***Методика игровой деятельности в обучении английскому языку.***

**Ключевые слова**: игра, лексические игры, игровой метод, инновационные технологии обучения английскому языку, интерактивные игры.

Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным, но одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как: создание психологической готовности учащихся к речевому общению;

Обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;

Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанному диалогу.

Важно помнить при этом, что игра не только источник детской радости, она является основным способом решения учебных задач.вкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

В настоящее время основная цель обучения иностранному языку заключается в том, чтобы заинтересовать детей в начальной школе использовать английский язык в своей жизни. Это означает развитие их коммуникативных навыков, культуры изучаемой страны. Поэтому на уроках иностранного языкы преподавателям следует использовать определенные стратегии, которые заинтересуют учеников быть активными участниками занятий, развивать свои коммуникативные навыки, формировать у них интерес и мотивацию к изучению языка.

Активные методы обучения является решение образовательных задач в разных аспектах: формирование положительной учебной мотивации; повышение познавательной активности учащихся; активное вовлечение обучающихся в образовательный процесс; стимулирование самостоятельной деятельности; развитие познавательных процессов — речи, памяти, мышления; эффективное усвоение большого объема учебной информации; развитие творческих способностей и нестандартности мышления; развитие коммуникативно-эмоциональной сферы личности обучающегося; раскрытие личностно-индивидуальных возможностей каждого учащегося и определение условий для их проявления и развития; Следовательно, активными методами обучения следует называть те методы, которые максимально повышают уровень познавательной активности учащихся, побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Принимая во внимание практическую цель обучения английскому языку — учить ему как средству общения, ведущим методическим принципом следует считать принцип коммуникативной направленности. Это означает, что обучение должно строиться таким образом, чтобы вовлекать учащихся в устную (аудирование, говорение) и письменную (чтение, письмо) коммуникацию. Это незамедлительно отражается на повышении качества знаний. На таких уроках английского языка учащимся не скучно, они не безразличны к учебе, — все заняты делом.

К активным методам обучения можно отнести использование игр и игровых ситуаций, введение проблемной ситуации в урок, метод проекта, использование ИКТ и другие. Без игровых действий закрепление в памяти учащихся иностранной лексики происходит, на мой взгляд, менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения. Игра, как средство, гарантирующее позитивное эмоциональное состояние, повышает трудоспособность и заинтересованность учеников, что отражается на качестве усвоения учебного материала.

Исследователи активных методов обучения отмечают, что лекционный материал усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%.

***Рассмотрим примеры нескольких игр.***

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ АУДИРОВАНИЯ**

Цели: - научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;

- научить учащихся выделять главное в потоке информации;

- развивать слуховую память учащихся.

**Загадки о животных.**

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

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

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

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

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

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

**Веселые художники**

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

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

**ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Цель: тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**Цели:**

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

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

- развивать речевую реакцию учащихся.

**В магазине**

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

P1 : Good morning!

P2 : Good morning!

P1 : Have you got red apples?

P2 : Yes, I have. Here you are.

P1 : Thank you very much.

P2 : Not at all.

P1 : Наve you got sweets?

P2 : Sorry, but I haven`t.

P1 : Good bye.

**Собери картинку**

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

**ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.**

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

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

**Что ты любишь делать?**

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

**Любимое занятие Карлсона.**

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

**Кубики.**

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.

**Интерактивные игры.**

Программа WordWall проста в использовании и помогает создавать упражнения, (для изучения лексики, грамматики, речевых конструкций)

Оптимально подходящие, как для интерактивной доски, так и для индивидуальной работы на компьютерах, не требует специальных знаний и умений от преподавателя, позволяет создавать интерактивные упражнения с использованием изображений и тестов. Встроенный искатель изображений автоматически находит и предлагает изображения. Кроме того, редактор, работающий он-лайн, позволяет выполнять упражнения дистанционно, и собирать статистику выполнения заданий учащимися.

Он-лайн упражнения представляют собой простые но полноценные компьютерные игры, условием прохождения которых будет решение задач, поставленных учителем, исходя из требований конкретного

Содержание и наполнение каждой игры можно менять, дополнять по мере продвижения учащихся по программе изучения английского языка.

Вращающиеся карточки (Flip Tiles) чаще используются на этапе введения или закрепления новых лексических единиц, представляют собой двусторонние карточки, на которых можно использовать как изображения, так и текстовые элементы. На уроке английского языка этот элемент удобен для стимулирования устных высказываний по определенной ситуации в парной работе, а при переворачивании карточки осуществляется самопроверка. Задача учащихся высказать отношение или рассказать о событии, отмеченном на одной стороне карточки, а затем, перевернув карточку проверить свои догадки.

**Заключение**

Таким образом практика показала, игры, которые направлены на активизацию, закрепление и повторение лексических единиц, вызывает у учеников повышенный интерес к изучаемому предмету. Следовательно, игровая деятельность на занятиях иностранного языка вызывает интерес, повышает мотивацию, снижает утомляемость, способствует преодолению языкового барьера, создаёт благоприятную атмосферу на уроке. Таким образом, игровая деятельность, для младших школьников становиться увлекательным и эффективным.