**МОУ-Гимназия № 2 Клин**

 **Методическая разработка на тему:**

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

**Выполнила учитель**

**английского языка:**

 **Р.А.Мартиросян**

**Методическая разработка на тему**

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

На уроке иностранного языка особое место занимают формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого учащегося, стимулируют речевое общение, способствуют формированию интереса и стремления изучать иностранный язык.

Эти задачи можно решить с помощью игровых методов обучения. В игре способности любого человека, а особенно ребенка проявляются в полной мере.

На уроке игра – это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением ее должно быть обучение, т.е. овладение видами речевой деятельности как средствами общения. На уроках иностранного языка игровая форма работы вызывает большой интерес учащихся, способствует активизации их мыслительной деятельности, а также развитию их речевой деятельности.

Игра способствует выполнению важных методических задач:

созданию психологической готовности детей к речевому общению;

обеспечению естественной необходимости многократного повторения речевого материала;

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

Нужно стремиться к тому, чтобы игровой элемент присутствовал на каждом этапе занятия иностранного языка и создавал общую игровую атмосферу. Использование игр на уроках иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку. Помня об этих принципах – удача и умение, состязание и сотрудничество, неожиданность, которые являются основой всех игр, - можно упражнение из учебника превратить в игру.

Преимущества использования игровых методов :

игровые приемы повышают эффективность и качество обучения учащихся;

сам процесс игры способствует созданию благоприятной психологической обстановки среди учащихся;

игра позволяет учащимся получить опыт общения на иностранном языке;

игровые приемы развивают языковое и речевое чутье;

игровые приемы развивают интерес к языку, повышают мотивацию учащихся.

**Функции учебной игры**

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания . Время, когда воспитание выделилось в особую общественную функцию, уходит в глубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средство воспитания. В различных педагогических системах игре придавалась разная роль, но нет ни одной системы, в которой в той или иной мере не отводилось бы место в игре.

Игре приписывают самые разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ребенка и найти её место в общей системе воспитательной работы учреждений для детей.

**Психологами и педагогами**установлено, что, прежде всего, в игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Происходит это благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать он это может только с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи. Расширение игры (воссоздание всё более сложных действий и событий из жизни взрослых, их отношений) и невозможность реализовать его только через предметные действия с игрушками влечёт за собой переход к использованию изобразительных, речевых и воображаемых действий (совершаемых во внутреннем плане, “в уме”).

В игре у ребёнка закладывается способность оперировать образами действительности, что, в свою очередь, создаёт основу для дальнейшего перехода к сложным формам творческой деятельности. Кроме того, развитие воображения важно само по себе, ведь без него невозможна никакая, даже самая простая человеческая деятельность.

Большое влияние оказывает игра на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Кроме того, что ребёнок, воспроизводя в игре взаимодействие и взаимоотношения взрослых, осваивает правила, способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовать их с другими детьми.

В современной **методике преподавания иностранного языка**, игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции: обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую.

Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

1) **Обучающая функция** заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что игра как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение (как поступить, что сказать, как выиграть и т.д.). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.

2) **Воспитательная функция** заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активная готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельнее, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

3) **Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4) **Коммуникативная функция** заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5) **Релаксационная функция** – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6) **Психологическая функция** состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Здесь же стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае речь может идти о ролевой игре).

7) **Развивающая функция** направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Л.Н. Артамонова указывает и на то, что «использование игр и игровых моментов на уроках 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 значений; игра может заставить ученика вспомнить пройденное, пополнить свои знания».

С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребенка. В ней предполагается принятие решения: как поступить, что сказать, как выиграть. Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и увлекательным. Именно игра является одним из сильных мотивов при обучении иностранному языку. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку. Игры на уроках иностранного языка необходимо использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого учащегося, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Таким образом, игра, обладая полифункциональностью и, будучи введенной в учебный процесс, позволяет обеспечить более качественное и быстрое усвоение иноязычного материала, освобождает ученика от «ошибкобоязни», способствует созданию благоприятного климата на уроке иностранного языка и активизирует деятельность учащегося.

**Классификация игр**

Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр.

Игры группируются по цели использования (лексика, грамматика, перевод, страноведение), по функциональной значимости (речевые навыки и умения), по сюжетной линии (инструментальные игры, ролевые игры, деловые игры и так далее).

Говоря о классификации игр необходимо заметить, что попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке, как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности.

Среди отечественных психологов и педагогов особое внимание заслуживает классификация игр М.Ф. Стронина, который предлагает классифицировать игры на:

1. **грамматические игры**, преследующие цели:

• научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

• создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

• развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет учащихся своим однообразием, а затрачиваемые усилия часто не приносят быстрого удовлетворения. Применение игровых методов обучения поможет сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Например, ряд грамматических игр могут быть эффективны при введении нового материала:

**Hide-and-Seek in a picture.**

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

Pupil: I want to be "It"

T: Let's count out.

Выбрали водящего. Учащиеся собрались уже прятаться, как их постигло разочарование: оказывается, прятки будут ненастоящие. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, группа читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P1: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

P2: Are you under the bed?

It: No, I am not.

P3: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

P4: Are you behind the curtain?

It: Yes, I am.



Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

В каждой игре требуется ведущий, ведь его роль особо велика, а исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душою игры и заряжать всех своим азартом. Так, например, успех следующей игры зависит от того, как поведет себя учитель, так как здесь сюжет игры построен на комичности ситуации.

**I took a Trip**.

Группа изучала глагольные формы в Past Indefinite.

Воспользовавшись тем, что учащиеся во время ездили куда-нибудь, учитель задает вопрос: "You went on a trip. What did you take with you?"

Pupils: I took a suitcase. I took a clock.

I took a book to read. I took a dog.

I took a food basket. I took a coat.

I took an umbrella. 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.

Учащиеся 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.

Katya: I ate a book.

Andrei: I ate a clock.

Jane: I ate a dog.

Kolya: I ate an umbrella.



Учащиеся 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, учащиеся запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

**III. 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. Учащиеся задают вопросы, например: P1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P2: Is the girl standing?

Побеждает учащийся, 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.

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

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

**V.** **БУДЬТЕ 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?

**VI**. **Funny questions**

Цель: автоматизация употребления конструкции **have/ has got** в устной речи.

Ход игры: Учащимся нужно быстро отвечать на вопросы учителя.

**Example:** How many noses have twelve dogs got? How many legs have five chairs got? Etc.

**VII.** **What can they do?**

Цель: автоматизация составления вопросительных предложений с модальным глаголом **can**.

Ход игры: учитель вызывает два или более учащихся и объясняет группе, что эти учащиеся будут показывать действия. Группа должен угадать, что эти учащиеся умеют делать хорошо. Учитель записывает фразу на доске: **Can they … well?**Учитель шепотом говорит ученикам слово, и они выбирают, кто будет его показывать классу. Группа угадывает действие.

**VIII.** **May I …?**

Цель: активизация конструкции **May I …?** в действии.

Ход игры: учащиеся по очереди просят у ведущего разрешения сделать что-либо. Ведущий разрешает. Все учащиеся выполняют действие.

**Example:** P1: - May I sleep?

T: - Please, do it. Wake up!

P2: - May I run around?

T: - Please, do it. Stop!

**IX. Big- bigger- the biggest**

Цель: автоматизация употребления степеней сравнения прилагательных.

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

**Example:**T: thin

Gr. A, P1: thinner – the thinnest

T: boring

Gr. B, P1: more boring – the most boring

T: big

Gr. A, P2: more big – most

T: Wrong! bigger- the biggest

Group A gets no point

**X. This is a …**

Цель: тренировка навыка конструирования предложений с конструкцией this is.

Ход игры: Группа с делится на две команды. Учитель поднимает карточку с алфавитным словом или карточку с цветом. Один учащийся из команды подходит к доске и записывает предложение, соответствующее изображениям на карточках.

**Example:**This is a red ball.

Правильный ответ приносит команде очко.

**XI. PREPOSITIONAL PICTURES**

(картинки с предлогами)

Цель: Повторить употребление предлогов места.

Описание: Учитель описывает классу какую-либо сцену, а ученики рисуют на слух то, что описывается. Например:” In the centre of the page, there is a house. There is a chimney on the left side of the roof, and a window on the right side of the house. In the upper right hand corner of the page, there is a cloud. There is tall tree to the left of the house, and a side walk in front. A small dog is standing on the grass, to the right of the sidewalk. He has a big bone in his mouth…”

Советы: После того, как продиктованы 10-15 деталей, необходимо разделить группу на группы по 5-7 человек, и один из учащихся в группе диктует две своих детали, в то время как остальные в группе рисуют их. Затем каждый по очереди задает вопросы по картинке. Например: “ Where is the dog? What is in the tree?”

**лексические игры**, преследующие цели:

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

• активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

• развивать речевую реакцию учащихся;

• познакомить учащихся с сочетаниями слов.



**I.** **Поймай и скажи**

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

**Example:** T: кошка

P1: a cat

**II**. **В МАГАЗИНЕ**

Ход игры: 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 got a red blouse?

P2 : Yes, I have got. Here it is.

P1 : Thank you very much.

P2 : Not at all.

P1 : Наve you got a warm scarf?

P2 : Sorry, but I haven` got.

P1 : Good bye.

P2 : Good bye.

**III.** **СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ**

Ход игры: В игре участвует вся группа. Выходят к доске по желанию.

T: Поможем Буратино собраться в школу.

Учащийся 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

IV. ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК

Оборудование: ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Ход игры: Группа делится на три команды. Учащиеся друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если учащийся ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P1 : This is a blue leaf.

P2 : This is a red leaf., etc.

**V. Назови шестое**

Ход игры: Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 школьных предметов и т.д. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить еще одно название, назвать «шестое», не повторяя перечисленного прежде. Если отвечающий сразу называет шестое слово, то становится ведущим, если промедлит, то водящий остается прежний.

**Example:** Rubber, desk, ruler, chair, board… (pen).

**VI. Seasons**

Цель: активизация лексики, связанной с темой «Seasons».

Ход игры: перед тем как начать эту игру, следует повторить названия времен года и их описание. Затем учитель предлагает кому-то из учащихся задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например: It’s cold. It’s white. I ski. I skate. Учащиеся пытаются отгадать: Is it early spring?, Is it winter? Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

**VII.** **«Угадай слово»**

Описание: учащиеся делятся на команды. Преподаватель зачитывает характеристику слова, задача учащихся – угадать о каком слове идет речь и правильно его произнести.

Example: - PASTA IN THE SHAPE OF HOLLOW TUBES. (MACARONI)

- PASTA IN THE SHAPE OF LONG THIN PIECES THAT LOOK LIKE STRING WHEN THEY ARE COOKED. (SPAGHETTI)

- MEAT, ESPECIALLY BEEF THAT HAS BEEN FINELY CHOPPED IN A SPECIAL MACHINE. (MINCE)

- YELLOW SUBSTANCE LIKE BUTTER MADE FROM ANIMAL OR VEGETABLE FATS, USED IN COOKING OR SPREAD ON BREAD. (MARGARINE)

- A SMALL SHELLFISH THAT CAN BE EATEN, WITH A BLACK SHELL. (MUSSEL)

**VIII.** **«В супермаркете»**

Цель: развитие лексических речевых навыков в диалоговом общении.

Описание: преподаватель заготавливает «товар для продажи» в виде карточек с надписями. Задача учащихся – разыграть диалоги от лица покупателя и продавца, используя лексику на карточках.

**Example:**Товар для продажи » в виде этикетки с информацией об изделии:

ITEM – T-SHIRT

COLOUR – LIGHT BLUE

SIZE – 36

MATERIAL – PURE COTTON

COUNTRY – CHINA

PRICE – 46 $

Роли:

BUYER / CUSTOMER / CLIENT – SELLER / SHOP-ASSISTANT / SALESMAN

**IX. PAITED LETTERS**

(Парные буквы)

Цель: Расширить активный словарь, закрепить навык говорить слова по буквам.

Необходимый материал: Ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Проектор или доска

Описание: Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| li | bi | ea | so | ye |
| at | yi | ow | ll | ki |
| ti | kn | ng | fe | bl |
| op | ck | st | ro | me |
| ca | in | si | ar | lo |

Вот несколько таких слов, которые можно составить с помощью пар букв из таблицы:

Liar strong yellow rock know fellow

Stop star yell sill feat fear

**X. OPPOSITES**(противоположности)

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

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

LOUDLY HOT FAT FORGET QUICKLY

WIDE CRY TOP STAND UP HEAVY LIGHT

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

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

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

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

B2: She talks LOUDLY. A2: I don’t know.

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

**фонетические игры**, преследующие цели:

• тренировать учащихся в произношении английских звуков;

• научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения;

• разучить стихотворение с целью воспроизведения по ролям.

**I.** **Котята**

Ход игры: выучить стихотворение:

**Lapping milk**

Little Kitty laps her milk.

Lap, lap, lap

Her tongue goes out,

Her tongue goes in.

Lap, lap, lap.

Little Kitty laps her milk.

Lap, lap, lap.

Oh? See her tongue

Go out and in

Lap, lap, lap.

Упражнение забавное и полезное для тренировки звука [I].

**II. Пчелки**

Оборудование: картинка с изображением двух пчел.

Ход игры: учитель рассказывает учащимся, что одна пчела английская (и это видно по ее костюму), другая – русская. Пчела английская жужжит [ð], а русская [з]. Пчелки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуются [ð], [з]).

**Слова**

Ход игры: учитель произносит слова, предлагая командам по очереди называть, какое слово (из четырех) отличается от остальных.

**Example:** man – man **– men** – man

bad – bed – bad – bad

ship – ship – sheep - ship

**IV. SENDING A TELEGRAM**.

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

**Example:**a –u –t –u –m –n, a –l –r –e –a –d –y, s –с –h –o –o –l

**V. Скороговорки**

В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pat’s black cat is in Pat’s black hat. 2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy. 3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup. 4. Geb is Bob’s dog. Tob is Mob’s dog. 5. Pat keeps two pets.

**орфографические игры**, цель которых – упражнение в написании английских слов.

**I.** **ГДЕ БУКВА ?**

Вставьте пропущенные буквы в слова по теме «Еда»:

T-RKEY, D-CK, VE-L, LAM-, TRO-T, T-NA, CRA-FISH, O-STERS,

S-UR CR-AM, MARG-RIN-, MAY-NNA-SE, B-N, SEMOL-NA, RO-L

**II.** **WORD-BUILDING**

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

**III. 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 p, 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. **Example:** A-i-r-p-l-a-n-e

**IV. 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 (basketball, hockey, golf…); б) животные (cat, parrot, monkey…); в) цвета (red, blue, green…) и т. д.

**V. Chainword**

Решите чайнворд, вписав в его клеточки антонимы данных слов: late, no, big, more, buy, short, bad, far, poor, low, cold, thin

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

**Key:** early, yes, small, less, sell, long, good, down, near, rich, high, hot, thick.

**VI. I SPY**(я заметил)

Цель: Повторить пройденные слова и их написание.

Описание: Один учащийся, водящий, просит группу угадать, что именно он видит в комнате.

“I spy (with my little eye) something that is green. What is it?”

“Is it the chalkboard?” “Is it the wastebasket?”

“No, it isn’t the chalkboard.” “No, it isn’t the wastebasket.”

Когда подобные наводящие вопросы задала половина присутствующих, предмет называют независимо от того, угадан он или нет, а водящий сменяется.

Варианты: Если нужно повторить написание слов, учащиеся могут произносить названия предметов по буквам. Например:

“I spy something that begins with a ‘B’. What is it?”

“Is it a B-O-O-K?”

“No, it isn’t a B-O-O-K.”

“Is it a B-O-Y?”

“No, it isn’t a B-O-Y”.

**VII. FOUR – SQUARE**(квадрат)

Цель: увеличить словарный запас и улучшить орфографию.

Необходимый материал: словарь, ручка, листок бумаги у каждого.

Описание: Каждый учащийся чертит таблицу размером 4х4 клетки. Учитель называет любые 16 букв из алфавита вразбивку, а учащиеся записывают их в свою таблицу в произвольном порядке. Затем учащиеся должны из этих букв составить как можно больше слов, причем только из букв, которые стоят рядом по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правила: Только стоящие рядом буквы можно использовать в слове. В любом слове можно использовать каждую букву только один раз. Ограничение по времени – 3 минуты.

**Example**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C | E | I | K |
| H | S | R | A |
| O | E | P | B |
| M | N | L | O |

Bar Par Pair Pare Are

Ark Aries Help Person Bars

Rise Raise Chose Chosen Home

Homes Shoe Park

Советы: дать хотя бы 5 гласных. Поскольку в каждом слове должна быть хотя бы одна гласная, учащимся придется очень нелегко, если гласных названо меньше 5. Чтобы заставить искать длинные слова, я даю дополнительные очки тем, кто сможет составить слова длиннее одного слога. Слова из 2-4 букв оцениваются в 1 очко, слова из 5 букв- 2 очка, из 6 букв- 3 очка и т. д. В продвинутых группах вообще не учитывать слова менее чем из 4 букв.

**творческие игры**:

а) **аудитивные игры**. Данные игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

• научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

• научить учащихся выделять главное в потоке информации;

• научить учащихся распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;

• развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

**I**. **“We can eat bread”**
Игра в съедобное и несъедобное. Однажды войдя в группу, учащиеся к своему удивлению, увидели на столе учителя хлеб, сыр, сахар. Зачем это? “Look, this is bread. I can eat it, сказал учитель, положил в рот кусочек хлеба и съел его. Затем взял ручку. “We can eat a pen” “No”, закричали дружно все учащиеся. Тогда учитель раздал каждому по фишке и сказал, что при упоминании съедобного предмета поднять руки, а если же кто поднимает руку при упоминании несъедобного предмета, должен отдать фишку и.т.д.

**II. Make it logical**

Ход игры: послушав запись небольшого рассказа (5-6 предложений) два раза, дети должны восстановить рассказ, получив очко за каждую верную перестановку предложений.

**Example**: It saved me. Once I went to the forest, I went alone. But the dog knew the way home very well. Only my dog was with me. Suddenly I lost my way.

**III. HANDS UP!** (руки вверх!)

Цель: Развить навыки аудирования, закрепить понимание вопросительных вопросов.

Описание: Учитель зачитывает предложения. В конце каждого учащиеся поднимают руки и определяют вопросительные слова и ответы на них. Очки даются за каждое верное слово и за каждый верный ответ. Например:

Учитель – Henry speaks clearly

1-й ученик - WHO? Henry. 2 очка

HOW? Clearly. 2 очка

Всего: 4 очка

Учитель – The dog barked loudly in the back yard all night.

2-й ученик WHO? The dog. 2 очка

WHERE? In the back yard. 2 очка

HOW? Loudly. 2 очка

Всего: 6 очков

Исправленная ошибка оценивается в двойном размере:

3-й ученик He forgot WHEN. ALL night. 4 очка.

**IV. DICTIONARY**

Цель: развить навык понимания определений на слух.

Необходимый материал: Снабдите своих учащихся словарями, не только соответствующими их уровню знаний, но и содержащими, помимо определений слов, еще и примеры их употребления в контексте.

Описание: Учитель находит подходящее слово в словаре, называет часть речи (глагол, существительное и т.д.) и первую букву этого слова, затем читает определение (а также и предложения, в которых это слово может употребляться). Учащиеся пытаются угадать это слово. Тот, кто первым назовет верное слово. Тот, кто первым назовет верное слово, становится водящим, сам выбирает слово и читает его определение. **Example**:

“My word is verb and it begins with the letter ‘t’. it means:

1. produce thoughts; form in the mild. I often\_\_\_\_\_\_\_\_\_ of home.

reason; consider. He is\_\_\_\_\_ about the problem.

believe; have faith in something. He\_\_\_\_\_\_ he can do it.”

**речевые игры**, способствующие осуществлению следующих задач:

• научить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности;

• научить учащихся практически и творчески применять полученные речевые навыки;

• обучить учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

**I.** **“Explain yourself”.**

Учитель говорит предложение, которое может служить окончанием короткого рассказа. Учащиеся придумывают свои рассказы. Выигрывает тот, кто наиболее логично подведет рассказ к его окончанию.
**Example:**
– Luckily I found people who could swim.
– I jumped up and opened the window.

**II. Wright/ Wrong**

Ход игры: Возле доски поставлены два стула. На одном табличка «**Wright**», на другом – «**Wrong**». Учитель говорит: The weather is fine today (a в это время идет дождь) и показывает на одного из учащихся. Тот садится на стул с табличкой «неверно» и говорит: That's wrong. The weather is rainy, а затем обращается к члену другой команды: Look, Pete. The sun is not shining today. Ученик, к которому обратился водящий, занимает стул с табличкой «верно» и обращается к следующему участнику. Выигрывает команда, сделавшая меньше ошибок.

Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков . Подобные игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного и многое другое .

1.**Виды игр и игровых приемов для учащихся на раннем этапе обучения**

Хочу предложить также несколько игровых разработок, пришедших из моего

педагогического опыта и используемых мной на уроках с учащимися на раннем этапе обучения.

**1. “If you hear me…”**

Выбирается водящий. Учитель шепотом произносит следующие слова: “If you hear me, clap (dance, swim, skip)!”. Учащиеся выполняют заданное действие; водящий угадывает и называет его. Учитель предварительно объясняет значение фразы “If you hear me…”.

**2. «Число и цвет»**

Учащиеся садятся за общий стол. У каждого учащегося карточка с цифрой и разноцветные карточки в центре стола. Учитель называет цифру и цвет, например: “Five – green!”. Учащийся, у которого в руках карточка с цифрой пять, выбирает и показывает карточку зеленого цвета. Остальные учащиеся наблюдают, и поправляют его в случае необходимости.

**3. «Запомни»**

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

Например

- He has got grey eyes.

- She has got brown hair.

- He has a suit on.

- She is wearing a green skirt. Etc.

**4. «Цирк»**

Учащиеся играют в парах. Каждая пара должна подготовить выступление дрессированного животного. Дается 2-3 минуты. Пары поочередно выходят на «арену». «Дрессировщик» говорит: “I have got a tiger. My tiger can run. My tiger can dance. My tiger can jump.” Учащийся в роли тигра выполняет называемые действия.

**5. «Поменяйтесь местами»**

Учащиеся встают в круг. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Учащиеся, имеющие карточки с изображением этих животных, меняются местами. Игра проводится в быстром темпе.

**6. “How many marbles?”**

Учитель готовит заранее небольшую пластмассовую коробочку, в которой находятся бусинки. По команде учителя: “Sleep!” учащиеся закрывают глаза. Учитель бросает в коробочку бусинки. Учащиеся по звуку определяют количество упавших бусинок. По команде: «Wake up!” «просыпаются» и отвечают на вопрос: “How many?”.

**7. «Угадай букву»**

На столе учителя разложены карточки с буквами алфавита “face down”. Учащийся берет карточку, не показывая ее. Они угадывают букву, спрашивая :”Have you got the letter Gg?” Угадавший становиться водящим.

**8. «Лучшие/ The best».**

Условие: разбить группу на 2 – 3 команды, построить их в колонку и по команде «На старт» начать диктовать буквы. Каждый 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 учащихся не было возможности подсматривать за другими командами.

**9. «Телефон»**

Учащиеся выстраиваются в одну линию. Учитель говорит на ухо первому слово или фразу, которую тот должен передать на ухо своему «соседу». Нужно объяснить, что говорить нужно так, чтобы слышал только рядом стоящий учащийся. Стоящий в конце линии, говорит вслух. Если слово или фразу учащийся сказал правильно, последний становиться первым и игра начинается снова.

**10. «Угадай животное»**

Учитель готовит мешочек или коробку, где лежат игрушки-животные. Он предлагает учащимся определить животное на ощупь и назвать его. Если учащийся правильно называет слово, становиться водящим.

**11. Игровое упражнение «Коллаж»**

На доске прикреплены портреты учащихся (учащиеся рисуют свои портреты или приносят фотографии из дома). Поочередно выходя к доске, они указывают на свой портрет, говорят:”That’s me! My name is Sasha. S-a-s-h-a!” b? и, используя приготовленные заранее вырезанные из бумаги буквы своего имени, прикрепляют буквы под своим портретом.

**12. «У кого есть семья?»**

Учащиеся играют парами. Один из партнеров встает спиной к группе, второй за его спиной говорит, изменив голос: “I have got a mother, a father and a sister”. Учащиеся хором задают вопрос: “Who has got a mother, a father and a sister?” Первый учащийся угадывает своего партнера по голосу и отвечает:”Misha has got a mother, a father and a sister”. Изменение голоса внесет в игру дополнительный интерес.

**13. «A funny ball.»**

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), Учащийся называет слово . начинающееся с последней буквы говорящего

**14. «ABC Task»**

Учащиеся делятся на 2 команды. На доске висят 2 плаката. На каждом нарисован домик с 26 окнами. Каждое окно – ячейка для буквы алфавита, но не все ячейки заполнены - есть пустые клетки для пропущенных букв. Учащиеся выходят по одному к доске и выстраивают алфавит. Оценивается быстрота и правильность выполнения задания.

**15. «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 изученной лексике,. А под деревом буквы, осыпавшиеся с деревьев. Участникам необходимо прикрепить буквы к соответствующему слову, с которого оно начинается.

**16. «Champion Game»**

Начиная игру, учитель называет первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Если кто – то забыл слово или перепутал порядок, он выбывает из игры.

• Семья – I have got a mother, a father, an uncle, an aunt...

• Кем ты хочешь быть – I want to be a driver, a doctor, a pilot…

• Food – I’d like to eat an apple, sweets, bananas, a cup of tea…

**17. «Let’s draw a picture»**

Каждому учащемуся нужно заранее приготовить лист, расчерченный на 20 клеток. Учитель называет слова по изученным темам (не только существительные, но и прилагательные, и глагола, и даже словосочетания). Учеащиеся должны зарисовать! каждое слово, которому соответствует своя клетка. Затем учителем называется номер клетки, а задача учащихся – с помощью своего рисунка «восстановить» слово.

**18. «The Comb»**

Группа делится на 2 – 3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

**19. «Remember the Words»**

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

**20. «Invisible Words»**

Выбирается ведущий. Его задача - написать слово, но слово он «пишет» рукой в воздухе. Задача остальных - записать слова в тетрадях. Выигрывает тот, кто правильно записал все слова.

**21. « Hide – and – Seek in the Picture»**

Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) «прячется» где – нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, «ищут» его на картинке. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, можно хором прочитать присказку:

Bushel of wheat, bushel of clover;

All not hid, can’t hide over.

All eyes open! Here I come.

- Are you under the bed?

- Are you behind the door?

- Are you on the chair?

- Are you in the box?

**22. «Let’s Count Alphabet»**

Учитель предлагает позаниматься математикой. Но цифры здесь заменяются буквами. У каждой буквы есть свой порядковый номер (согласно алфавитному порядку). Чтобы правильно решить примеры, нужно подсчитать порядковые номера букв. Ответы тоже должны быть в виде букв.

C+R=? 3+18=21 C+R=U

**23. «Good morning»**

К доске выходит 1 учащийся и поворачивается спиной к группе. Учитель жестом показывает на одного из участников и он говорит водящему: «Good morning, Kolya». Водящий, узнав голос, отвечает: «Good morning, Masha». Теперь Маша становится водящее и игра продолжается. Для того, чтобы труднее было отгадать, можно менять голоса. На самых первых уроках используются фразы приветствия и прощания. На продвинутом уровне, это могут быть микродиалоги:

- Hello, Masha! How are you?

- Hello, Kolya! I’m fine. Thank you.

**24. «Clap – Clap»**

Учитель называет слова по изученной теме. Учащиеся должны делать хлопок после каждого слова. Если же называется слово из другой темы – хлопка нет.

**25. «Let’s go on a bus»**

Учитель вызывает одного из учащихся, который будет «водителем автобуса». Он идёт по группе и показывает карточки (с изученной лексикой) остальным учащимся. Если учащиеся называют слово правильно, они «садятся» в автобус, держась за талию впереди стоящего.

**26. «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

**27. «Какой звук я задумал?»**

Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук, а учащиеся отгадывают этот звук.

**28. «Eatable – Uneatable (Съедобное – несъедобное)»**

Игроки стоят, выстроившись в линию. Если учителем называется нечто съедобное – ловят мяч и переводят слово ( правильно – остались в игре, неправильно – выбыли из игры).

**29. « Find the stranger»**

Необходимо из каждой группы слов вычеркнуть лишнее слово и объяснить , по какому принципу совершён выбор.

Cheese Sausage Butter

Coffee Juice Fish

Hungry Coffee Milk

**30. «Last Word Chain»**

Для начала игры учитель произносит первое предложение. Следующий учащийся должен придумать предложение, которое начиналось бы с последнего слова предыдущего предложения. Если участник затрудняется, он пропускает ход, и ход переходит к следующему:

I have got a cat.

The cat is grey.

The grey cat is under the chair.

The chair is near the table.

The table is in the room.

**31. « Шире круг»**

На полу начертить круг. Учащиеся встают вокруг. Учитель показывает транскрипционный значок и называет слова, если дети слышат этот звук, они запрыгивают в круг.

**32. «Name Circle»**

Учащиеся садятся в круг. Учитель начинает игру с фразы « My name is…» Сидящий слева, продолжает « Her name is …My name is…» Таким образом, каждый участник игры называет всех предыдущих и себя.

**33. « Правда – ложь»**

Учитель называет звуки и показывает соответствующие транскрипционные значки. Иногда допускает ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку.

**34.«Confusion»**
1 участник называет какую-то часть тела, например, голову, а касается руки. Скажите, что учащиеся должны выполнять те команды и касаться именно той части тела, которую вы называете, а не той, к которой прикоснулся ведущий. Можно называть части тела, добавляя к ним цифры. Например: one, two, three – hand!

**35.«Where Is It?»**
Ведущий закрывает глаза. Участники прячут любой предмет. Ведущий открывает глаза и спрашивает: “Where is the…?” Ему помогают найти запрятанный предмет, давая четкие инструкции на английском языке: “The pen is at the bag….”

**36. «Animals and Birds»**
Ведущий имитирует голоса и повадки любой птицы или животного, а игроки отгадывают, задавая вопросы.
Do you live in Africa? What colour are you? Are you a …? Кто угадал, становится ведущим.

**37. « Simon Says »**
Ведущий говорит такую фразу: “Simon says: “Stand up (Sit down, Run, Touch your nose, Jump…)””. Участники должны выполнять все команды, только если перед ними есть вступительная фраза “Simon says”.

**38. «Imitators»**
Вы называете любое животное, птицу или профессию, а учащиеся пытаются мимикой, голосом и жестами изобразить названное. У кого лучше получится, тот и победитель.

**39. «Colours.»**
Вы называете по-английски цвет, например, red. Учащиеся должны найти на своей одежде, или в кабинете названный цвет, прикоснуться к нему и повторить его название.

**40. « Crocodile »**

Игра не только позволяет закрепить лексику по теме «Животные», но и развивает в детях такое качество, как артистизм. Правила просты: ведущий изображает любое животное, а остальные учащиеся его отгадывают. Нельзя издавать звуков, например, мяукать и т. п. Отгадавший слово первым становится ведущим.

**41. «Покупатели»**

Группа делится на 2 команды. Одна команда может «покупать» только слова, в которых буква «с» читается как [s] , а другая – слова, в которых эта буква читается как [k]. Учитель в быстром темпе показывает детям карточки со словами carrot, cat, center, cinema, nice, club, welcome, city. Задача команды – успеть озвучить слово («купить» его).

**42. «Охотники»**

На доске скотчем прикреплены слова в транскрипции. Вызываются 2 «охотника»; у каждого своя «сумка». Учитель называет слово, дети ищут его транскрипцию. Кто первым нашел слово, тот снимает с доски «добычу» и кладет в свою сумку. Побеждает тот, кто набрал больше карточек. Победитель затем демонстрирует свою «добычу» ребятам, доставая карточки из сумки и читая их.

**42. “I have got a grey mouse”**

Дети становятся в круг. Учитель находится в центре и показывает какую-нибудь игрушку, говоря: “I have got a grey mouse”. Учащийся к которому он обращается, должен с ним согласиться: “Yes, you've got a grey mouse”. Иногда ведущий “ошибается” и называет не тот цвет игрушки. Например “I’ve got a green fox”. Согласившийся с ним выбывает из игры.

**43. "Blocks"**

Игра проводится с кубиками. На каждой стороне кубика слово на определённый звук. Игроки, кидая кубик, называют выпадающие слова. (Можно играть по командам, используя два/три кубика.)

**44. "What words do you know?"**

Учитель называет звук/ букву и показывает учащимся сколько слов они должны вспомнить. Затем учитель задаёт вопрос: "What words for this sound/ letter do you know?", а участники вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву.

**45. "Chinese whispers"**

Расположить на доске карточки. Учащихся поделить на две команды. Первые участники команд подходят к водящему, и тот шепотом произносит инструкцию: "Give me the doll, please/ Put the car on the table/ Etc." Затем возвращаются к своим командам и шепотом передают инструкцию следующему в цепочке игроку. Когда инструкция доходит до последнего игрока команды, он должен как можно быстрее её выполнить. Если всё выполнено верно – команда получает очко.

1. **Методические рекомендации по проведению игр на уроках английского языка**

**Е.А. Барашкова отмечает следующие**правила применения игр**при обучении иностранному языку:**

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

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

При проведении игр учитель должен учитывать некоторые **методические рекомендации**:

Подготовить методический материал в достаточном количестве;

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

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

Продумать, как организовать обратную связь по окончании игры;

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

Н.И. Арзамасцева отмечает несколько иные **методические рекомендации** при проведении игр:

Новую игру начинает учитель (роль ведущего), а затем эта роль передается хорошо подготовленному учащемуся.

Одна и та же игра повторяется несколько раз путем подстановки новых лексических единиц.

На младшем этапе обучения необходимо приучать учащихся комментировать свои действия на иностранном языке.

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

1. **Заключение**

Таким образом, изучив роль игры в процессе обучения и рассмотрев необходимость применения дидактических игр на уроках английского языка можно сделать вывод о том, что воспитательная и развивающая ценность обучения в игровой форме заключается в содержании и направленности его на решение задач, поставленных педагогом.

С помощью игры можно обеспечить активное участие в уроке каждого учащегося, стимулировать речевое общение, способствовать формированию интереса и стремления изучать иностранный язык, Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку. Игры на уроках иностранного языка необходимо использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности.

Использование на уроках по иностранному языку игр и игровых моментов, является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности учащихся.

Опубликовано 30.11.21 в 16:05

