдивую информацию. Таким образом, учитель может проследить за успехами каждого класса в индивидуальном порядке, корректировать свою работу, акцентировать внимание на самых важных и действительно трудных моментах.

Это, конечно же, не полный перечень игр, используемых на уроках английского языка: его можно пополнять до бесконечности. Главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и  она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируются в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

Всё в руках школьного учителя! Надо приложить все свои силы, проявить талант, творчество и превратить каждый урок в сказку.

Главное для учителя иностранного языка учитывать не только возрастные, но и психологические особенности детей. Нужно давать возможность каждому ребёнку реализовать себя без боязни быть непонятым. Нужно искать новые пути, совершенствовать методику и систему своей работы для высокого уровня владения английским языком: он открывает доступ для обучающихся к мировой информации по различным отраслям знаний, к различным языкам и культурам.

**Важность применения игровых технологий на уроках английского языка
на начальном этапе обучения**

(содержит комплекс игровых заданий для уроков английского языка в начальной школе)

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе. Ценность игры в том, что она учитывает психологическую природу ребенка младшего школьного возраста и отвечает его интересам.

Применение на уроках английского языка игровых технологий повышает у учащихся интерес к изучаемому предмету, то есть помогает положительно мотивировать ученика на изучение английского языка. А мотивация в свою очередь определяет значимость того, что познается и усваивается учениками, их отношение к учебной деятельности, ее результатам. Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную речевую деятельность, то есть деятельность общения, в  процессе которой формируются не только знания, но и речевые умения. Привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующей мыслительную деятельность, позволяющей сделать учебный процесс интересным. Игровые формы работы ведут к повышению творческого потенциала учащихся, к их раскрытию как индивидуальностей и личностей на уроках.

Самоценность игры в том, что она осуществляется не под давлением. Игра – это проявление желания действовать. Она открывает новые возможности в сфере интеллекта, познавательной деятельности, творчества, активности.

По определению, данному Элькониным Д. Б. “игра – это стихийная школа,…. Предоставляющая ребенку возможность  ознакомиться с традициями поведения людей.”

А.А. Деркач называет игру, используемую в учебном процессе, заданием, содержащим проблемную ситуацию, решение которой обеспечит достижение учебной цели.

Из определений следуют общие постулаты игры:

1. Игра - самостоятельный вид развивающей деятельности детей

2.     Игра – свободная форма деятельности детей, которая создает широкий простор для личного творчества, самовыражения, самопознания.

3.     Игра – равноправная деятельность младших школьников.

4.     Игра – практика развития.

5.     Игра – свобода самораскрытия.

6.     Игра – главная сфера общения детей, в которой решаются проблемы межличностных отношений.

Таким образом, игра является мощным стимулом для детей в овладении иностранным языком.

Игровые формы работы на уроках английского языка могут нести на себе ряд функций:

·        Обучающая функция – развитие памяти, внимания, восприятия.

·        Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы урока, превращение урока в увлекательное действо.

·        Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, возникающего в результате интенсивного обучения на уроке.

·        Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего состояния для более эффективной деятельности и усвоения большего объема материала.

·        Развивающая функция – развитие личностных качеств.

·        Воспитательная функция – психотренинг и психокоррекция проявления личностных качеств в игровых моделях жизненных ситуаций.

·        Коммуникативная функция – сплочение коллектива, установление эмоциональных контактов и вербального общения.

Последняя функция в наибольшей степени отвечает принципам урока английского языка, а именно его коммуникативной направленности.

Но для эффективного и успешного проведения игр на уроках нужно:

1.     Чтобы материал был знаком ученикам, т.к. игра опирается на опыт.

2.     Чтобы было заложено преодоление, лишь в этом случае возможна активность действий игроков.

3.     Игры должны быть законченными и правильными.

4.     Необходимо оформление игрового пространства, создание образа игры.

Эффективность использования игры на уроке очевидна, но только если учитель при планировании включения игры/ игрового момента в урок учитывает следующие требования:

·        Игра должна быть направлена на решение определенных учебных задач;

·        Игра должна быть контролируема и управляема и не срывать урок.

·        Игра должна снимать эмоциональное напряжение и стимулировать активность.

·        На первом месте в игре должен быть игровой момент, а учебный эффект на втором.

·        Игра не может считаться эффективной формой , если она не интересна детям.

Дидактическая игра может являться не только формой обучения, но и средством, потому что она представляет собой источник получения знаний и формирования умений. Она позволяет пробуждать и поддерживать познавательные интересы учащихся, разнообразить наглядность материала, сделав его более доступным, а также активизировать самостоятельную работу.

Классификации игр в современной дидактике различны. Многие методисты и ученые делят игры на *языковые* (отработка лексики и грамматики) и *коммуникативные* (ролевые). Некоторые педагоги подразделяют игры на *грамматические, орфографические, лексические, фонетические (*т.е. способствующие формированию языковых навыков) и *творческие игры*, способствующие дальнейшему развитию речевых умений.

Немалый опыт обучения английскому языку младших школьников и необходимость преодоления сложностей, с которыми приходится сталкиваться ученикам  на начальном этапе изучения английского языка,  подтолкнули меня к систематическому использованию различных типов игр и игровых приемов в моей работе.

*Из опыта:*

***Игры, применяемые на уроках в 2-4 классах.***

**Игра “Укрась елочку!”**(2 класс, изучение темы “цвета”)

Цель: научить понимать высказывание;

Перед учениками искусственная елочка и много разноцветных игрушек. Учитель обращается к ребятам с просьбой “Hang up the blue dolphin, please.” И т.д.

**Игра “Волшебный мешочек”**(2-3 класс, изучение структуры *is it a…..?)*

Цель: развитие грамматических умений.

В непрозрачный мешок складываю игрушки (животные), учащиеся угадывают, что за игрушка (isitacat?  Is it a dog?)

**Игра“Что он/она делает?”**  **(“what’s she/he doing?) (**3-4 класс тема present continuous вопросительные структуры)

Цель: развитие грамматических умений.

Изображение на картинке перевернуто наоборот. Учащиеся поочередно спрашивают, что делает он/она на этой картинке.

**Игра “Chainword” (**применяется в любом классе на начальном этапе при изучении любой темы).

Цель: развитие навыков чтения и орфографических навыков.

Найди слова в этой строчке. (можно применить как соревнование между командами).

Workeyesausagearockitexcitegglass

(work, eyes, sausage, ear, rock, kite, excite, egg, glass)

**Игра “Бинго”. (**в любом классе при повторении темы “алфавит”, “числа”).

Цель: развитие навыков аудирования.

Ученики заполняют поле буквами/ числами. Учитель произносит любые буквы/ числа в произвольной последовательности, дети слышат и зачеркивают их на своем поле. Выигравший первым вычеркивает все буквы/ цифры и кричит “бинго!”

**Игра “Назови, что я делаю”** (3-4 класс тема present continuous)

Цель: развитие грамматических умений.

Ученик у доски изображает действие, другие ребята по очереди комментируют (you are sleeping, you are dancing, you are playing football).

**Игра “Одень куклу” (**2 класс тема “одежда”)

Цель: научить понимать высказывание;

Учащиеся изготавливают дома модель куклы и одежду для нее и наряжают своих кукол в разные наряды по команде учителя. (put on the coat, take off the coat, put on the dress, take off the dress, put on….)

**Игра“Назовислово” (just say the word!) (**2 класс тема “звуки и буквы”)

Цель: развитие фонетических, орфографических  навыков, навыка чтения.

Учитель произносит слово по буквам, учащиеся его пишут и читают.

Если дети еще плохо знают написание букв, можно составлять эти слова из разрезной азбуки на парте.

**Игра “Lucky dip!”(”Удачная рыбалка!”)**(2 класс тема “Алфавит”)

Цель: развитие лексических навыков.

 Карточки с буквами лежат на столе учителя, ученики подходят и по очереди берут любую карточку. Их задача – назвать букву правильно и слово, которое начинается с этой буквы.

**Игра “стоп!”(stop!) (**2-4 классы)

Цель: усилить навыки произнесения слов по буквам и понимания слов.

Можно работать в парах. Один ученик задумывает слово, второй пытаясь его отгадать, задает вопросы: Is there a letter “E” in your word? Если такая буква есть, ученик ее пишет в слове, если не – пишет букву Sв слове STOP. Если слово удалоcь угадать раньше, чем написать stop,  то ученик выиграл!

**Игра “Кукольный театр”**(Puppet show) (2 класс)

Цель: развивать навыки монологической (диалогической речи)

Дети, надевая пальчиковую куклу на руку, проигрывают диалоги в парах (мини группах), либо выстраивают монолог на различные темы (например ситуация “знакомство”, “в магазине” и т.д.).

З**наково-символическая деятельность на уроках английского языка в начальной школе**

Знаково-символическая деятельность  на уроках английского языка  в младших классах (из опыта работы над педагогическим проектом)
2.1. Игра как знаково-символическая деятельность
Игровой метод обучения достаточно интересный и эффективный. Важно, чтобы уроки с использованием игровых приемов стали для учащихся приятным занятием. Пути оптимальной организации таких уроков можно добиться, если методически правильно и психологически обоснованно использовать ролевые игры. Использование игр на разных степенях обучения не только помогает в изучении иностранного языка, но и выполняет определенную роль в переходе учащегося на новую, более высокую ступень психического развития.
Применение игровой методики при обучении иностранному языку возможно на любой ступени обучения.  Интересно использовать ролевую игру для моделирования реальной ситуации общения. Упражнения «прочитайте по ролям, разыграйте диалог» являются распространенными методическими приемами. Ролевые игры используются для решения усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений.  Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях.
Начальный этап изучения семиотических аспектов игры связан с именем Л.С. Выготского.
Учить иностранный язык тяжело. Многие дети, начинающие изучать в школе иностранный язык, считают, что это весело и забавно. Но спустя некоторое время они начинают понимать, что это совсем нелегко, и вскоре иностранный язык становится одним из нелюбимых предметов. Одной из причин, которая приводит к такому результату – трудности в изучении грамматики.
         Традиционные способы объяснения и тренировки к желаемому результату не приводят. Обучение более эффективно, если ученики активно вовлечены     в     процесс.
         Есть разные способы стимулировать детей к активности, но самыми эффективными являются игра, творчество и любопытство.. Бельгийский бизнесмен, наблюдавший за детьми, которые изучали грамматику в процессе игры, сказал: “It isn`t silly at all”, тем самым выражая удивление, что игра может быть забавной и серьезной в одно и то же время.
Мною используются  игры в начале урока или в конце для стимуляции, уменьшения напряжения после контрольной, для смены деятельности на уроке. В своей практике я применяю:
1.    лексические игры;
2.    грамматические игры;
3.    фонетические игры;
4.    орфографические игры;
5.    творческие игры.
Мною сделаны выводы:
-игры способствуют интенсивной языковой практике;
-одним из преимуществ игр является то, что все ученики работают одновременно;
-участие в играх развивает способность сотрудничать, соревноваться, не проявляя агрессии, уметь проигрывать, брать на себя ответственность.
        Особое значение приобретают игры, известные детям из их жизненного опыта     на     родном     языке.
1. Если ребята играли в такую игру раньше, то они чувствуют себя уверенными     в том, что должно произойти и что они должны делать.
2. Учитель уверен, что и контекст и ситуация игры понятны учениками.
3. Английские слова и фразы воспринимаются и употребляются ребятами легче.
4. Даже робкие и медлительные ученики не будут бояться, так как они знают, что ожидать, и могут выбрать себе роль полегче.
5. Использование командных и групповых игр помогает уменьшить давление соревнования     на     одного     человека.
          Применение различных игр помогает увлечь ребят иностранным языком, создает условия для достижения успеха в изучении языка. И учащиеся, которые захотят играть, обязательно захотят улучшить свои знания по иностранному языку.
2.2. Опоры, используемые при обучении монологическому высказыванию
Опора - это модель программы высказывания, в которой заложена возможность вариативного использования средств ее выражения. Назначение опор - непосредственно или опосредованно помочь порождению речевого высказывания за счет вызова ассоциаций с жизненным и речевым опытом учащихся.
Поскольку необходимые ассоциации можно вызвать, во-первых, посредством слов, а во-вторых, посредством изображения реальной действительности, правомерно, прежде всего, различать словесные и изобразительные опоры. Такое деление открывает возможность параллельного использования и тех и других опор в одном упражнении, так как они  дополняют друг друга.
Классификацию опор :

Содержательные    словесные (вербальные)    изобразительные
    • Текст (зрительно)
• Текст (аудитивно)
• Микротекст (зрительно)
• Микротекст (аудитивно)
• План
• Логикосинтаксическая схема    • Кинофильм
• Диафильм
• Картина
• Серия рисунков
• Фотография
Смысловые    • Слова как смысловые вехи
• Лозунг
• Афоризм, поговорка
• Подпись    • Диаграмма, схема, таблица
• Цифры, даты
• Символика
• Плакат
• Карикатура

Опоры всегда информативны. В одних случаях информация развернута (содержательные опоры), в других - сжата (смысловые опоры), но в любом случае она лишь толчок к размышлению. В связи с этим у учащихся возникают определенные ассоциации, которые могут быть направлены в нужное русло установками речевых упражнений. Каждая из указанных опор специфична по характеру и обладает собственной потенцией, используемой для управления процессом обучения монологическому высказыванию.

2.3. Функционально-смысловые таблицы
Функционально-смысловые таблицы, являясь средством наглядности, используются на уроках иностранного языка для организации коммуникативного овладения новыми лексическими единицами, для формирования социокультурной компетенции обучающихся  для совершенствования умений и навыков диалогической речи .
2.4. Детская песня на английском языке
Несложная, мелодичная детская песня на английском — прекрасный помощник для начинающих изучать иностранный язык. Детская песня на английском языке облегчает запо¬минание множества слов и речевых оборотов, помогает освоить грамматику английского языка. Игровой элемент большинства английских песенок позволяет превратить занятие в настоящее удовольствие. Детские песни на английском языке развивают словарный запас, музыкальный слух, по¬могают запомнить грамматические конструкции, необходимые для развития речи.
Детские песни на английском языке:
•    облегчают запоминание множества слов и речевых оборотов
•    развивают словарный запас и музыкальный слух
•    помогают запомнить грамматические конструкции, необходимые для развития речи.
2.5. Мультимедийное сопровождение уроков английского языка
Специальным образом подобранные и организованные наглядные средства обучения на различного рода носителях: видеоматериалы (фильмы, телевизионные программы, видеоклипы), а также статичные тематические изображения – дидактические картины – (слайды, транспаранты, картинки, рисунки, плакаты, таблицы, схемы) – давно и успешно используются в учебном процессе как неотъемлемая его часть, представляя собой наиболее доступную для восприятия форму предъявления учебного материала. Изобразительная наглядность на уроке является тем окружением, без которого невозможно эффективное формирование и развитие разного рода компетенций учащихся – как общеучебных, так и конкретно-предметных.
Возможности создания средств изобразительной наглядности предоставляются мультимедийными технологиями. Многофункциональность компьютера при работе с источниками информации разного типа (или его мультимедийные свойства) позволяет создавать и воспроизводить программные продукты, основной характерной чертой которых является интерактивная наглядность. При этом учащийся совершает целенаправленные интеллектуальные усилия, познавая логические связи, характер взаимодействия между предметами и явлениями, т. е. усваивает не отдельные статичные образы, а смысловые схемы, что сродни приобретению опыта самостоятельного исследования.
Кроме того, мобилизуются все основные каналы восприятия новой информации – визуальный, слуховой и моторный, начинающие работать параллельно и согласованно.
Используемые  информационные ресурсы сети Интернет позволяют мне более эффективно решать целый ряд дидактических задач на уроке:
•    совершенствовать умение аудирования на основе аутентичных звуковых текстов сети Интернет;
•    пополнять словарный запас, как активной, так и пассивной лексикой современного языка;
•    формировать устойчивую мотивацию иноязычной деятельности.
 А учащимся  позволяют лучше понять жизнь на нашей планете, участвовать в совместных  учебных проектах, развивать любознательность и мастерство.
Изучение английского языка с помощью компьютерных программ   вызывает интерес у учащихся.Учащихся привлекает этот вид работы. На уроке дети активны. Каждый ученик, даже слабый, проявляет свои умения и способности.
2.6. Схематизация   как   вид   знаково-символической   деятельности
В схематизации  знаково-символические  средства выполняют ориентировочную роль, заключающуюся в структурировании реальности, обнаружении связей между явлениями. В схематизации в качестве заместителя реальных объектов выступают схемы.
Схемы структурируют реальность определенным образом, выделяя элементы и их взаимосвязи в ней. В структуре схематизации как деятельности можно выделить такие составляющие ее операции, как предварительный анализ, построение схемы (или восприятие готовой схемы) и работа с реальностью при помощи схемы.
В результате проведенного обучения познавательная деятельность детей качественно изменяется:
          -      это проявляется в смене общей познавательной позиции: от внешней, поверхностной стороны вещей ребенок на основе схематизации проникает в структуру вещей. Каждое отдельное свойство получает свою определенность, а между существенными элементами ситуации в схематическом  виде  устанавливаются внутренние отношения;
 -    перестраиваются процессы восприятия, памяти, мышления, воображения, они становятся произвольными (управляемыми);
  -    схематизация раздвигает границы познания, у ребенка расширяются возможности разнообразных способов проявления своей активности;
-   меняется сам подход к познавательным задачам, появляется тип предварительной ориентировки в задании;
-     переход к схематичному выражению своих знаний помогает ребенку выделять характерные черты предметов и строить на этой основе их полноценные группировки, а затем сознательно применять эти приемы для запоминания;
 -  схематическое обобщенное запоминание разных  видов  наглядного и вербального материала приводит к росту показателей словесно-логических компонентов познавательных процессов, что является предпосылкой дальнейшего усвоения средств познавательной деятельности  в ходе школьного обучения

**При обобщении своего опыта, хотелось бы представить игры, которые я чаще всего использую на уроках, и которые больше всего нравятся детям.** Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка.

 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.

 Игра посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий- все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, и вместе с этим возникает чувство удовлетворения- «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

 Таким образом, 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.

 Игры способствуют выполнению следующих задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

 В структуре ролевой игры мы выделяем такие компоненты : роли, исходная ситуация, ролевые действия.

 Как известно, движущей силой говорения является мотив. Создание мотива говорения – самый трудный компонент деятельности учителя при организации ролевой игры. Для того, чтобы проникнуть в сферу интересов учащихся, нужно создать личностный мотив к участию в ролевой игре и тем самым правильно составить задания к ролевым играм. Ведь ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.

 Я полностью поддерживаю 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;

 Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. В. Риверс пишет по этому поводу: «Очень часто в обществе 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 желания продолжить беседу».

 Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

 Игра… Она входит в жизнь ребёнка с первых полусознательных движений. Без неё немыслимо детство. Через игру ребёнка можно не только научить читать и считать, закалить не только физически, но и нравственно. Ибо для ребёнка игра – не развлечение, а сама жизнь.

 Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

 При планировании уроков и подборе к ним различных игр я стараюсь учитывать не только возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях - опору на родной язык.

**Игры для развития навыков аудирования.**

 Цели:

 - научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

- научить учащихся выделять главное в потоке информации;

- развивать слуховую память учащихся.

 Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее приготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы.

 После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

 Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

 Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивание текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх дети демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности.

 Обучение аудированию целесообразно проводить в разнообразных интересных играх. В них ребёнок может проявить себя как личность, а также как член коллектива. Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Для этого необходимо подготовить необходимые аксессуары, создать атмосферу соревнования, сделать задание к текстам разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

 Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку, придуманные самим учителем или учениками. Главное, на наш взгляд, превратить элементарный текст в интересную, притягивающую ребенка игру.

**Чье солнышко ярче?**

 Капитаны команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

**Кто лучше знает цифры?**

 Представители от каждой команды выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

**Загадки о животных.**

 Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать. Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)

2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)

3. It is very big and grey. (an elephant)

4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

**Весёлые художники.**

 Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

 Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

 **Хлопаем в ладоши.**

 Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет вперемежку домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

**Составь фоторобот.**

 Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются 3 ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

 Ведущий: Ican`t find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall/ Her hair is dark. Нек eyes are blue. She has а red coat and a white hat on.

 **Seasons.**

 Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например:

It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

**Игры-загадки.**

 Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

- I have a friend. Не is a small boy. Не can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim. /Незнайка/.

- I have a friend. Не is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/

- I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.

**Лексические игры**

**Цели:**

* познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
* тренировать учащихся в употреблении лексике в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
* активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
* развивать речевую реакцию.

*Методика использования стихотворений и рифм для усвоения языкового материала.*

В своей педагогической практике я часто использую различные стихотворения, рифмовки, скороговорки. Дети с удовольствием разучивают их, запоминают. На следующем уроке они помогают мне – «работают учителем»: один из учеников выходит к доске (учитель), он произносит первую строку стихотворения, а остальные за ним повторяют. Т.о. дети стараются выучить наизусть, чтобы быть в роли учителя.

*Физкультминутки.*

При проведении физкультминуток на уроке преследуется цель не только научиться правильно произносить английские слова, но и снять напряженность, усталость, накопленную в течение урока. Каждое четверостишие сопровождается каким–либо действием. В результате дети легче запоминают лексику, работают с хорошим настроением, активны, с удовольствием выполняют задания.

*Игры с мячом «Поймай и ответь»*

Детям задаётся общий вопрос, например: Do you like sweets? Ты любишь конфеты? Дети должны ответить “Yes, I do./ No, I don’t”. Результат: дети ловят мяч и пытаются правильно ответить на вопрос (эту же игру можно использовать и при изучении грамматики). Как показала практика, даже слабые ученики принимают участие в такой игре, стараются не отставать от своих одноклассников.

*Игра «Угадай»*

Учитель загадывает прилагательное, ученики пытаются отгадать его. Ученик, отгадавший слово, становиться ведущим в игре и загадывает своё слово.

- Is it ‘intelligent”?

-No, it is not.

-Is it “polite”?

-No, it is not.

-Is it “kind”?

-Yes, it is.

*Письменные работы*

*Упражнение 1 (вставь пропущенные слова)*

1. Moscow is the ... of Russia. 2) They usually ... our village in winter. 3) Vladivostok is one of the biggest ... in Russia. 4) We go to the ... to see a film. 5) Tokyo is one of the busiest ... centres of the world. 6) We usually go to the ... if we want to see a play. 7) Tom often ... with his little brother. 8) Yuri Nikulin is a well-known ... . I saw him on TV. 9) We saw some English ... last month. 10) The ... wind always brings us rain.

Слова для справок: plays, films, ports, theatre, visited, west, commercial, capital, actor, cinema.

*Упражнение 2*

*Составь словосочетания*

to spend parents

to go abroad

to miss a trip

to take shopping

to start mushrooms

to gather care of

*Упражнение 2*

*Найди синонимы (антонимы)*

a)to stop, to break, to like, to close, to agree, to love, to find;

b)to repair, to open, to dislike, to lose, to disagree, to hate, to begin

**Учитель и ученики.**

 Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников».Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами .Я стараюсь ,чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

**Стрельба по мишеням.**

 Первый пишет или называет слово, начинающееся с последней буквы предыдущего и т. д.

**В магазине.**

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

P1 : 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.

**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

**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.

**Последняя буква.**

 Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

**Цвета.**

 Цель: закрепление лексики по пройденным темам

Ход игры: ставится задача предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета. Например:

A white dog

**Самый интересный рассказ.**

 Цель: образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ на определённую тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры» и т. д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок

**Составь слово.**

 Учащимся предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное.

 Например: Snow

Foot BALL

Basket

**Что это?**

 В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

**Собери картинку**.

 Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур I see … This is … He has got… .…She has got …. It is blue (grey, etc.)

**Собери букет.**

 Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.

Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет.

Ученик: This is a red flower. This is a yellow flower. Etc.

 **Пантомима.**

 Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing.

 Примерные ответы ведущего: This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping. etc.

**Языковые игры.**

 Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

**Переведи слово.**

 Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

 **Собери пословицу**

 Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл.

Например:

A FRIEND IN NEED …… IS A FRIEND INDEED.

**Расскажи стихотворение.**

 Ведущий зачитывает первую строчку английского стихотворения, а команда должна его закончить.

**Фонетические игры.**

 Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

**Широкие и узкие гласные.**

 Цель: формирование навыков фонематического слуха.

 Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

**Кто правильнее прочитает?**

 Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

 Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

**Чья команда лучше споет песню?**

 Команда – победительница получает пять баллов.

Пение на уроках иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

**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.

**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.

**Sending a telegramm.**

 Класс выбирает ведущего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать телеграмму – сказать по буквам слова, делая паузу после каждого слова.

**Грамматические игры**

**Цели:**

* Научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
* Создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
* Развить речевую активность и самостоятельность обучающихся.

*Игра «What am I going to do?»*

Учитель входит в класс, останавливается и спрашивает: « Children, what am I going to do now? » Ученики отвечают:

P1: You are going to the classroom.

Teacher: Oh, I am not going to the classroom, I am already in the classroom. But what am I going to do now? Am I going to sleep? Am I going to eat? What am I going to do?

P2: You are going to give us a lesson.

Teacher: Yes, you are right, I am going to teach you, now I take a piece of chalk. What am I going to do now?

P3: You are going to write.

Teacher: That’s right. Now I am near the window. What am I going to do?

P4: You are going to open the window.

Teacher: Right. Now I am going to ….

Изображаемое действие подсказывает возможное намерение человека.

Таким образом, используя оборот TO BE GOING TO на уроке, учитель делает его интереснее, повышает заинтересованность обучающихся в изучении грамматической структуры.

*Игра «Один-много» (множественное число).*

Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.

*Игра «I took a trip» .*

Класс изучал глагольные формы в Past Indefinite.

Воспользовавшись тем, что ученики во время каникул ездили куда-нибудь, учитель задает вопрос:

 "You went on a trip. What did you take with you?"

Pupil : I took a suitcase.

Pupil : I took a clock.

Pupil : I took a book to read.

Pupil : I took a dog.

Pupil : I took a food basket.

Pupil :I took a coat.

Pupil :I took an umbrella.

Pupil :I took a note-book.

Teacher : Very good. But I know very well that that was the only thing you took. Yes, don't be surprised. That was a very unusual trip.

Ученики начали понимать, что учитель снова что-то придумал и что они должны подыграть:

Katya took only a suitcase, Misha took only a food basket, Andrei took only a clock, in a word, each took only one thing. Is it clear? All right. Let's go on. I want to ask:

What did you eat? Remember that you took only one thing with you.

Pupil : I ate a book.

Pupil : I ate a clock.

Pupil : I ate a dog.

Pupil : I ate an umbrella.

Ребята засмеются обязательно и от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться как раз нельзя, а тот, кто не выдерживает выходит из игры. Продолжая игру, учитель может спросить:

What did you put on your head?

What did you put on your feet?

What kind of transport did you go in?

Для игры можно использовать и другие зачины, например:

You went to the park. What did you see there? You went to the market. What did you buy there?

Важно только понять принцип: отвечая на первый вопрос, ученики запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

*Игра «I can run»*

Отрабатывается правило употребления модального глагола СAN

Pupil 1: I can run

Pupil 2: I can run and jump

Pupil 3: I can run and jump and swim.

*Игра «Изображение действия»*

Играющие образуют пары. Один играющий изображает действие, другие должны прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

*Игра «Реши пример»*

На доске примеры. Класс делится на две команды. Выигрывает та, которая быстрее справиться с заданием.

**Игра с картинкой.**

 Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картиной. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

 P1: Is the girl sitting at the table?

 T : No, she is not.

 P2: Is the girl standing?

 Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

**Лото.**

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

При правильном он получает фишку.

**Будте внимательны.**

 Цель – автоматизация навыков в употреблении общих вопросов.

А. Can a boy swim? В. Do fishes live in the sea?

Can a cat fly? Do books sing?

Can a fish run? Do you live in a tree?

 Can a bird fly? Does Pete go in for sports?

Can you swim?

**Комментатор.**

 Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window.

Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

**What do you like to do?**

 Цель – активизация в речи общих вопросов.

Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to swim? Do you like to play football? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится водящим.

**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.

 **Changes.**

 Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения : один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос «What has changed?» т. е. назвать всё, что изменилось в классе . Например: The window was shat, now it is open. Pete was at the first desk, now he is at the third desk. Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.

**Любимое занятие Карлсона.**

 Ребята, вы знаете Карлсона, который живёт на крыше. Передо мной картинка, на которой изображен Карлсон за своим любимым занятием. Угадайте, что он делает. Учащиеся задают вопросы: Is he playing ball? Is he reading a book? еtc.

**Комнатный бой.**

 Это грамматическая игра на отработку структуры.

 В игре – два человека.

 Каждый из участников рисует план своей комнаты(они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры. При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера. Например:Is there a table in the middle of the room? Is there a TV-set in the left corner ?

 Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос. Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

**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 справиться с заданием составит предложения без ошибок.

**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.

**Кругосветное путешествие.**

 В пятом классе вводится структура «There is а book on the desk», которая в дальнейшем будет встречаться довольно часто. Для прочного закрепления ее можно использовать игру «Кругосветное путешествие». Я начинаю игру, например, так:

 There is a blackboard on the wall. и т.д.

**Орфографические игры**

**Цели:**

* формирование навыков правописания английских букв, буквосочетаний, слов, транскрипционных знаков, предложений
* тренировка памяти обучающихся.

*Игра «На одну букву****»***

Учитель предлагает назвать все предметы по какой-либо теме на соответствующую букву. Кто назовет больше, тот и выигрывает.

*Игра «Буквы-карточки»*

Преподаватель  распределяет по 3-4 картинки между учащимися, на которых изображены известные им предметы. Затем называет букву, а ученики должны поднять соответствующие карточки на этот звук, букву. Выигрывает тот, кто раньше других останется без карточек.

*Игра «Буквы рассыпались»*

deninggar (gardening)

ingvelltra (travelling)

tsorsp (sports)

csimu (music)

Игра «Расставь слова в алфавитном порядке»

 Ученики из текста выбирают несколько существительных (глаголов, прилагательных) и расставляют эти слова в алфавитном порядке.

**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 первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

 **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?»

**Телеграммы.**

 Цель: развитие орфографического и лексического навыков.

 Ход игры: преподаватель пишет на доске какое-нибудь слово. Каждый играющий должен придумать телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы слова, написанного на доске, второе- со второй буквы и т. д.

**Картинка.**

 Цель: проверка усвоения орфографии изученного 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 обучаемый написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

**Кто больше?**

 Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала. Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т. д.

**Игры для работы с алфавитом.**

**5 карточек.**

 Цель: контроль усвоения алфавита.

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

**Испорченная пишущая машинка.**

 Цель: формирование орфографического навыка.

 Ход игры: учитель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, который сделает меньше ошибок.

**Слова с определенной буквой.**

 Цель: формирование навыка орфографической памяти.

 Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

**Алфавит-словарь.**

 Цель: формирование навыка составления слов из букв.

 Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами a, e, i; по 1 с буквами j, q, z, x; по 5 с буквами п, t, и по 4 карточки с заглавными буквами A, B, P, K, N, L).

 Преподаватель раздаёт обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква А, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой и т. д.

 Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. Использованные карточки возвращаются учителю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов.

 Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

**Где буква?**

 Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

 Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как … . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

**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.

**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: son, are, so,rose и т. д.

**Творческие игры**

*Игра «Читаем карту»*

Детям заранее раздаются пустые графы — таблицы, тесты, вопросы. Весь класс делится на две команды. По очереди один из участников подбегает к карте, находит там нужное название и записывает в тетрадь. Та команда, которая быстрее справиться с заданием, выигрывает.

*Игра «Послушай и ответь»*

Дети прослушивают текст, а затем отвечают на вопросы учителя.

*Игра «Наша галерея»*

Завершив работу над определённой темой, для повторения, закрепления и обобщения лексического и грамматического материала мы проводим подведение итогов. В качестве наглядности мы используем творческие работы обучающихся: рисунки, рецепты, сочинения, кроссворды.

**Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом.**

 Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно - познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

**Запомните предметы.**

 Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течении одной – двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все предметы, которые он запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке.

**Угадайте род занятий.**

 По теневым изображением ученики отгадывают, определяют род занятия людей.

**Лесенка.**

 Первый играющий говорит: “Today I had for dinner some …” и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы “A”- apples.

 Второй ученик говорит: “Today I had for dinner some apples and bananas”, повторяя то, что сказал его товарищ, и называя слово на букву «В». И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него другими учащимися, и назвать свое слово, выбывает из игры.

**Психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний.**

 Основными функциями психотехнических игр в обучении иностранному языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации, реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке, а также интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала.

**Лес.**

 Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

 Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на английском языке всё, что происходит с ними. Например: преподаватель предлагает обучаемым вспомнить лес: Представьте, что вы деревья и растения.

**Примеры ролевых игр:**

1. *Сходное или различное.* Цель: активизация совместной речевой деятельности, тренировка навыков и умений выражения в иноязычной речи сходства и различий.

Ход игры: участники образуют пары. Им вручаются карточки с картинками. Показывать карточки друг другу нельзя. Работая в парах, играющие задают вопросы друг другу, чтобы выяснить, какие картинки на их карточках являются общими, а какие различными. Обсудив по три картинки, играющие меняются местами и продолжают работу с другими партнёрами. Раздаточный материал можно варьировать, используя вместо картинок синонимичные и антонимичные слова, предложения и т.д.

2. *Близнецы*Цель: активизация навыков и умений порождения монологических высказываний типа описания доказательства, сравнения и включения их в диалог.

Ход игры: все играющие получают открытки, не показывая их друг другу. Описывая открытки, задавая вопросы друг другу, играющие должны найти пары одинаковых открыток. Возможен обмен открытками по кругу.

3. *Какие различия?*Цель: комплексная тренировка вопросно-ответного взаимодействия с включением элементов рассуждения.

Ход игры: участники игры делятся на пары. Один играющий получает картинку, второй – такую же картинку, но с некоторыми изменениями. Задавая вопросы друг другу, они должны найти различия между картинками и назвать их. Показывать друг другу картинки запрещается.

4. *План города.* Цель: активизация навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия с использованием различных форм вопросительных, предположительных высказываний и техники расспроса, а также всевозможных по содержанию и структуре реплик реакций.

Ход игры: участники игры образуют пары. Каждый из играющих получает вариант плана города, на котором указаны какие-либо достопримечательности. Задавая друг другу вопросы, играющие устанавливают названия улиц, местоположение достопримечательностей. Они должны также описать дорогу к этим местам от заданной исходной точки.

5. *Уикэнд.* Цель: активизация навыков и умений дискутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на иностранном языке.

Ход игры: участники игры разрабатывают маршрут за город и план проведения уикэнда. Каждая группа обсуждает и представляет свой план. Условия, которые должны быть учтены, могут быть различными (определение суммы денег, мест для посещения, выбор транспортных средств, спортивного инвентаря для игр на природе и т.п.).

6. *Восстановление рассказа.* Цель: формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих навыков и умений.

Ход игры: каждый участник получает листок бумаги с одним предложением из определённого рассказа. Ему не разрешается показывать предложение кому-нибудь или записывать его, он должен запомнить это предложение (на это даются две минуты). Затем преподаватель собирает все листки и зачитывает каждое предложение. Играющие прослушивают их, а затем каждый из них в соответствии с логической последовательностью по очереди называет своё предложение.

7. *Что случится, если…?*Цель: формирование и активизация навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия с использованием высказываний типа предложения, сообщения мнения и др.

Ход игры: каждый играющий получает одно или два предложения, записанные на карточке, используя которые можно ответить на вопросы: “Что случится, если…?”. Все играющие отвечают на вопрос по цепочке.

8. *Выполни и передай задание.*Цель: тренировка навыков и умений иноязычной речевой деятельности на основе неоднократного повторения подлежащего усвоению языкового материала.

Ход игры: каждый участник игры готовит задания (тест, вопросы), которые предлагает своему товарищу. Выполнив задание, товарищ в свою очередь передаёт его дальше по цепочке. Все обучаемые работают одновременно, получая, выполняя и передавая другим задания.

9. *Если бы я был…*Цель игры: формирование навыков и умений употребления в иноязычной речи сослагательного наклонения и средств выражения модальности на основе активизации речемыслительной деятельности.

Ход игры: преподаватель предлагает играющим представить себя в роли известного киноактёра, писателя и т.д. и сообщить, как бы они выглядели, чем бы занимались и т.п.

10. *Другой возраст.* Цель игры: активизация употребления в монологической речи сослагательного наклонения и средств выражения модальности.

Ход игры: играющим предлагается представить себя моложе или старше и рассказать о себе с учётом этих возрастных особенностей.

11. *Ранжирование.* Цель: формирование навыков и умений выражения в монологической и диалогической речи предпочтения, выбора, аргументации, объяснения и других намерений говорящего.

Ход игры: обучаемым предлагаются перечни личностных и профессиональных качеств, необходимых определённому специалисту. Каждый должен пронумеровать по степени важности, в соответствии с собственными взглядами и убеждениями все названные качества. Затем в ходе дискуссии все должны обосновать свой подход к оценке этих качеств и обсудить значимость всех качеств и предлагаемые приоритеты в ранжировании.

12. *Лестница.* Цель: активизация смыслового восприятия иноязычного материала и формирование языкового чутья.

Ход игры: играющие рисуют лестницу из 9 ступенек. Преподаватель просит их написать на ступеньках слова, обозначающие эмоциональное состояние человека, и расположить их по степени экспрессивности, а также обосновать предлагаемую последовательность.

13. *Хороший преподаватель.* Цель: практика иноязычного общения будущих преподавателей иностранного языка.

Ход игры: играющим предлагается список из 30 слов, характеризующих работу хорошего преподавателя. Обучаемые должны рассмотреть их по степени важности, обосновать предлагаемую последовательность употребления и использовать в общении (дискуссии).

14. *Реклама.* Цель: практика иноязычного общения в форме дискуссии по заданной теме.

Ход игры: каждая пара играющих получает какое-нибудь рекламное объявление. Играющие должны обсудить его содержание, выяснить, какие свойства и качества рекламируемого товара являются наиболее привлекательными для покупателя.

15. *Плюсы и минусы.* Цель: активизация аргументирующей монологической речи.

Ход игры: играющим предлагается обсудить какое-либо событие или явление (например, обсудить закон, запрещающий курение во всех общественных местах). Участники должны назвать плюсы и минусы обсуждаемого события (явления), аргументировать свою точку зрения.

16. *Ноев ковчег.* Цель: практика дискуссии.

Ход игры: играющим напоминается миф о Ноевом ковчеге и предлагается составить перечень того, что необходимо сохранить для будущих поколений (животные, растения, произведения искусства и литературы, предметы материальной культуры и техники и т.п.), и обсудить этот перечень.

17.*Правильное решение.* Цель: совместный поиск решения в ходе речевого общения в заданной ситуации.

Ход игры: участникам игры предлагается ситуация, в которой им необходимо принять решение, например: а) вы заблудились в лесу, приближается ночь; б) вы потеряли все деньги; в) вы опоздали на поезд (самолёт) и т.д. Каждое предложенное обучаемыми решение обсуждается всей группой.

18. *Один день в Москве (Лондоне, Нью-Йорке).*Цель: активизация монологической речи в предлагаемой ситуации и практика порождения связного развёрнутого высказывания, синхронного с речемыслительной деятельностью.

Ход игры: играющим задаётся ситуация: экскурсия по городу. Каждому обучаемому или группе предлагается сначала назвать достопримечательности города, затем выбрать те из них, которые они хотели бы посмотреть в течение одного дня, а также объяснить свой выбор.

19. *Глаголы и наречия.*Цель: активизация грамматики и лексики в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. На столе лежат две стопки карточек. В одной стопке карточки, на которых написаны глаголы, обозначающие действия, в другой – карточки с наречиями, поясняющими эти действия. Один из играющих берёт карточку с глаголом, второй – с наречием. Каждая пара играющих должна изобразить перед группой действие, записанное на карточках. Играющие должны догадаться, какое действие они изображают, какие глаголы и наречия иллюстрируют, и назвать их на иностранном языке.

20. *Послание.* Цель: активизация грамматики и лексики в иноязычной речи.

Ход игры: один из играющих получает записку, а затем с помощью вопросов разыскивает её автора. Остальные пытаются по вопросам угадать содержание записки. Когда автор записки найден, играющие обсуждают её содержание.

21. *Анкета.*Цель: практика ролевого речевого поведения в конкретной ситуации.

Ход игры: играющие получают карточки ролевого поведения и анкеты для приёма на работу. В процессе игры выполняются различные варианты ролевого речевого поведения, используются речевые формулы, выражающие желание и нежелание, готовность и отказ делать что-либо и т.д.

22. *Рассказ по цепочке.* Цель: практика совместной речевой деятельности в рамках темы и в соответствии с коммуникативной задачей; формирование и активизация навыков и умений спонтанного говорения и самостоятельной связной речи.

Ход игры: играющим предлагается вместе по цепочке составить рассказ по заданной теме. Даётся описание ситуации или общий сюжет, который необходимо развить до уровня развёрнутого текста. Можно также вручить играющим карточки с рабочими материалами (записанными опорными мыслями, ключевыми словами, фразами и т.п.), чтобы помочь им в составлении конкретных фрагментов текста. Опорой могут быть рисунки, фотографии, диапозитивы и др.

23.*Телеграмма.*Цель: овладение обучаемыми средствами сжатия текста.

Ход игры: играющие должны послать телеграмму родственникам, друзьям, знакомым т т.д. Им предлагаются развёрнутые тексты сообщений, которые они постепенно должны сжать до “телеграфного” стиля. Полученный текст они должны сдать в окошко служащему – ведущему, который вместе с преподавателем оценивает качество телеграммы.

24. *Блиц-разговор.*Цель: стимулирование связной спонтанной иноязычной речи.

Ход игры: играющим предлагается обсудить заданную тему в течение установленного времени, используя варьируемые в контексте или ситуации ключевые фразы (предложения, речевые образцы).

В заключение хотелось бы ещё раз подчеркнуть, что ролевая игра является очень перспективной формой обучения, так как она

- способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке;

- усиливает мотивацию и активизирует деятельность учащихся;

- даёт возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях.

Поэтому использование ролевых игр на уроках повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету на всех этапах обучения.

**Литература**

1. Вайсбург М.Л. Использование учебно-речевых ситуаций при обучении устной речи на иностранном языке. – Обнинск: Титул, 2001.
2. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. И доп. – М.: АРКТИ, 2003.
3. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991.
4. Леонтьев А.Н. Деятельность, сознание, личность. – М.: Просвещение, 1995.
5. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988.
6. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справ. пособие/ Е.А.Маслыко, С.И.Петрова. – 3-е изд., стереотип. – Мн.: Выш. шк., 1997.
7. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Просвещение, 1991.
8. Семёнова Т.В., Семёнова М.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам.// Иностранные языки в школе. – 2005. - №1.

#

**7. Список литературы:**

1.Маслыко Е.А. и др. Настольная книга преподавателя английского языка – Минск: «Вышэйшая школа» 2001.

2.Тинякова Е.Учебное пособие «We going to speak English» -1996.

3. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 10, с. 47
4. Данилова Г.В. Английский язык 5-9классы. Обучающие игры / авт.-сост. Г.В.Данилова – Волгоград: Учитель, 2008. – 93с.: ил.
5. Жаркова Л.А. Игровые физкультминутки на уроке иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2010. – № 1, с. 24

6.Учебники английского языка серии «Enjoy English» под редакцией Биболетовой З.Ф. и др.