РС (Якутия) Оймяконский улус МКОУ «Терютьская СОШ им.Г.А.Кривошапкина»

**Использование игровых методов обучения на уроках иностранного языка младших школьников**

**Подготовила**: учитель английского языка

МКОУ «Терютьская СОШ им.Г.А.Кривошапкина

Кривошапкина Людмила Егоровна

с.Терють 2019

**Введение**

Как известно, в последнее время происходит переход к новой системе образования, ориентированной на развитие конкурентноспособной личности, обладающей навыками самостоятельно принимать нестандартные решения в любых условиях. Это привело к поиску новых методов и приемов для более эффективной организации учебного процесса, искать новые современные подходы к обучению. Особенно эти изменения коснулись учителей иностранного языка, так как иностранный язык стал приоритетным в изменившихся условиях. Это связано также с удовлетворением потребностей учащихся и их родителей в качестве основных заказчиков образовательной среды.

Современная модель образовательного процесса ориентирована, как известно, на переход от «школы знаний» к « школе мышления», что требует овладения стратегиями познавательной деятельности. Важным психологическим фактором при изучении иностранного языка является интерес обучаемого к этому предмету. Познавательный интерес – это стимул, способствующий повышению активности учащихся, совершенствованию их умений и навыков. Поэтому постоянная забота о развитии познавательного интереса школьников является одной из основных обязанностей учителя. Для формирования познавательного интереса учащихся имеет значение целый ряд факторов: правильная организация учебного процесса, учет индивидуальных особенностей учащихся, использование различных форм работы и др. Учителю необходимо ***постоянно искать новые методические приемы***, развивающие интерес учащихся к своему предмету.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов:

* Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средства поддержания у учащихся интереса к изучаемому языку и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Одним из эффективных средств для решения данных задач являются игровые методы и приемы обучения.
* Во-вторых, одной из наиболее важных проблем в преподавании иностранного языка является межличностная и межкультурная коммуникации. По требованиям нового образовательного стандарта на сегодняшний день главной задачей иноязычного образования выделяется формирование иноязычной коммуникативной компетенции у учащихся. Следовательно, вовлечение учащихся в устное иноязычное общение возможно и может быть успешно осуществлено только в процессе игры и игровой деятельности.
* Формирование иноязычной коммуникативной компетенции требует развития языковых способностей учащихся. Данная проблема особенно актуальна у младших школьников. В связи с тем, что для этого возраста в качестве ведущей деятельности выступает учебная деятельность, в которой усваиваются основные научные знания. Младший школьный возраст сензитивен ( чувствителен) к учебе. У детей повышенная восприимчивость, они легко впитывают учение. В период младшего школьного возраста максимально развиваются способности ребенка. Именно в данный период закладываются основы для дальнейшего обучения и максимально развиваются способности к языкам.

Проблема использования игр и игровых приемов для развития языковых способностей у детей младшего школьного возраста находит свое отражение в научных трудах Л.С.Выготского, А.В.Запорожца, А.Н.Леонтьева, Е.И.Пассова, М.Н.Скаткина, Д.Б.Эльконина и.др.

По определению А.Н.Леонтьева языковая способность – «это совокупность психологических и физиологических способностей личности, обеспечивающих усвоение, производство, воспроизводство и адекватное восприятие языковых знаков». В связи с этим, в языковые способности входят следующие психические процессы: память, внимание, мышление, восприятие.

Особенно полно и порой неожиданно языковые способности любого человека , особенно ребенка проявляются в игре. Многие ученые, такие как, Л.С.Выготский, Е.И.Пассов, М.Н.Скаткин и другие обращали внимание на эффективность использования игровых приемов.

Е.И.Пассов определяет игровой прием как один из методов активного обучения, включающий игровые действия или отдельные, единичные элементы активизации. Он отмечает следующие черты игровой деятельности как средства обучения: мотивированность, отсутствие принуждения, индивидуализированность, личная деятельность; обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; развитие психических функций и способностей; учение с увлечением.

Л.С.Выготский подчеркивает развивающее значение игры, ибо игра - это всегда эмоции. А там, где эмоции, там внимание и запоминание, там работает мышление.

Крупнейший теоретик Д.Б.Эльконин наделяет игру четырьмя важнейшими для ребенка функциями: средство развития мотивационно-потребностной сферы; средство развития умственных действий; средство развития произвольного поведения.

**Проблема исследования:**

* Изучение роли игры и игровых приемов в процессе обучения иностранному языку младших школьников;
* Выявление форм и способов игровой деятельности, влияющих на тот или иной аспект процесса познания.

Данная проблема определила **тему исследования**:

«Использование игровых методов обучения на уроках иностранного языка у младших школьников»

**Цель исследования**: изучить игры и игровые приемы для развития языковых способностей младших школьников.

**Объект исследования**: влияние игровых методов обучения на активизацию познавательных процессов у младших школьников.

**Предмет исследования**: Игры и игровые формы уроков как средство повышения эффективности учебного процесса, как средство усвоения и закрепления учебного материала.

Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуются потребности воздействия на мир. Известный педагог А.С.Макаренко так характеризовал роль детских игр: « Игра имеет важное значение в жизни ребенка. Каким ребенок в игре, таким он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре…»

**ГЛАВА 1. Теоретические основы использования игровых приемов в обучении иностранному языку младших школьников.**

**1.1.Психолого-физиологические особенности детей младшего школьного возраста.**

Каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности, подготавливающей переход ребенка к новой, высшей ступени его развития. Учебная деятельность в этом возрасте становится ведущей, именно она определяет развитие всех психических функций младшего школьника: памяти, внимания, мышления, восприятия и воображения. При этом дети не теряют интереса к игре: дети продолжают играть до 10-11 лет.

А.Н.Леонтьев считал, что успешность решения поставленных целей обучения достигается скорее, если многообразие деятельностей пересекаются между собой. Включение процесса обучения иностранному языку в контекст игровой, познавательной и учебной деятельности позволит обеспечить доминирование внутренних, реально действующих игровых и учебно-познавательных мотивов, которые в единстве с широкими социальными мотивами будут работать и на формирование положительного отношения младших школьников к предмету и на достижение целей начального языкового образования.

Усиление мотивационной стороны изучения иностранного языка происходит также за счет овладения детьми эффективными способами и приемами деятельности и положительного эмоционального воздействия на детей используемых учебных материалов. Как показывают наблюдения, младшие школьники проявляют большой интерес к людям с другой культурой, эти детские впечатления сохраняются на долгое время и также способствуют развитию внутренней мотивации изучения иностранного языка.

При обучении школьников аудированию, говорению, письму и чтению важно ставить их в условия, требующие волевых усилий для сосредоточивания. Управление вниманием школьников состоит в:

- использовании материала, интересного в содержательном плане;

- обеспечении каждому учащемуся понимания и осознания смысла, мотивов и целей предлагаемых заданий и упражнений;

- обеспечении знания способа выполнения упражнений;

- создании обстановки, располагающей к труду и непринужденному общению.

Память младших школьников достаточно развита, однако легко и быстро дети запоминают то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам. Учитывая эту возрастную особенность, рекомендуется организовывать ознакомление детей с речевыми средствами общения и тренировку учащихся в употреблении лексического и грамматического материала в таких ситуациях, которые связаны с их интересами и создают мотивы для общения и взаимодействия учащихся между собой.

**1.2.Игровой прием как метод обучения.**

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, такие как Л.С.Выготский, А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев,Е.И.Пассов, М.Н.Скаткин, Д.Б.Эльконин, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, в особенности ребенка.

Для игры характерно определенное напряжение эмоций и умственных способностей. Соперничество, желание выиграть активизируют мыслительную деятельность учащихся.

Таким образом, игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности. Однако учащиеся даже не задумываются над этим. Для них игра, прежде всего – интересная, увлекательная деятельность. Этим она и привлекает учителей, в частности учителей иностранного языка. Но значение игры не ограничивается ее развлекательными возможностями. Ее уникальная особенность состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений в труде.

Игровая форма занятий создается на уроке при помощи игровых приемов, ситуаций или упражнений, которые создают мотивацию, стимулируют учащихся к учебной деятельности. Такие ученые как Л.С.Выготский, Е.И.Пассов, М.Н.Скаткин и другие указывали на необходимость использования игровых приемов

Е.И.Пассов определял игровой прием как один из методов активного обучения, включающий игровые действия или отдельные, единичные элементы активизации.

Важной особенностью игрового приема является то, что он в нем содержит элемент соревнования. Желание проявить себя, стать первым обостряет мысль, усиливает энергию играющих, создает атмосферу умственной и эмоциональной напряженности. Несмотря на четкие правила игровой ситуации и организованность использования языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игрового приема в определенных условиях характерна спонтанность речи, речевое общение, включающее в себя не только речь, но и жесты, мимику и.т.д., имеет ярко выраженную целенаправленность.

Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

1. Совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между учащимися (мотивы общения).

2. В игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы).

3. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели. В игре учащиеся изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личностных качеств. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. В игре есть таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы).

Решая игровые задачи, учащиеся достигают педагогическую цель, которую часто не осознают. Играя в лингвистическую игру, учащиеся концентрируют свое внимание над конкретными задачами, стоящими в игре, а результатом их деятельности будет усвоение новой лексики, общение на иностранном языке.

Игровое обучение не может быть единственным методом в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но развивает познавательную активность школьников.

Игра посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке.

Компетентность в решении игровых задач усиливает мотивацию к изучению языка. Чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую употреблять в речи слова иностранного языка. Постепенно снижается тревожность и скованность, появляется позитивный образ самого себя.

У младших школьников нет осознанной внутренней потребности к изучению иностранного языка. Но есть их природный интерес, любопытство ко всему новому и неизведанному. Поэтому целью обучения иностранному языку в начальной школе является не только удержание этого интереса, но и дальнейшее повышение мотивации детей к изучению иностранных языков.

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по основным направлениям:

* 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
* Место и роль игрового приема в учебном процессе, сочетание элементов игрового приема и учения во многом зависят от понимания учителем функции и классификации различного рода игр.

По Г.К.Селевко, существует следующая классификация игр:

**Классификация игр (Г.К.Селевко)**

**ИГРЫ**

По характеру игровой методики

По характеру педагогического процесса

По виду деятельности

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

* Драматизация

Физические

Интеллектуальные

Социальные

Психологические

Обучающие

Развивающие

Творческие

Коммуникативные

Игровой прием, по мнению Е.И.Пассова,- это один из наиболее эффективных методов обучения иностранному языку. Обучающие игровые приемы помогают обучить учащихся иноязычному общению, создают мотивы для общения.

Младший школьный возраст является наиболее плодотворным для изучения иностранного языка. Потребность в познании нового, природная любознательность, высокие имитационные способности, гибкость природного механизма усвоения языка являются весьма благоприятными факторами для успешного изучения иностранного языка.

В системе традиционного обучения английскому языку, игровые приемы выполняют следующие функции:

* Обучающую (способствует приобретению языковых знаний, а также формированию иноязычных навыков и умений);
* Мотивационно-побудительную (мотивируют и стимулируют учебную деятельность учащихся);
* Ориентирующую (обучающую ориентироваться в конкретной ситуации и выбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения);
* Компенсаторную (компенсируют отсутствие или недостаток практики, приближают учебную деятельность к естественным условиям владения языком).

**Схема 2. Классификация обучающих игр (М.Ф.Стронин)**

М.Ф.Стронин выделяет следующие обучающие приемы, применяемые на уроках иностранного языка:

**Лексические**

**Фонетические**

**Творческие**

**Грамматические**

**Орфографические**

**1.3. Психические процессы и возрастные особенности детей младшего школьного возраста**

**1.Восприятие** в процессе обучения принимает характер целенаправленной и управляемой деятельности .В процессе обучения восприятие углубляется , становиться более анализирующим, дифференцирующим. Формируется слуховая дифференциальная чувствительность, т.е. способность различать звуки и их оттенки ,узнавать их в потоке речи и имитировать их;

Игровые приемы из УМК

« Руки вверх »( темы “School rooms”, “Special days,” ,’Places”) Если слово совпадает с произнесенным словом, ученики поднимают руку вверх. Альтернативный вариант -ученики ученики прыгают.

«Шептание» (темы «Чувства»,«Погода» , «Числительные 20-100»)Ученики делятся на группы по 6 человек .Учитель показывает ученику из какой группы карточка со словом .Ученики каждой группы передают друг другу слово шепотом .Последний ученик произносит слово , а первый показывает карточку с начальным словом

**2.Внимание.**

Происходит увеличение объема внимания. Слабость произвольного внимания. Доминирующую роль играет непроизвольное внимание (младшие школьники не могут управлять механизмом внимания в полной мере)

**3**.**Память +внимание.**

Усиливается роль словесно-логического, смыслового запоминания и развивается возможность сознательно управлять своей памятью и регулировать её проявление

« Составь слово »( темы « School subjects, “Special days”). На доске

По строкам записаны буквы слов по изучаемой теме в непроизвольном порядке. Учитель по очереди показывает карточки со словами, затем прячет их. Ученики должны записать слово на доске., расставить слова в правильном порядке .

« Словесная цепочка » темы «Outdoor activities”, “ Everyday activities”, “After-school activities). На доске прикреплены Флэшкарты со словами по изучаемой теме. Ученики по очереди называют слова. Затем учитель убирает одну карту. Ученики по памяти называют слова, включая отсутствующее слово в цепочке .Каждый раз учитель убирает по одному слову, пока ученики не назовут всю цепочку по памяти.

«Опиши внешность». Задачей данной игры является обучение умению описания внешности друг друга. Учитель вызывает к доске двух учеников и дает возможность рассмотреть внешность собеседника в течение нескольких секунд, после чего ребята поворачиваются друг к другу спиной и пытаются описать друг друга по тем признакам, которые им запомнились. Победителем в данной игре становится ученик, который последним назовет фразу.

Например

- He has got blue eyes.

- She has got black hair.

- He has jeans on.

- She is wearing a black skirt. Etc.

«Подбери рифму»

1) Учитель называет слово, а учащиеся – название цвета, рифмующееся я этим словом,

например:

T: Ted P: red

night white

they grey

town brown

crack black

seen green

fellow yellow

glue blue

2)Учитель придумывает короткие рифмовочки, а учащиеся заканчивают их, называя

цвет. Например:

You like me

And I like you.

Red and yellow

White and … (blue)

This is city

And that is a town.

Grey and black

Green and … (brown)

«У кого лучше память»

P1: I can play with a cat.

P2: I can play with a cat and a dog.

P3: I can play with a cat, a dog and a puppy. Etc.

Выигрывает ученик, сказавший самое длинное предложение без ошибок.

**4.Мышление**

Преобладает наглядно-образное мышление. Развивается словесно-логическое мышление (умение обобщать , сравнивать , устанавливать связи между явлениями; овладение элементами анализа- выявлять такие связи . как расположенность, порядок слов, противоположность, часть и целое)

«Что лишнее?»

(темы «Погода»,«Еда», «Школьные принадлежности). На доске по строкам записаны слова по изучаемой теме, включая лишнее слово в каждой строке из предыдущих тем. Ученики должны правильно выбрать лишнее слово, затем учитель показывает картинку, соответствующую лишнему слову, а ученик проверяет свой ответ.

Игровые приемы, представленные в УМК «Английский язык» Ю.А.Комарова, И.В.Ларионова.К.Макбет,

соответствуют возрастным особенностям детей младшего школьного возраста, и в большинстве своем направлены на активизацию восприятия, на развитие и совершенствование фонематического слуха. Это объясняется аудиальной направленностью данного УМК, в котором многие задания представлены в форме песен и рифмовок, которые учащиеся воспринимают на слух с аудионосителя.

Также удельный вес составляют игровые приемы, развивающие внимание, и хотя доминирующую роль в младшем возрасте играет непроизвольное внимание (младшие школьники не могут управлять механизмом внимания в полной мере). Представленные игровые приемы развивают произвольное внимание, способствуют благоприятному развитию языковых навыков. Игры для развития внимания.

Animals

Речевой задачей данной игры является тренировка учащихся в названии различных животных, в употреблении различных животных, в употреблении личных местоимений с глаголом to be.

Учащиеся стоят в кругу. Каждый участник в маске животного, либо держит в руках игрушку, либо картинку с животным

а) Дети по очереди называют животное соседа справа (соответствующий жест в сторону соседа) и свое животное (с указанием на себя)

- He is rabbit. I’m a monkey.

- He is a monkey. I’m an elephant.

b) Дети называют свое животное и бросают мяч любому участнику в кругу.

- I am a monkey. You are a cat.

- I am a cat. You are a crocodile.

«Будь внимателен»

Главная цель – тренировка речевого образца have got\have not got в речи учащихся

Учитель показывает и называет игрушки. Дети соглашаются с ним.

Например, учитель показывает щенка: I have got a puppy.

Дети: Yes, you’ve got a puppy.

Учитель показывает крокодила, а говорит: I have got a monkey.

Дети: You have not got a monkey.

Игры на внимание (цифры)

Данная игра очень хорошо тренирует навыки счета учащихся. Нужно выполнять следующие задания:

- назвать числа, которые делятся на 2, 3

- посчитать через один

- назвать все чётные числа

- обратный счёт

Животные

Две команды становятся лицом друг к другу. У каждого ребёнка в руках игрушка-животное (или картинка с изображением животного), которую он прячет за спиной. По сигналу ведущего все участники первой команды одновременно показывают участникам второй команды свои игрушки и быстро прячут их. Члены второй команды должны запомнить и сказать:

- Какие животные были показаны;

- в каком порядке они были показаны

**ГЛАВА 2. Игровые приемы для развития языковых способностей у детей младшего школьного возраста на уроках английского языка.**

Игра помогает учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Игра позволяет вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как в ней проявляются не только знания, но и сообразительность и находчивость. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность оказываются здесь порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности задания – всё это дает возможность ученикам свободно высказываться на чужом языке.

Игру можно и нужно вводить в процесс обучения иностранного языку с первых уроков. С помощью игр можно развивать наблюдательность, активизировать внимание. Игра способствует развитию творческих способностей, личностного творческого потенциала, поднимает самооценку, развивает умение принимать самостоятельные решения. С помощью игры можно развивать память, внимание, восприятие, осваивать новые умения, развивать навыки и просто повеселиться и отдохнуть. Игры – это активный способ достичь многих образовательных целей.

Языковые игры способствуют активизации на занятиях, развивают их речевую инициативу. Игровая форма работы даёт возможность повторить и закрепить усвоенные лексические единицы и типовые фразы, разнообразить формы урока и поддерживать внимание учащихся на уроке. Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Необходимо постепенно вводить всё новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал. Играя на уроках иностранного языка, ученики практикуются в речевой

деятельности, которая благодаря этому автоматизируется и постоянно расширяется.

С помощью игр происходит тренировка произвольной памяти учащихся.

***Примеры использования игровых приемов на уроке английского языка.***

При обучении младших школьников следует использовать ролевые, фонетические, лексические, орфографические игры, которые предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений .

**а) Ролевые игры.**

Среди популярных обучающихся ролевых игр следует назвать такие игры, как: «В магазине», «На улицах города», «Скоро лето», «В аэропорту», «В кафе», тематические дебаты, экологическая конференция и т.д. Отдельно хочется сказать про игровой момент «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. затем учащийся подводит количественные итоги своего опроса. Темы могут быть самые разнообразные: хобби, спорт, музыка, книги, путешествие  и т.д. Этот процесс является средством интенсивной речевой  тренировки, т.к. каждый учащийся 13-15 раз формулирует свой вопрос и дает столько же ответов.

**б) Фонетические игры.**

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

1. ***«Фонетическая отработка звуков [r], [ m ], [u], [ ŋ ], [Ι ], [t ], [ w], [æ], [d], [***ס***]».***

Teacher: Сейчас потренируем наши язычки. Mr.Tongue работал и устал [u-u-u-gud], отдохнул и обрадовался [m –m –m- mæn]. Mr.Tongue решил пригласить гостей. Надо убрать в комнате. Mr.Tongue решил выбить пыль из дивана [d – d –d - daun]. А теперь пыль из ковра [t – t – t – sit]. Пришли гости [ס - ס- ס - n סt]. Мr.Tongue обрадовался гостям [r – r – r – red]. Когда гости ушли, Mr.Tongue погасил свечку и лег спать [w - w – w – swim].

***2.«Слышу – не слышу».*** Цель: формирование навыков фонетического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на две команды. Учитель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный … или …, обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки… или…, все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

***3.«Правильно - неправильно».*** Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонетического слуха.

Ход игры: учитель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определённые звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звука обучаемые поднимают руку с зелёной карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчёта очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

**в) Лексические игры**

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся.

***1****.* ***«Кто больше»***. Цель данной игры назвать как можно больше слов по теме. Задания могут варьироваться. Например, назвать слова, начинающиеся с определенной буквы или содержащие определенный звук.

***2***. ***«Пожалуйста»***. Учащиеся показывают картинки, которые называет им учитель, только в том случае, если они услышат слово  “Please”.  Эту игру можно проводить как соревнование двух команд.

***3***. ***Игра с мячом***. Учащиеся встают в круг, бросают друг другу мяч и называют слова по учебной ситуации. Ученик, не назвавший быстро слово или повторивший ранее сказанное, выбывает из игры.

***4***. ***«Запомни и назови».*** Учитель показывает картинки с изображением животных, затем одна или несколько картинок убираются. Учащиеся должны назвать недостающих животных. Эту игру возможно проводить по командам. Учащиеся встают по командам лицом друг к другу, держа в руках картинку с изображением животного за спиной. По сигналу учителя они одновременно показывают их другой команде. Цель -  назвать животных, которые были показаны и в каком порядке.

***5.*** ***«Придумай рифму»***. Учитель называет слова, а учащиеся находят рифмующиеся слова, например log- dog, hear– bear, pen– henи т.д.

***6***. ***«Назови цвет»***. Учитель называет цвет, а учащиеся называют животных этого цвета. Задания так же могут варьироваться, например учитель говорит “The frog is red”, учащиеся

должны согласиться или нет. Учитель может задать вопрос “What is black?” , ответы учащихся “The dog is black.” “The cat is black.” ит.д.

***7***. ***«Снежный ком»***. Первый ученик“I have got a cat”, следующий ученик“I have got a cat and a tiger” и т.д.

***8.*** ***«Отгадай»***. Один учащийся загадывает животное, другие пытаются отгадать, задавая вопросы: “Is it big?”, “Is it red?”, “Is it kind?”.

***9. "Кто убежал?".*** Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течение 1-1,5 минут. Затем им показывают другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

***10. "Много слов из одного слова".***Учитель называет слово. Ученики должны назвать животных, названия которых начинаются на буквы, которые есть в этом слове.

***11. "Кто быстрее назовет животных и расскажет о них?"*** Учащимся представляется серия картинок с изображением различных животных. Они называют животных и рассказывают о них. Побеждает тот, кто назовет большее количество животных.   
Ex. This is a fox. It is not big. It is red. It is clever. It is wild. The fox eats hens and hares.

***12. "Crossword"*** На доске написано по вертикали сложное слово, каждая буква которого может быть включена в одно из слов кроссворда по горизонтали (слова по горизонтали будут относиться, например, к какой-либо теме). school room boy sport cross crossword word floor record friend

***13. "Съедобное – несъедобное"*** – активизирует в речи лексические единицы, развивает быстроту реакции на звучащее слово. Водящий говорит слово по-английски, бросает мяч кому-либо из детей. Тот ловит мяч и говорит "yes" (если данное слово обозначает то, что едят) или "по".

***14. "Любимые герои сказок".*** Учитель говорит, что в гости к ребятам пришли персонажи сказок. Но увидеть их можно только отгадав, кто они. Учащиеся по очереди описывают героев разных сказок. Если дети угадали, им показывают соответствующие картинки.  
Ex. This is a girl. She is a small girl. She has a nice dress and a red hat on. She has a grandmother. She often goes to see her.

**г) Грамматические игры**

Цели: - научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности.

***1. "TheGate"*** – на повторение и закрепление всех видов вопросительных предложений. Двое сильных учеников ("привратники") становятся перед классом, соединив руки и образуя "ворота". Остальные участники игры по очереди подходят к "привратникам" и задают им вопросы на определенную структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ: "The door is open (shut)". Учащемуся, неправильно задавшему вопрос, можно сделать еще одну попытку. Ex. Are you going to ...(do smth)? What are you going to do in (on, at)?

***2. "Guessit"*** – на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.  
E x. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white?

***3. "20 Questions"*** – для среднего и старшего этапов обучения. Как и в предыдущей игре, специальные вопросы исключаются. Типы вопросов расширяются, но так, чтобы на них можно было ответить только "да" или "нет". Впервые приступая к игре, учитель объясняет цель, условия, ход игры. Он может предложить учащимся примерные варианты вопросов.  
Ex. Object number 1 is a human being. Is it a man or a woman? Is he (she) alive or dead? Is he present here? He (she) is a pupil (teacher), isn't he (she)? Do you know him (her) in person? Is he (she) your relative (friend)? Etc

***4. "Кругосветное путешествие"*** – закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальше описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door..." Тот, кто ошибся, покидает корабль.

***5. "Театр мимики и жеста"*** Две команды строятся в шеренги лицом друг к другу. Каждая команда выбирает своего актера. Актеры поочередно выполняют какие-либо действия, а команда комментирует его действия. Выигрывает команда, которая правильно описывала действия своего "актера".

***6. "Что ты рисуешь?"*** – Present Continuous. У каждого ученика – лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы: – Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?

***7.*** ***"Составь предложение"*** – придаточные предложения времени и условия. Класс делится на две команды. Каждой команде дается вариант главного предложения, например: read you a book if... Участники пишут свои варианты придаточных предложений: you drink milk. you give me sweets. Правильно составленное предложение приносит команде балл.

Итак, можно сказать, что обучающие игры (фонетические, лексические, грамматические, ролевые) являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке

    Данные игры могут применяться при прохождении практически любой темы. Выбор игры зависит от задач конкретного урока, особенностей данной группы, содержания изучаемого материала и т.д.

   Успех игры зависит от того, насколько умело, заинтересованно и эмоционально ее организует учитель. Наградой за это будет быстрое и прочное усвоение учебного материала.

1. **Творческие игры**

**Игра-драматизация.**

   Такая игра дает возможность детям усвоить необходимые слова и выражения, отработать интонацию, позволяет развивать образную, выразительную речь ребенка. Драматизируя с героями книг английских и американских авторов, ученики знакомятся с языком-оригиналом. К ним в гости приходят Вини Пух, Мэри Поппинс, Белоснежка и семь гномов, Маугли, Том Сойер.

**Настольные игры.**

    Среди настольных игр большой популярностью пользуются такие игры, как лото, домино, кроссворды.

Игровые формы работы умножают возможности школьников, они подводят к успешному участию в коллективной работе, к ситуации успеха и, в конечном счете, стимулирует развитие способностей.

Многие игровые задания можно проводить с помощью презентации. Например, урок-путешествие в страну английского языка. Одно из заданий «Пройди через реку» появляется фрагмент переправы с буквой, на нее можно наступить, но, только назвав 5 слов на эту

букву, появится новый фрагмент. Ребята постарше сами готовят презентации и реквизит для игр.

Это, конечно же, не полный перечень игр, используемый на уроках английского языка. Главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо знать какой именно навык, умение тренируется в данной игре.

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

**Заключение**

* В условиях интенсификации учебного процесса, повышения уровня владения языком, ведется активный поиск средств , повышающих эмоциональный фон урока, вызывающих и поддерживающих интерес к обучению, позволяющих учащимся «проявить себя», самоутвердиться, испытать чувство успеха. Одним из путей решения этих проблем является использование игровых технологий и приемов.
* Эффективность игры как средства развития психических познавательных процессов является общепризнанным фактом . При решении игровых задач познавательная активность сочетается с мыслительной и эмоциональной. Во время игры дети внимательно слушают учителя и друг друга. А многократное повторение материала, мотивированное игровым действием , не вызывает у них утомления и скуки. Игровые приемы особенно ценны тем, что активизируют такие психические процессы как память, внимание, мышление, восприятие, необходимые для развития языковых способностей.
* В связи с этим выделяют лексические, грамматические, фонетические, орфографические, творческие (аудитивные и речевые) игровые приемы, которые развивают тот или иной психический процесс или сразу несколько психических процессов в той или иной мере.
* В связи с тем, что основные психические процессы, необходимые для развития языковых способностей, активизируются в предложенных нами игровых приемах и соотнося с основными критериями развития языковых способностей ,то мы можем вполне справедливо полагать , что данные игровые приемы развивают языковые способности младших школьников.
* Таким образом, мы можем говорить о возможности и необходимости применения игровых приемов для развития языковых способностей у детей младшего школьного возраста на уроках иностранного языка.

**Используемая литература**

1.Аверкиева Анастасия Викторовна. Игры и игровые приемы на уроках английского языка в начальной школе. 1-4 с. Режим доступа: http://www.infourok/

2. Веселый английский в начальной и средней школе. Праздники, игры и занимательные задания / А.А. Каретникова. – Ярославль: Академия развития, 2010. – 288 с.: ил. – (После уроков)

3.Космачева О.В. Лексические игры на уроках английского языка. Режим доступа.// http:// www/Multiurok.r u/

4.Ильченко Е.В. « Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка». М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003

5.Панфилова А. П. «Игровое моделирование в деятельности педагога», М.: «Академия », 2000

6. Рябинкина О.А. Способы активации познавательной активности учащихся на уроках иностранного языка. Традиции и инновации в лингвистике и лингвообразовании. Сборник статей по материалам научно-практической конференции с международным участием. 91-94 с, Арзамас. АГПИ, 2011.

7. Рухлина Т.В. Применение игровых приемов в обучении иностранному языку младших школьников.Режим доступа. //http://:www/Multiurok.r u/

**и речевые) игровые приемы, которые развивают тот или иной психический процесс или сразу несколько психических процессов в той или ОппОрЕ**

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

Введение

ГЛАВА 1. Теоретические основы использования игровых приемов в обучении иностранному языку младших школьников

1.1. Психолого-физиологические особенности детей младшего школьного возраста.

1.2. Игровой прием как метод обучения.

1.3. Психические процессы и возрастные особенности детей младшего школьного возраста

ГЛАВА 2. Игровые приемы, используемые в обучении иностранному языку младших школьников

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

**г**