**Государственное Бюджетное Общеобразовательное учреждение**

**Школа-интернат № 67 г. Санкт-Петербург**

**Пушкинского района**

**Тема:**

**«РОЛЬ ИГРЫ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ»**

**Пикашова Марина Геннадьевна**

***Должность:***

**Учитель английского языка**

***Место работы:***

**ГБОУ школа-интернат № 67 г. Санкт-Петербург**

**г. Санкт-Петербург**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| **ВВЕДЕНИЕ** | **3** |
| **ГЛАВА I. ИГРА, ЕЕ НАЗНАЧЕНИЕ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА** |  |
| * 1. **ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ** | **5** |
| * 1. **НЕОБХОДИМОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГР НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ** | **8** |
|  |  |
| **ГЛАВА II. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**   * 1. **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР**   **2.2 ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ НА УРОКЕ**  **2.3 ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ** | **10**  **12**  **16** |
| **ЗАКЛЮЧЕНИЕ** | **25** |
| **ЛИТЕРАТУРА** | **28** |

**ВВЕДЕНИЕ.**

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения детей на начальном этапе обучения с помощью игр.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов.

Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой  деятельности.

Игра, как известно, - основной вид деятельности ребенка. Она является своеобразным общим языком для всех детей.

Игра - это инструментарий преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, оказывает эмоциональное воздействие на учащихся. Это мощный стимул к овладению языком

**Цель** данной дипломной работы – изучение роли игры в процессе обучения иностранному языку на начальном этапе обучения.

Для реализации данной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- познать роль игры на уроке английского языка

- определить влияние игры на процесс овладения иностранным языком в школе на начальном этапе обучения.

**Предметом** исследования является игра как важнейший фактор организации процесса обучения иностранному языку школьников.

**Объектом** исследования является влияние игры на качество усвоения учебного материала на уроках английского языка.

**Гипотеза:** если при обучении на начальном этапе школьников иностранному языку систематически использовать игры, то процесс овладения иностранным языком будет более эффективным.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы.

Выбор темы данной работы обусловлен тем, что несмотря на изобилие методической литературы в данном направлении, многочисленные научные статьи, большинство преподавателей иностранного языка в повседневной педагогической практике сталкиваются с проблемами, связанными с мотивированным и «достаточным» (соответствующий требованиям государственного образовательного стандарта) овладением иностранным языком учащимися.

**ГЛАВА I.**

**ИГРА, ЕЕ НАЗНАЧЕНИЕ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.**

**1.1 ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.**

Основная цель обучения иностранному языку в начальной школе – развитие способности школьника к иноязычному общению. Обучения иностранному языку в начальной школе направлено:

* на создание условий на ранней коммуникативно-психологической адаптации детей и преодоления ими в дальнейшем психологического барьера в использовании иностранного языка как средства коммуникации;
* на формирование элементарных коммуникативных умений в говорении и чтении, аудировании, письме с учетом возможностей и потребностей младших школьников;
* на формирование представлений об общих чертах общения на родном и иностранном языках;
* на ознакомление с зарубежным песенным, стихотворным, сказочным фольклором, миром игр и развлечений;
* на формирование некоторых универсальных лингвистических понятий, наблюдаемых в родном и иностранном языках.

Эффективность обучения иностранному языку в начальной школе определяют не только знания и владение школьниками языковым материалом, но и готовность и желание детей участвовать в общении. Вызвать у детей желание общаться на иностранном языке помогает использование игровых приемов, которые позволяют формулировать речевые задачи, включающие в себя как мотив, так и цель речевой деятельности.

В чем же заключаются особенности организации учебного процесса по изучению английского языка со 2 класса средней школы? Во-первых, педагогу необходимо стремиться, чтобы занятия проходили на основе индивидуального подхода в условиях коллективных форм обучения. Во-вторых, педагог должен предложить такой способ усвоения знаний, который был бы направлен специально на развитие, а не в ущерб ему. А для этого важно, чтобы каждый ребенок был главным действующим лицом на уроке, чувствовал себя свободно и комфортно, принимал активное участие в обсуждении тем урока.

Урок английского языка в начальной школе имеет ряд особенностей. Наряду с уроком в дидактике выделены такие единицы учебного процесса, как шаг, этап, клеточка. Урок английского языка в начальных классах, как и все другие уроки, начинается с организационного момента. В начальных классах он длится 2 минуты, а то и больше, поскольку учителю необходимо узнать всех детей: подойти почти к каждому, встретиться с детьми глазами, удостовериться, что с ними все в порядке, а если надо – успокоить, ободрить, установить с каждым ребенком своеобразный персональный контакт.

Далее следует фонетическая зарядка, которая продолжается 2-4 минуты. Поскольку во время фонетической зарядки выполняется интенсивная хоровая работа на материале рифмовок, стихотворений, серии диалогических единств, то через каждые 25-30 секунд необходимо делать небольшую паузу. Учитель может заполнить ее кратким пояснением, демонстрацией следующей фразы.

Фонетическая зарядка плавно переходит в речевую зарядку. Она продолжается обычно 3-5 минут и представляет собой работу в парах: дети последовательно инсценируют короткие диалоги, подготовленные дома на основе хорошо усвоенных диалогических единств.

Примерно в середине урока проводится динамическая пауза, которая продолжается 1-2 минуты. Дети синхронно и с удовольствием выполняют ритмичные движения, игровые упражнения, а также произносят отдельные слова и целые предложения на иностранном языке.

Завершающим этапом урока иностранного языка является песня, хотя урок может быть завершен и игрой, но это рискованно, потому что во время игры может прозвучать звонок, а прерывать ее нежелательно. Продолжительность песен же учитель знает заранее, к тому же хоровое исполнение песни является прекрасной эмоциональной точкой урока.

Таким образом, в типичном уроке английского языка в начальных классах можно выделить, по меньшей мере, пять обязательных этапов. Остальные этапы урока представляют собой отдельные звенья, относительно самостоятельные фрагменты, которые учитель соотносит друг с другом, разработка и реализация которых осуществляется с учетом логико-психологической структуры целого урока. Это может быть обучение устно- речевому общению на английском языке, видам и сторонам иноязычной речевой деятельности, разучивание песен и стихов, работа над групповыми проектами и тому подобное.

Таким образом, важно, чтобы «дети были раскрепощены», вместе с учителем «творили» урок. Не только и не столько знания и владения языковым и речевым материалом определяют эффективность процесса обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте, сколько готовность и желание детей участвовать в межкультурном общении на изучаемом языке.

Психологи считают шестилетний возраст наиболее благоприятным для умственного развития и социальной подготовки ребенка. Пластичность природного механизма усвоения речи позволяет ребенку в этом возрасте легко овладеть иностранными языками.

От рождения ребенок наследует способность овладеть речью. Он мог бы заговорить сразу на двух или трех языках, если образовать для него разные языковые среды. Детям старше 8-11 лет становится трудно овладеть вторым языком, ибо утрачиваются эти уникальные свойства. Здесь важны другие функции. В частности, память, мышление, воля.

Для развития внимания детей с успехом могут быть использованы различные игры. Играя, ребенок живет, действует так, как действуют взрослые. Чем младше ребенок, тем сильнее у него развито непроизвольное внимание. Произвольное развивается постепенно. Сохранению внимания способствует смена видов деятельности, которая помогает избежать однообразия и скуки на уроке. Чередование видов деятельности способствует поддержанию устойчивого внимания.

Семилетние дети способны активно и продуктивно заниматься одним и тем же делом не более 10-15 минут. К семи годам дети начинают замечать детали. Их внимание привлекает загадка, вопрос. Не требующая длительного сосредоточения работа, вызывает быстрое утомление. Нельзя перегружать ребенка избытком впечатлений. Изобилие ярких переживаний не дает ребенку возможности сосредоточиться.

Память семилетнего ребенка характеризуется большой пластичностью. Он запоминает быстро и легко, но беспорядочно. Он может запомнить обрывки разговора, отдельные фразы, слова, смысл которых ему не ясен. Ребенок легко запоминает только то, что привлекает его внимание (яркое, красочное, необычное, движущееся). Непроизвольно запоминает и то, что многократно повторяется. Например, сказки «Колобок», «Курочка Ряба», «Репка». А так же то, что включено в его деятельность. Речь постепенно начинает играть определенную роль. Ребенок лучше запоминает предметы, когда их называет. Включение слова в деятельность ребенка существенно изменяет восприятие и запоминание им не только различных предметов, но и их цвета, величины, формы, пространственное расположение, а также выполняемых самим ребенком действий.

**1.2 НЕОБХОДИМОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГР НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.**

Игра - это активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируются определенная ситуация, «оживает и действует» языковой материал (учебник). Во время игрового занятия у школьников складывается специфическое эмоциональное отношение к предмету. Игра побуждает младшего школьника к перевоплощению, дает возможность «примеривать» на себя практически любой образ из повседневной практики от реальных до фантастических. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностно-значимыми, эмоционально окрашенными, что способствует более глубокому усвоению.

Таким образом, мы можем сделать следующие выводы: игра — это неотъемлемая составляющая педагогического процесса. Игровая деятельность актуальна на любом уроке, и просто необходима на таком уроке как иностранный язык, в силу его особенностей. Она помогает учителю разнообразить, украсить урок, а ребенку раскрыться и с удовольствием поддаться обучению. Игра очень обширна как понятие, ее место на уроке, особенно на младшей ступени обучения очень важно.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

- тренировке в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Под начальным этапом в средней школе понимается период изучения иностранного языка, позволяющий заложить основы коммуникативной компетенции, необходимые и достаточные для их дальнейшего развития и совершенствования в курсе изучения этого предмета. К начальному этапу, как правило, относятся 2-4 классы общеобразовательных учреждений. Чтобы заложить основы коммуникативной компетенции, требуется достаточно продолжительный срок, потому что учащимся нужно с первых шагов ознакомиться с изучаемым языком как средством общения. Они должны учиться понимать иноязычную речь на слух (аудирование), выражать свои мысли средствами изучаемого языка (говорение). Им придется читать и понимать иноязычный текст, научиться пользоваться графикой и орфографией иностранного языка при выполнении письменных заданий, направленных на овладение чтением и устной речью, уметь письменно излагать свои мысли.

Как известно, построение начального этапа может быть различным в отношении языкового материала, его объема, организации; последовательности в формировании и развитии устной и письменной речи; учета условий, в которых осуществляется учебно-воспитательный процесс; раскрытия потенциальных возможностей самого предмета в решении воспитательных, образовательных и развивающих задач, стоящих перед школой.

**ГЛАВА II.**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.**

* 1. **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР.**

В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: аудирование, чтение, говорение письмо. Игры можно разделить на разделы.

- Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название **«Подготовительные игры»**.

Среди фонетических игр можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры с предметами, игры на внимательность.

При обучении лексики целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово», «Найди пословицу». Очень распространены игры типа «Аукцион» или «Дуэль».

Механизмы говорения и аудирования между собой тесно связаны, иногда вообще совпадают. Поэтому обучать аудированию невозможно без говорения, а говорению без аудирования. Самыми простыми играми на начальном этапе обучения аудированию являются игры типа «Повтори» или «Эхо».

- Второй раздел называется **«Творческие игры»**. Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование **ролевых игр**. Ролевая игра – методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Основные требования к ролевым играм:

- игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьника интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

- ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

- игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый языковой материал.

- учитель непременно верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.

Помимо форм игрового общения, школьники учатся правильно приветствовать друг друга и взрослых, обращаться к собеседнику, выражать благодарность, приносить извинения и т.д.

Целесообразность использования ролевых игр в 1-4 классах обусловлена тем, что дети отдают предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость, они стремятся к освоению новых форм и способов общения, познанию других людей в общении, организации взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

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. Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению.

В ролевых играх воспитываются сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность подростка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр может быть эффективным при введении нового материала.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо иметь чувство меры, иначе они утомят обучающихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Таким образом, мы можем сделать следующие выводы: игра — это неотъемлемая составляющая педагогического процесса. Игровая деятельность актуальна на любом уроке, и просто необходима на таком уроке как иностранный язык, в силу его особенностей. Она помогает учителю разнообразить, украсить урок, а ребенку раскрыться и с удовольствием поддаться обучению. Игра очень обширна как понятие, ее место на уроке, особенно на младшей ступени обучения очень важно.

**2.2 ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ НА УРОКЕ.**

Еще в 90-х годах психологи предложили ввести обучение иностранным языкам с начальной школы, но только в 2008 году это осуществилось. Сейчас дети изучают язык со 2-го класса. Ученые доказали, что у детей есть способность овладевать иностранными языками в раннем возрасте, а к 10-11 годам эта уникальная способность утрачивается.

Я полностью согласна, что в начальной школе дети усваивают иностранный язык очень легко и непринужденно, не путают русский и иностранный алфавит, легко запоминают слова, готовы импровизировать и подражать.

Зная требования, предъявляемые к уровню освоения учебного материала, можно использовать некую методику преподавания в начальной школе. Например, дети очень любят животных. Можно использовать это при обучении счету, цветам, построению предложений, отработке звуков. Детям нравится играть, поэтому на уроках они учатся играя. Необходимо также использовать в процессе обучения сюжетно-ролевые игры, когда дети перевоплощаются в разных сказочных персонажей. Обучение будет малопродуктивным и неинтересным, если не использовать игровые формы урока. В ролевой игре развивается эмоциональная сфера ребенка, связанная с гуманистическими устремлениями: помогать слабым, спасать попавших в беду.

На уроках иностранного языка дети должны усваивать элементы этикета, культуры общения. Весь материал включен в сюжетно-организованные учебные игры, в процессе которых осуществляется многократное повторение и закрепление лексики, речевых образцов, фонетических и интонационных элементов. Обучение иностранному языку в начальной школе предусматривает широкое применение наглядности, коллективное взаимодействие учителя и учащихся, а главное опору на родной язык.

Нельзя не отметить значимость новых информационно - коммуникационных технологий. Использование интерактивной доски помогает разнообразить урок. Учащиеся могут одновременно видеть, слышать, произносить и писать, что способствует наилучшему усвоению предлагаемого материала. Передвижения по экрану доски грамматических структур, слов, картинок; выделение, уточнение, добавление дополнительной информации посредством электронных маркеров; использование звуковых роликов, возможность записи фрагмента урока и т.п. доставляет огромное удовольствие учащимся разных уровней, что повышает их мотивацию к изучению иностранного языка и эффективность учебного процесса.

Таким образом, используя интерактивную доску, мы можем организовать постоянную работу учащихся с использованием последних достижений науки и техники. Это значительно экономит время, стимулирует развитие мыслительной и творческой активности, включает в работу всех учащихся, находящихся в классе.

Особенности детей младшего школьного возраста учитываются в структуре урока. На уроке виды работы меняются очень часто, т.к. ребенок еще не может слушать долго. Это утомительно в таком возрасте. Но зато потребность двигаться и общаться – велика и существует в ребенке постоянно. Вот поэтому на уроке должно быть больше физминуток, подвижных игр, песенок и считалок. Необходимо правильно планировать урок. Желательно начинать и заканчивать урок веселой музыкой.

Языковой материал вводится на первых 10-ти минутах урока, затем 3-5 минут зарядка или подвижная игра. 15-20 минут урока отводятся на повторение или закрепление материала в интересной игровой форме.

Следует признать, что игра – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

В играх дети учатся общаться друг с другом. А как научить детей играть в сюжетно-ролевые игры? Прежде всего, надо играть с детьми наравне, не боясь потерять авторитет взрослого. Сюжеты игр должны быть самыми разнообразными. Их источником могут служить рассказы, сказки, фильмы. Пусть дети сами их придумывают, используя впечатления. Надо только следить, чтобы они не играли в одну и ту же игру одинаково, ибо сформировавшиеся эталоны будут мешать развитию воображения и творческих способностей. Иногда необходимо отвлекать ребенка от игрушек, т.е. они имеют подчиненное значение. Ролевые игры помогают сконцентрировать внимание на объектах (животные, вещи, персонажи).

Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Гипотезой моего исследования являлось, что использование игровых технологий в обучении иностранным языкам результативно влияет на уровень коммуникативной компетенции. Проведя наблюдения, я выделила 3 A класс, в котором использовала игровые технологии более эффективно, и 3 Б класс, где применяла традиционное обучение. Что у меня получилось, вы можете увидеть на диаграммах.

Посмотрев на эти графики, можно сразу же отметить, что в классе, где применялись игровые технологии, наблюдается прогресс в отметках. Поэтому, я считаю свое исследование успешным. В таком понимании игра, как форма образовательного процесса, действительно способна стать тем фактором, который оптимизирует сущность и структуру педагогических взаимодействий.

Однако нельзя чрезмерно увлекаться игровыми технологиями. Необходимо чередовать их с самыми разнообразными формами работы и приемами.

Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Необходимо постепенно вводить все новые и новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал.

Игры можно использовать в начале или в конце урока для того, чтобы разделить урок на две части, снять напряжение, что решается по усмотрению учителя. Важно, чтобы работа приносила положительные эмоции и пользу, а, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес и мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Игры можно модифицировать и адаптировать к условиям конкретного урока, конкретной группы. Разумное применение игр на уроках и сочетание их с другими методическими приемами способствуют качественному усвоению материала и делают радостным сам процесс познания, который становится для ученика потребностью.

**2.3 ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ.**

**Фонетические игры**

**Правильно – неправильно.**

Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха. Ход игры: преподаватель 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 определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звук обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

**Какое слово звучит?**

Цель: формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий. Ход игры: обучающимся предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

- вариант 1. Найти в списке слова произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

- вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

- вариант3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи. Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

**Орфографические игры**

**Вставь пропущенные буквы.**

Цель: Закрепление правописания английских слов. Ход игры: преподаватель пишет два слова с одинаковым количеством букв. Задача обучающей игры – превратить одно слово в другое, меняя каждый раз только одну букву.

Например: CAT-BAT-HAT

COW-LOW-NOW

**«Телеграммы».**

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

**Буквы рассыпались.**

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове. Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

**Дежурная буква.**

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

**Вставь букву.**

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

**Картинка.**

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

**Игры с алфавитом**

**5 карточек.**

Цель: контроль усвоения алфавита. Ход игры: преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

**Кто быстрее?**

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

**Первая буква.**

Цель: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита. Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

**Испорченная пишущая машинка.**

Цель: формирование орфографического навыка. Ход игры: преподаватель 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, кто сделает меньше ошибок.

**Где буква?**

Цель: 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 это сделает.

**Лексические игры**

**«Выучи слова, используя рифмовку»**

Цель: закрепить лексический материал, используя рифмовку на русском языке.

* Очень любит манку обезьянка – monkey.
* В английском я вершин достиг! Свинья, я знаю буде – pig.
* Каждый из ребят поймет, птица по-английски – bird.
* Имеет пышный рыжий хвост проказница лисица – fox.
* В цирке он большой талант, слон огромный –elephant.
* Прыгнула к нам на порог зеленая лягушка – frog.
* Игрушку вдруг я захотела. Куплю я зайца, заяц – hare.
* В каждой стране он названье имеет, по-русски – медведь, по-английски он – bear.
* Курица известна всем, по-английски она – hen.

**Числительные.**

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

**Пять слов.**

Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков. Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

**Цвета.**

Цель: закрепление лексики по пройденным темам. Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

**Больше слов.**

Цель: активизация лексики по изученным темам. Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов. Игру можно проводить и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

**Угадай название.**

Цель: активизация лексики по изученной теме. Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

**Озвучивание картинки.**

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи. Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

**Грамматические игры.**

**Изображение действия.**

Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи. Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

**Игра в мяч.**

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи. Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

**Кубики.**

Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи. Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

**Ролевые игры**

**Ролевая игра «Shopping».**

Продавец: - Hello. Come in please!

Покупатель: - Good morning!

Продавец: - What do you like to buy?

Покупатель: - I’d like to buy a bear (a ball, a cat).

Продавец: - Here it is!

Покупатель: - Thank you very much.

Продавец: - You are welcome! Come again!

Покупатель: - Thank you. Good bye.

**Ролевая игра «Театралы»**

**Теремок.**

Цель – закрепить речевые образцы и лексические единицы (РО и ЛЕ) по темам: «Животные», «Давайте знакомиться». В каждой игре обязательно должен присутствовать мотив, т.е. ребенок всегда должен знать «зачем», «почему», «для чего».

Игра рассказывается на русском языке сначала учителем, а потом кем-нибудь из ребят – «ведущим». Чтобы стать ведущим ребенок должен знать весь рассказ, а главное – уметь рассказать его с правильной интонацией – выразительно. Сначала он рассказывает с помощью учителя, а потом самостоятельно. Диалоги ведутся участниками игры на английском языке.

Ход игры: на столе учителя расположены маски животных. Маски периодически меняются в зависимости от вводимой на уроке лексики. Ребята сами себе выбирают маски (3-4 маски, чтобы игра не затянулась и не недоела участникам – зрителям). Игра может продолжаться на нескольких уроках (меняются маски), чтобы все дети группы приняли участие в ней, играя в одной и другой роли.

Маски распределяются таким образом: 2-3 маски добрых или мелких животных (птичка, зайчик, котик, лягушонок и т.д.) и обязательно одна маска большого, хитрого или злого животного – медведя, лисы или волка.

Маски выбраны. Ставится условие: «Вы должны ответить на вопросы ведущего, чтобы превратиться в животное, маску которого Вы выбрали. И только тогда Вы сможете принять участие в игре». Вопросы ведущего содержат тот языковой материал, который учитель хочет закрепить, повторить или довести до автоматизма. На начальном этапе это могут быть такие вопросы:

- WHO ARE YOU? - I’M A CAT. I’M BLACK.

- ARE YOU A BIG CAT? - YES, I AM.

- PLEASE RUN. - YES I CAN RUN AND JUMP.

Играя в игру в следующий раз, запас РО и ЛЕ уже увеличивается, вопросы усложняются. К ним добавляются вопросы о цвете и размере животного, о том, что он любит и умеет делать, что у него есть (мама, папа, друг, длинный хвост и т.д.). Увеличивается количество команд и т.д.

- WHAT COLOUR ARE YOU? - I’M RED.

- WHAY DO YOU LIKE? - I LIKE MEAT.

- CAN YOU FLY? - NO. I CAN NOT FLY.

- WHAT HAVE YOU GOT? - I HAVE A LONG TALE.

- ARE YOU A FOX? - YES I AM.

- GO AWAY, GO AWAY.

- COME HERE.

- DANCE, JUMP, SWIM, SLEEP…

Превращения происходят при помощи «волшебной палочки» - указки с загорающейся лампочкой. Каждый ребенок должен сыграть роль ведущего по мере усвоения им языкового материала.

Сказочное превращение или введение в игру произошло и игра начинается.

«Жил-был маленький заяц «A SMALL HARE». Дается команда: «PLEASE COME HERE». Выбегает зайчик и говорит: I AM A HARE. I CAN JUMP. Как-то бежал он по лесу и увидел Теремок.

«Тук-тук-тук. Кто в теремке живет?»

В теремке никого не оказалось и заяц стал жить-поживать в нем один. Но как-то утром в дверь кто-то постучал.

(кот): «Тук-тук-тук»

(заяц из теремка): «WHO ARE YOU?»

(кот): «I AM A CAT. I’M BLACK AND SMALL»

(заяц): «CAN YOU FLY?»

(кот): «NO, I CAN RUN AND JUMP»

(заяц): «COME IN PLEASE»

(кот): «THANK YOU. GOOD MORNING. I AM GLAD TO SEE YOU»

(заяц): «MORNING, GLAD TO SEE YOU TOO».

Стали они жить-поживать вместе. Но вот однажды кто-то очень громко постучал в дверь.

(медведь): «Тук-тук-тук» - (ребенок должен голосом показать какой он грозный и страшный).

(заяц и кот хором из теремка): «WHO ARE YOU?»

(медведь): «I AM A BEAR. I CAN. I CAN MARCH. I’M BIG AND STRONG»

(заяц и кот хором из теремка, топая ногами, стараясь испугать медведя): «GO AWAY, GOAWAY. YOU ARE TOO BIG»

(дети-зрители помогают им хором): «GO AWAY…»

В этой игре желательно отрабатывать не только РО и ЛЕ, но и голос, артистизм, мимику. Ребята-зрители могут подсказывать актерам. По окончанию игры – аплодисменты.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ.**

Современность, расширение культурных границ, стремление к познанию мира у школьников начальных классов обуславливает им практическую значимость изучения английского языка. Многие дети уже с первых классов школы хотят стать переводчиками, чтобы «путешествовать по различным странам» или «много зарабатывать», а к концу школы эти дети, как правило, хотят стать филологами, чтобы глубже понимать язык.

К изучению языка в детях пробуждают интерес рассказы о культуре Англии, быте англичан, поэтому в процессе обучения полезно использовать такие пособия, где в доступной форме освещаются культура и традиции Англии.

В раннем школьном возрасте дети обладают желанием учиться, им свойственна радость познания, а не страх. Дети больно реагируют на грубые замечания и поэтому при оценке мы должны учитывать не только содержание знаний, но и степень продвижения и самые малые успехи. Если ребенок верит в себя, он стремится к большему. Мы должны создавать такие ситуации, где дети могли бы проявить себя, почувствовать удовольствие от своего успеха. Следуя этим рекомендациям, у меня складываются добрые и благоприятные отношения с детьми. Необходимо уважать детей как личностей, оберегать их мир, оценивать их самые малые успехи, поощрять их улыбкой и добрым словом.

В ходе проведенного исследования удалось решить поставленные задачи и сделать следующие выводы:

1) Игра создает эмоциональный фон, важный для возникновения положительного отношения к самому педагогическому процессу, педагогу и его заданиям. Кроме того, в игре трудности выполнения требований и правил преодолеваются ребенком охотно и с удовольствием; школьник замотивирован на учебно-познавательную деятельность.

2) Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры вступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. Результативность игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными упражнениями.

3) Игра помогает общению. Если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательный мир незнакомого языка. Одним из этих подходов является игра, сильнейший фактор психологической адаптации ребенка в новом языковом пространстве, который может решить проблему естественного ненасильственного внедрения ребенка в мир языка. Игры помогают реализовать ребенку желание учиться дальше, развивают умение самостоятельно решать поставленную задачу, организовывать свою работу, давать собственную оценку и самооценку, умение сравнивать, классифицировать, выбирать главную и отсеивать второстепенную информацию, использовать дополнительный материал. Отсюда можно сделать вывод, что все пять компетенций современного человека (социальная, толерантность, коммуникативная, информационная и компетенция, реализующая желание учиться всю жизнь) могут быть выработаны в процессе использования игр.

Из анализа психолого-педагогической и методической литературы по теме исследования и включенного наблюдения за деятельностью учащихся 2 класса можно сделать вывод, что в игровых ситуациях дети запоминают в два раза больше слов, чем при обычной установке на запоминание. Игра, выдвигая перед ребенком содержательные задачи, способствует активизации произвольного запоминания. В то же время она может служить и основой и для непроизвольного запоминания заданного речевого материала и дальнейшего его непроизвольного воспроизведения.

Разумное применение игровых приёмов на уроках и сочетание их с другими методическими приёмами способствует эффективному и качественному усвоению материала и делает радостным сам процесс познания, который становится потребностью.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.**

* Амонашвили Ш.А. «Психологические особенности усвоения второго языка школьниками» // Иностранная литература в школе, 1986.
* Ю.А.Комарова, И.В.Ларионова «УМК по английскому языку для 2 класса » // М:ООО «Русское слово-учебник»: Макмиллан,2015
* Негневицкая Е.И. «Иностранный язык для самых маленьких: вчера, сегодня, завтра» // Иностранная литература в школе, 1987.
* Равинская В. «Игры как средство обучения.» // Иностранные языки в школе, 1980г.
* Деркач, А.А. Педагогика: Педагогическая эвристика: искусство овладения иностранным языком/ А.А. Деркач, Щербак С.Ф. - М.: Просвещение, 1991.
* Стронин, М.Ф. Обучающие игр игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя/ М.Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 2005.
* Шмаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры/ С.А, Шмаков. - М.: Москва, 2001.
* Эльконин, Д.Б. Детская психология/ Д.Б. Эльконин. - М.: Академия, 2006.
* Игровой метод в обучении иностранному языку/ Пособие для учителя//- СПБ.: КАРО, Четыре четверти, 2006
* 110 игр на уроке иностранного языка/ практическое пособие для учителя// - СПБ.: Астрель, 2004