

Игровые методы в обучении английскому языку в начальной школе

Автор: учитель английского языка
ГБОУ школа №246
Галяминская Светлана Владимировна

2018г.

Содержание

Введение

Глава 1. Игры на уроках английского языка

- Понятие «игровой метод» в обучении иностранному языку.
Функции игровой деятельности
- Игры на уроках английского языка. Виды игр
- Требования к играм

Глава 2. Особенности обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте

- Характеристика особенностей младшего школьника
- Особенности обучения иностранному языку
в младшем школьном возрасте

Глава 3. Практическое применение игры на уроках английского языка. Учиться радостно, учить радуясь

Заключение

Библиографический список

Введение

Реформа школы ставит перед учителями серьезные задачи интенсификации учебного процесса, совершенствования приемов обучения. Современная школа нуждается в таких методиках обучения, которые могли бы не только качественно обучить, но и раскрыть личность человека, его творческий потенциал. Так же, современное обучение должно научить человека приспосабливаться к современной жизни, научить его быстро и правильно принимать решения, активно осваивать ситуации социальных перемен. Современное обучение включает в себя, постоянное обучение школьников иностранному языку, в связи с этим учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения уровня качества и эффективности обучения иностранному языку. Именно об этом и говорит один из пунктов стратегии-инициативы проект «Новая Школа», он звучит так: «В преподавании иностранного языка следует обратить внимание на развитие активной речевой коммуникации, с использованием современных технических средств обучения» и игровой метод, это один из способов помогающих развивать активную речевую коммуникацию. В нашей школе используется признанный в мире "**коммуникативный метод**", который занимает первое место среди наиболее активно используемых методов изучения иностранных языков. Коммуникативный метод направлен на одновременное развитие основных языковых навыков (устной и письменной речи, грамматики, чтения и восприятия на слух или аудирования) в процессе живого, непринужденного общения. Научить школьника общаться на чужом языке - вот главная задача преподавателя. Лексика, грамматические структуры, выражения чужого языка преподносятся школьнику в контексте реальной, эмоционально окрашенной ситуации, которая способствует быстрому и прочному запоминанию изучаемого материала.

Коммуникативный метод дает возможность разрушить психологический барьер между учителем и его учеником. А когда ученики перестают чувствовать "дистанцию" между собой и преподавателем, когда им интересно, весело и приятно общаться с педагогом - им проще начать разговаривать на чужом языке.

Коммуникативный метод предполагает многочисленное использование игровых методик преподавания. Они вносят оживление в занятия, поддерживают положительный эмоциональный настрой учеников, усиливают их мотивацию. Использование игры, как одного из приемов обучения иностранному языку, значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям. Наша задача сделать этот предмет интересным, ведь дети обращают внимание на то, что вызывает их непроизвольный интерес.

Данная тема чрезвычайно важна для глубокого ее изучения и особенно практического применения в школах. Ее *актуальность* на современном этапе является очевидной с учетом новых веяний в системе образования, дающих простор преподавателям для новаторства и внедрения в жизнь собственных неоднородных идей и решений. Именно игра наиболее приемлема для применения ее в младших классах, так как именно здесь и существуют

неограниченные возможности для реализации творческого потенциала, как преподавателя, так и учащихся.

Объектом исследования данной работы является учебный процесс по иностранному языку в младших классах, а *предметом* исследования - методика использования игры на уроках иностранного языка.

Цель данной работы заключается в освещении вопроса о значении игр и их использовании в младших классах на уроках английского языка.

Для реализации данной цели необходимо решить следующие *задачи*:

познать роль игры на уроке английского языка в младших классах;
выявить особенности обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте;

дать определение понятию «игра» и рассмотреть различные виды классификаций игр;

рассказать о практическом применении игрового метода на уроках.

Глава 1. Игры на уроках английского языка

• Понятие игровой метод в обучении иностранному языку.

Функции игровой деятельности

«Вся наша жизнь – игра». Через игру мы учимся выполнять какие-то жизненно важные действия, запоминаем правила поведения в различных бытовых ситуациях, осваиваем непреложные правила социального общения, «примеряем» на себя разные роли, в том числе и профессиональные, а главное, учимся взаимодействовать с партнерами по игре [41].

Так что же такое «игра»? Разные ученые дают ей разное определение, но очевидно, что любая игра имеет определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.

Об обучающих возможностях использования **игрового метода** известно давно.

Многие ученые, такие как Эльконин Д.Б., Стронин М.Ф., Макаренко А.С., Сухомлинский В.А., Д.Б. Эльконина, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на то, что игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но максимально приближает его к естественной коммуникации. **Игра** развивает умственную и волевою 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.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
2. Как элемент (иногда весьма существенный) какого-то другого метода;
3. В качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);
4. При организации внеклассного мероприятия.

При использовании игрового метода задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовывать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их *способности*, особенно творческие.

По мнению Коньшевой А.В.[18; с.41-42], использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящей характер особого вида практики, в процессе которой усваивается 90% информации;

игра - свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;

игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих или хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значение;

состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;

в игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом, и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

Все это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности.

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 ситуативной спонтанности речи вообще.

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся. Ситуация может напоминать драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами [1; стр. 22]. В ходе игрового занятия ситуация может проигрываться несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни.

Реальность ее определяется основным конфликтом игры - соревнованием.

Желание принять участие в такой игре мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности. Несмотря на четкие условия

игровой ситуации и ограниченность использования игрового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жесты, мимику и др., имеет ярко выраженную целенаправленность.

Реализация игровых приемов и ситуация при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

учебная деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:



Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций.

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации, развитии обще учебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что игра - 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 таких качеств, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре, также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
- 3. Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроках, превращение уроков в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой, и в сказочный мир.
- 4. Коммуникативная функция** заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединения 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 в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в этом случае может идти речь о ролевой игре).
- 7. Развивающая функция** направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей *личности*. Все вышеперечисленные функции игры помогают не только в обучении иностранному языку, но так же развивают личностные качества школьника. [18; стр. 39-41]

- **Игры на уроках английского языка.**

- **Виды игр**

Учебная игра - это особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Она представляет собой небольшую ситуацию со своим сюжетом и действующими лицами, у которых есть общая и особенная роль, специфическая цель в конкретной процедуре общения. М.Ф. Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроке английского языка» (М.: Просвещение, 1981) рассматривает учебную игру на уроке иностранного языка как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками эмоциональности, спонтанности, целенаправленности речевого высказывания» [41, с.216].

Огромное значение при организации игры в любой учебной аудитории имеет позиция самого преподавателя. Он должен быть на 100% уверен в ее полезности, ему надо продумывать все необходимые детали ее подготовки, а также уверенно управлять ею. Простота или сложность организации и

проведения игры зависит и от типа игры, и от аудитории, и от характера взаимоотношений учащихся между собой и с учителем, то есть от многих факторов. Игры в курсе иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;

быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;

снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

оставлять учебный эффект на втором, часто не осознаваемом плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

не оставлять ни одного участника пассивным или равнодушным [41].

Существуют различные подходы к классификации игр на занятиях иностранного языка. Все существующие классификации очень условны, в каждой из них можно без особого труда найти целый ряд противоречий и слабых мест. Это обусловлено тем, что любая игра основана на использовании комплекса знаний, навыков и умений, которые трудно отделить друг от друга, особенно в ситуации пусть и псевдо, но коммуникации. Рассмотрим некоторые из существующих классификаций [41]:

Игры языковые и коммуникативные
(Language & communicative games)

Многие методисты (Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby, Jill Hadfield и другие) подразделяют учебные игры

на *языковые* и *коммуникативные*. По их мнению, к языковым играм можно отнести те игры, в которых проходит целенаправленная и достаточно жесткая отработка изучаемого языкового материала на уровне грамматики или лексики. К коммуникативным играм относятся игры, где учитель практически не может влиять на характер, содержание и способ речевого взаимодействия, где учащиеся сами решают, что, кому и как говорить, например, в ролевых играх на заданную тему [41].

Игры на взаимодействие и игры на соревнование

Те же авторы предлагают и другую классификацию игр: *игры на взаимодействие* и *игры на соревнование*. К первой группе относятся те игры, где задача может быть выполнена только путем совместных усилий всех членов группы, во втором случае - группы или их отдельные члены соревнуются, кто быстрее и эффективнее решит поставленную задачу.

Однако, как показывает практика, все игры на взаимодействие используют элемент соревнования, поскольку являются командными. Если соревноваться не с кем, то и эффект такой игры зачастую снижается или пропадает совсем [41].

Классификация игр М.Ф.Стронина

Все игры, по классификации М.Ф.Стронина, делятся на два раздела:

1. Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию *языковых навыков*. Отсюда его название «**Подготовительные игры**». Раздел открывают грамматические игры, поскольку овладение грамматическим материалом, по мнению автора, создает возможность для перехода к активной речи учащихся.

Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет учеников своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предлагаемые в данном пособии, предназначены для корректировки произношения на этапе формирования языковых навыков и речевых умений. И, наконец, формированию и развитию лексических и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых - освоение правописания изученной лексики. Большинство игр могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления языковых навыков [41].

2. Второй раздел назван «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 быть проявлены, по мнению автора, в аудитивных и речевых играх, составляющих данный раздел. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Классификация Д.Хадфилд

(Jill Hadfield. Elementary/Intermediate/Advanced Games. Nelson ELT, 1995)

Данная классификация построена на различных принципах действий, которые выполняют обучающиеся в процессе игры:

1. информационный пробел (information gap). На этом принципе основаны игры-догадки, игры-поиски и т.д.;

2. соединение или подбор элементов (jigsaw or fitting together principle). Сюда относятся различные игры на подбор соответствий или на выстраивание информации в нужной последовательности;

3. обмен (barter principle). Сюда относятся игры на обмен информацией или атрибутами игры и т.д.

Суммируя сказанное выше, можно сделать следующие выводы:

- В современной философской, психологической, педагогической литературе нет однозначной классификации игр. Существует множество подходов к проблеме классификации игр. Психологи и педагоги по-разному рассматривают проблему. Психологи дают их общую классификацию, выделяя подвижные, строительные, интеллектуальные, условные; педагоги же обращаются к дидактическим играм, подразделяя их на речевые и языковые.
- Зарубежные ученые дают классификации учебных игр, основными из которых они считают ролевую игру и симуляцию. Под симуляцией они понимают воспроизведение часто встречающихся в жизни ситуаций, требующих обязательного решения.
- Различные виды драматизации, импровизации, разыгрывание диалогов по ролям, разыгрывание сценок являются своеобразным приемом обучения иноязычной речи, а не видом ролевой игры.

- В настоящее время методистами разработано большое количество ролевых игр и вариантов их проведения, направленных на повышение мотивации к изучению иностранного языка и для усовершенствования процесса обучения иноязычному говорению.

1.3 Требования к играм

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 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. При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие. Игры могут быть грамматические, лексические, фонетические, орфографические. Все они способствуют формированию речевых навыков [3]

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия [13]. Есть основные требования к играм: игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, её следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения; игра должна быть принята всей группой; она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере; игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал. Еще одним важным требованием при проведении различного рода игр является использование всевозможной наглядности.

Кроме того, учитель должен всегда помнить о таких элементарных требованиях, как соответствие игры возрасту детей и изучаемой теме; нельзя допускать такого момента, когда в игре задействованы не все учащиеся. Также нужно удостовериться, что инструкция понятна и усвоена всеми и учащиеся готовы к осуществлению игровой деятельности.

Также не стоит забывать и о том, что обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней школьников, учителю следует проявить такт, особенно при оценке результатов игры. Отрицательная оценка деятельности её участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам [30].

Глава II. ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

- **Характеристика особенностей младшего школьника**

Для того что бы применять игровой метод важно знать психологическую характеристику каждого возраста, что бы правильно и эффективно выбрать игровой метод.

Одним из ученых, занимающихся психологической характеристикой младшего школьника была Негневицкая Е.И [29], она считала что, для того чтобы успешно решать поставленные задачи, учителю, прежде всего, необходимо знать психологические особенности школьника.

Этот возраст особенно благоприятен для начала изучения иностранного языка: дети младшего школьного возраста отличаются особой чуткостью к языковым явлениям, у них появляется интерес к осмыслению своего речевого опыта, «секретов» языка. Они легко и прочно запоминают небольшой по объему языковой материал и хорошо его воспроизводят. С возрастом эти благоприятные факторы теряют свою силу.

Младший школьный возраст начинается в семь лет, когда ребёнок приступает к обучению в школе, и длится до десяти лет [11; стр. 13]. Ведущей деятельностью данного периода становится учебная деятельность. Младший школьник приступает к усвоению человеческого опыта, представленного в форме научных знаний. Также младший школьный период характеризуется дальнейшим совершенствованием высшей нервной деятельности, костно-мышечного аппарата, развитием психических функций. Младший школьный период занимает особое место в психологии ещё и потому, что этот "период обучения в школе является качественно новым этапом психологического развития человека. Ведь в это время психическое развитие осуществляется главным образом в процессе учебной деятельности и, следовательно, определяется степенью включённости в него самого школьника" [42; стр. 183]. Несмотря на подготовку к школе, осуществляемую в детском саду и родителями, **адаптация** к школе требует немалых усилий от ребёнка.

Происходит резкое изменение режима всего дня. Учебная деятельность, став ведущей, ставит свой ряд требований к младшему школьнику. Ритм школьной жизни способствует развитию необходимых для успешного обучения навыков и умений. Школьник теперь сам должен распределять своё время, общается с большим количеством детей. Ребёнок меньше двигается, но зато ему приходится выносить нагрузки, связанные с умственной деятельностью. К тому же у школьника по-прежнему остаётся потребность в игровой деятельности [8; стр. 32].

Также важно отметить, что на этапе младшего школьного возраста ребёнок переживает так называемый кризис семи лет. У ребёнка изменяется восприятие своего места в системе отношений. "Меняется социальная ситуация развития, и ребёнок оказывается на границе нового возрастного периода" [22; стр. 251]. Ребёнок осознаёт своё место в мире общественных отношений и приобретает новую социальную позицию школьника, которая непосредственно связана с учебной деятельностью. Этот процесс коренным образом меняет его самосознание, что приводит к переоценке ценностей. Учёба приобретает громадное значение для школьника, поэтому, например, цепь неудач ребёнка в этой ведущей на данном этапе деятельности может привести к формированию

устойчивых комплексов или даже синдрому хронической неуспеваемости [22; стр. 255].

Важным элементом учебной деятельности является игра, в процессе которой ребёнок учится взаимодействовать со сверстниками, осваивает социальные роли, требования и правила, принятые в человеческом обществе. Игра, которая принимает социальную окраску, развивает чувства соперничества и сотрудничества. В течение игры младшие школьники усваивают такие понятия как равенство, подчинение, справедливость, несправедливость. Обычно младшие школьники предпочитают компанию своих сверстников одного с ними пола. Продолжается усвоение норм поведения, присущих их полу и одобряемых обществом. К тому же младшие школьники не могут долго сидеть на одном месте. Они нуждаются в движении. Урок должен содержать не только объяснение нового материала, его закрепление и повторение старого. Но также должно отводиться время различным двигательным действиям, играм, подвижной деятельности.

"К важнейшим личностным характеристикам младшего школьника относятся: доверчивое подчинение авторитету, повышенная восприимчивость, внимательность, наивно-игровое отношение ко многому из того, с чем он сталкивается" [8; стр. 32]. В поведении учащегося начальных классов видны послушание, конформизм и подражательность.

Учебная деятельность побуждается различными мотивами. У ребёнка появляется стремление к саморазвитию и познавательная потребность. "Это интерес к содержательной стороне учебной деятельности, к тому, что изучается, и интерес к процессу деятельности - как, какими способами достигаются результаты, решаются учебные задачи" [22; стр. 255]. Но не только результат учебной деятельности, оценка мотивируют маленького школьника, а также и сам процесс учебной деятельности: развитие и совершенствование себя самого как личности, своих талантов, способностей. "Школьник, становясь субъектом познавательной деятельности в общей системе учебно-воспитательных воздействий, в это же время приобретает личностные свойства и личностное отношение к тому, что он делает, и процессу обучения в целом" [42; стр. 206].

В младшем школьном возрасте складываются наиболее благоприятные возможности для формирования нравственных и социальных качеств, положительных черт личности. Податливость и известная внушаемость школьников, их доверчивость, склонность к подражанию, огромный авторитет, которым пользуется учитель, создают благоприятные предпосылки для формирования высоконравственной личности.

Преобладающий тип мышления - наглядно-образное, а процесс целостного восприятия еще недостаточно сформирован, внимание носит часто произвольный характер. Первоклассники обращают внимание на то, что ярче выделяется: величину, форму, цвет или окраску.

При обучении в начальных классах должны учитываться психические особенности учащихся. Для более продуктивного обучения на уроке надо учитывать специфику памяти детей, которое, в основном, имеет наглядно-образный характер. В начальных классах, когда запоминание, в основном, носит механический характер, основанный на силе впечатления или на многократном

повторении акта восприятия, дети должны осваивать различные способы запоминания. Но раз учащиеся только учатся разным способам запоминания, учитель должен знать об особенностях памяти младших школьников, чтобы лучше строить процесс урока.

Дальнейшее развитие получает и *интеллектуальная рефлексия*. И хотя ребёнок ещё недостаточно осознаёт собственные мыслительные операции и малоспособен к внутреннему наблюдению, он "под давлением спора и возражений начинает пытаться оправдать свою мысль в глазах других и начинает наблюдать собственное мышление, т. е. искать и различать с помощью интроспекции мотивы, которые его ведут, и направление, которому он следует" [28]. Таким образом, младший школьник только начинает овладевать рефлексией, то есть способностью рассматривать и оценивать собственные действия, умением анализировать содержание и процесс своей мыслительной деятельности. У учащихся на данном периоде появляется личностная рефлексия. То есть они начинают оценивать свои поступки и своё поведение. Этим и другим психическим и физическим особенностям младших школьников уделяется достаточно много внимания в современной психологии.

Однако одним из основных факторов, который имеет значение не только для хорошей учёбы в младших классах и последующей средней школе, но и для будущей жизни, становится такое новообразование как произвольное внимание. На основе экспериментальной работы выяснено, что у школьников младшего школьного возраста произвольное внимание занимает особое место.

Обнаружена благодаря анализу и проведённому исследованию достаточно тесная корреляционная связь между успеваемостью и уровнем развития произвольного внимания. Однако развитое произвольное внимание не может гарантировать школьнику, что он преуспеет в своей ведущей деятельности - учёбе. Как показывают результаты, среди слабоуспевающих учеников встречаются и достаточно внимательные ребята. Следовательно, и другие факторы оказывают влияние на успешность обучения.

Так как обучение в школе достаточно сложный в виду своей новизны вид деятельности для ребёнка, необходимо учитывать особенности учебной и трудовой деятельности в это время, а также появившиеся новообразования. Зеньковский В.В. отмечает, что младший школьный возраст является классическим временем оформления моральных идей и правил. Ребенок типически "послушен" в эти годы, он с интересом и увлечением принимает в душе разные правила и законы. Он не способен формировать свои собственные моральные идеи и стремится именно к тому, чтобы понять, что "нужно" делать [8].

В младшем школьном возрасте происходит значительное расширение и *углубление знаний*, совершенствуются *умения и навыки* ребенка. Этот процесс прогрессирует и к III - IV классам приводит к тому, что у большинства детей обнаруживаются как общие, так и специальные способности к различным видам деятельности. Общие способности проявляются в скорости приобретения ребенком новых знаний, умений и навыков, а специальные - в глубине изучения отдельных школьных предметов, в специальных видах трудовой деятельности и в общении.

Одним из важнейших условий формирования ребенка младшего школьного возраста является *творческое воображение*. Подлинное усвоение любого учебного предмета невозможно без активной деятельности воображения, без умения представить, вообразить то, о чем пишется в учебнике, о чем говорит учитель, без умения оперировать наглядными образами.

Таким образом, можно утверждать, что младший школьник - это "маленький взрослый", у которого начинаются формироваться важнейшие процессы. И очень важно, на наш взгляд, чтобы дети не чувствовали большую нагрузку школьной программы, а игра - способна помочь этому. В форме игровой деятельности можно всегда легко и быстро объяснить какой-то новый материал, отработать сложные моменты, разукрасить скучную рутинную ежедневную учебу, и что самое главное, заинтересовать детей в изучении английского языка с детства.

- **Специфика изучения иностранного языка в младшей школе**

На начальной ступени обучения иностранному языку, в 1-4 классе, учащиеся сохраняют еще много из того, что характерно для младшего дошкольного возраста, а именно: у них еще проявляется непроизвольное внимание, т.е. такое внимание, в становлении и поддержании которого весьма незначительна роль волевых устремлений самих учащихся. Необходимо, чтобы учитель обеспечил соответствующим содержанием и формами работы становление и поддержание внимания учащихся на должном уровне. [17; стр. 40]

Внимание учащихся 1-4 класса характеризуется также слабой устойчивостью. Из этого следует, что изложение материала должно быть кратким, ясным и должно сопровождаться достаточным количеством иллюстраций; на протяжении урока нужно несколько раз менять виды работы, разнообразить ее приемы, создавая возможность сменности умственной деятельности и работы органов чувств учащихся; формы работы по усвоению материала должны быть живыми, активными. [17; стр. 40]

Для учащихся 1-4 класса характерно замедленное восприятие нового материала. Характерна также и замедленная мыслительная деятельность, нуждающаяся в организации. Отсюда ясно, что речь учителя должна быть медленной и четкой; в процессе изучения тестового материала, а также грамматических правил нужно ориентировать учащихся на громкую речь, так как это создает дополнительную опору для понимания материала. [17; стр. 41]

Устное изложение материала учителем или изложение правила в учебнике не всегда вызывают в сознании учащегося достаточно четкие представления. Это происходит в силу неспособности учащихся 1-4 класса сосредоточить внимание на чисто словесном изложении материала. Вторая сигнальная система еще нуждается в поддержке со стороны первой сигнальной системы. Из этого следует, что материал должен излагаться простым языком. Изложение должно сопровождаться примерами на иностранном и русском языках, иллюстрирующими данное явление; в тех случаях, когда это, возможно, целесообразно сопровождать изложение материала демонстрацией наглядных пособий.

Наглядными пособиями в 1-4 классе могут быть:
изображения отдельных предметов, выполненных в красках;
несложные комплексные картины, изображающие несколько предметов;
несложные комплексные картины, изображающие действие;
изображения положения губ для произнесения английских и русских фонем;
таблицы по грамматике с изображением, например, отдельных имен существительных в единственном и множественном числе с выделением суффиксов множественного числа, сопровождаемых изображением одного и нескольких предметов.

Для учащихся 1-4 класса характерно слабо развитое умение связывать новый материал со старым. Это объясняется малым запасом знаний у учащихся и слабо развитыми способностями видеть черты сходства и различия в старом и новом материале. Исходя из этого, учитель должен помнить, что нужно всемерно развивать способности учащихся находить черты общего отличного как в значении, так и в форме. Это относится к любым языковым фактам в области грамматики, фонетики и лексики. Такая работа полезна еще и потому, что число ассоциаций, а это помогает усвоению и пониманию материала.

Для учащихся 1-4 класса характерно преобладание внешней активности. Это означает, что учитель должен дать возможность проявиться этой внешней активности, организуя работу так, чтобы в ней участвовал весь класс. [17; стр. 42-44]

В этом педагогу может помочь игровой вид деятельности. Учитывая возрастные психологические особенности младшего школьника и дидактические возможности игры, рекомендуется использовать игровые упражнения на каждом уроке как средство развития навыков восприятия и воспроизведения речи, употребления грамматических структур и лексики, обучения чтению и письму.

Именно использование игровых приемов обучения позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других детей.

Важно помнить при этом, что игра не только источник детской радости, она является основным способом решения учебных задач. Необходимость широкого использования игровых приемов диктуется и спецификой предмета: в условиях когда все задачи общения могут быть решены детьми на родном языке, новая игра является «психологическим оправданием» перехода на иностранный язык. Дети младшего школьного возраста любознательны. При восприятии материала склонны обращать внимание на яркую передачу его, эмоциональную окраску.

Однако их внимание отличается неустойчивостью: они умеют сосредоточиться лишь на несколько минут. Дети не воспринимают длительных (более 2-3 минут) монологических объяснений учителя, поэтому любое объяснение целесообразно строить в форме беседы.

Дети младшего школьного возраста очень импульсивны, им трудно сдерживать себя, они не умеют управлять своим поведением. Дети этого возраста быстро утомляются. Рекомендуется следить за нарастанием их утомления и ни в коем случае не принуждать их дальнейшему продолжению работы, когда очевидно,

что наступает спад работоспособности (обычно он наступает уже через 10 минут). При первых признаках снижения внимания советуется провести с детьми подвижную игру (можно под музыку), сменить вид работы.

Организуя разнообразную интересную деятельность с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание, постепенно будет развиваться произвольное внимание детей. [29]

Процесс обучения иностранному языку в начальной школе представляет собой совместную деятельность учителя и детей. Маленький ребенок начинает изучать иностранный язык с большой жадной познания. Задача учителя - сделать все возможное, чтобы поддержать интерес ребенка, его активность, фасцинированность (способность удивляться и восхищаться). Учитель должен стать речевым партнером ребенка, его помощником. При этом основным средством оценки являются похвала и поощрение.

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками одного процесса [34].

Действительно, урок иностранного языка это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникающие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждениям любых реальных ситуаций.

Глава 3. Практическое применение игры на уроках английского языка.

Учиться радостно, учить радуясь

It's more than a game. It's an institution.

Thomas Hughes (1822-1896)

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

- 1) создание «ситуации успеха» для каждого участника игры;
- 2) повышение мотивации изучения предмета;
- 3) обеспечение личностного роста каждого участника;
- 4) совершенствование умений, активного и доброжелательного взаимодействия друг с другом;
- 5) активизация психической, познавательной и творческой сфер личности средствами иностранного языка;
- 6) формирование и совершенствование основных аспектов иноязычной речевой деятельности: аудирования, чтения, письма, говорения.

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

- 1) соответствие задачам урока;
- 2) обучение «в зоне ближайшего развития»;
- 3) соответствие возрастным особенностям учащихся;

- 4) сочетаемость с другими видами деятельности на уроке;
- 5) целесообразность затраченного времени;
- 6) вариативность.

В своей работе стараюсь использовать игровые приёмы разнопланово:

1. На разных типах уроков:

- уроках формирования лексических и грамматических навыков,
- уроках активизации лексико-грамматического материала,
- уроках аудирования,
- уроках домашнего чтения,
- комбинированных уроках,
- повторительно-обобщающих уроках

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

3. На разных этапах урока:

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

4. В процессе внеурочной деятельности:

- ролевая игра – драматизация

Включаемые мной в урок игры можно рассматривать с точки зрения разных классификаций: и по характеру педагогического процесса, и по виду деятельности, и по характеру игровой методики, и по виду игровой среды, и по компонентностному аспекту (лексические, грамматические, фонетические, орфографические, страноведческие).

Из своей практики расскажу о тех играх, которые вызывают интерес у школьников, как на уроке, так и на кружковых занятиях.

В самом начале изучения английского языка во 2 классе, во время разучивания алфавита можно играть в разнообразные **орфографические игры**, например:

The ABC Games

1. Учитель должен иметь два набора карточек с буквами алфавита.

Класс делится на две команды. Каждая команда получает один набор карточек.

Ученики выстраиваются на возможно дальнем расстоянии от доски. Когда учитель произносит слово, скажем, **“pencil”**, ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют это слово. Команда, составившая слово первой, получает количество очков по числу букв в слове.

- Еще одна «многофункциональная» игра, **«The Chain of Letters»**. Ею можно заменить физкультминутку или же использовать в конце урока, как элемент рефлексии. Ее основное место – второй класс – при изучении алфавита, но может использоваться в третьем и четвертом классе для актуализации знаний. Все участники игры встают в круг. Ученики по очереди называют по одной букве алфавита. Тот, кто ошибается или слишком долго вспоминает нужную букву, выбывает из игры, то есть занимает свое место. Побеждает тот, кто не допускает ни одной ошибки. В этой игре буквы можно заменить цифрами и числами, названиями времен года, месяцев, дней недели и т. п.

- Также можно усложнить задачу, называя буквы алфавита от **A** до **Z**, добавив фразу со словом на свою букву: “**A** is for Apple”, “**B** is for Ball”, “**C** is for Cat” и т. д.
- Еще одна игра, которую я применяю для изучения алфавита: начинающий игру ученик называет любую букву алфавита. Школьник, получивший мяч, называет последующие буквы до конца алфавита. Если он справился с заданием, ему предоставляется право продолжить игру.
- **Дежурная буква.** Дежурный называет букву, с которой должны начинаться все слова. Играющие пишут как можно больше слов. На выполнение отводится 2-3 минуты: wall, wish, window Если слово написано с ошибкой, оно не засчитывается и сжигает одно набранное очко.

Использование орфографических игр дает хорошие результаты, позволяет освоить алфавит, знание которого необходимо для дальнейшего обучения чтению.

В начале урока целесообразно проводить **фонетические игры**, цель которых – постановка правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков.

Например, к нам на уроки английского языка приходит проказница-обезьянка, которая гримасничает и просит детей повторять за ней, что они охотно и делают.

«... Обезьянка широко улыбнулась, а потом она снова надула губки...»

«... Обезьянка пошла гулять в лес, но на улице было холодно, у нее замерзли лапки, она стала дышать на них, чтобы согреть их (тренировка звука [h]) ...»

«... После прогулки в лесу у обезьянки заболело горлышко, она пришла к врачу, но не может сказать свое имя, у нее получается только м (тренировка звука [m]) ...»

У каждого в копилке есть такая, а то и не одна. Героями таких сказок выступают Язычок, Мисс Четтер, Обезьянка, и просто волшебные звери. Общим у этих сказок является то, что все они являются прекрасными помощниками для отработки произношения трудных звуков, а неоспоримыми преимуществами – возможность сочинять сказку исходя из особенностей класса в целом и с учетом индивидуальных особенностей учащихся, а также возможность учитывать насущные потребности обучения. Постепенно роль сказочника может передаваться тем ученикам, у которых трудные звуки получаются лучше, включить элемент соревнования.

В такие сказки хорошо вписываются игры, направленные на совершенствование навыков **аудирования**, например, игра «**Поймай звук**». Ученики хлопают в ладоши, когда они услышат в произносимых учителем слова заданный звук.

Если ученик ошибается он встает. Остаются сидеть самые внимательные.

Вариант этой игры используется при изучении темы множественное число существительных: учащиеся должны услышать и хлопнуть в ладоши на слово во множественном числе.

В начале уроков английского языка в начальных классах можно разучивать скороговорки или стишки, сопровождая их движениями:

The plane is travelling up in the sky

v v v – v v v – v v v.

Moving so fast and ever so high
vvv – vvv – vvv.
Over the land and over the sea
vvv – vvv – vvv.
But we always come back in time for tea.

Go, my little pony, go!
Go! Go! Go!
Go, my little pony, go!
Go! Go! Go!
Gallop, pony, gallop, go!
vvv – vvv – vvv.

В игровой форме можно провести и **физкультминутку**. Так при изучении темы «Глаголы движения» мы играем в игру **«Повторяй за мной»**. Суть игры проста: необходимо показать и назвать глагол движения. Однако по мере усвоения учащимися новой лексики, игра усложняется и видоизменяется. На первом этапе движение называет и показывает учитель, ученики повторяют и движения, и слова. Когда лексика освоена учитель, а позже ведущий из учеников только показывает действия, учащиеся же должны его повторить и назвать самостоятельно. Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физкультминутка.

С помощью этой же игры мы отрабатываем конструкцию **«Let's do something»**. При отработке этой конструкции я использую дополнительно аудиозапись (стихотворение в виде рэпа, **“Let's do judo. Let's do gym.”**).

Элементы пантомимы используются и при изучении других лексических тем: Спорт, Одежда, Внешность, Части тела и др.

Лексические игры (Word games) преследуют цели:

- Тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

Ряд игр предназначен для тренировки учащихся в употреблении отдельных частей речи, например, числительных, прилагательных. Другие игры соответствуют определенным темам **«Покупки»**, **«Внешность»**, **«Одежда»**.

1. Ведущий рисует на доске клетки по числу букв задуманного им слова.

Участники игры по очереди задают ему вопросы:

Is there the letter ... in it?

Does it have a letter?

Если названная буква имеется в задуманном слове, ведущий записывает ее в соответствующую клетку и ученик, назвавший ее, получает право на следующий вопрос. Если же названной буквы нет в слове, учащийся, задавший вопрос, выбывает из игры. Игру продолжают другие ребята, и побеждает тот, кто назовет задуманное слово.

2. Игра “**Look Sharp**” позволяет повторить лексику. Она проводится в быстром темпе, без пауз. В игре принимают участие все школьники. Учитель передает одному из учеников линейку и называет любое слово, представляющую собой ту или иную часть речи (или той же теме), и быстро передает линейку одному из соседей. Ученик, нарушивший правила игры, выбывает из нее и платит штраф: обычно декламирует стихотворение на английском языке.

Примеры:

One – two – three – four – five и т.д. (Часть речи – числительное).

Red – green – blue – brown – white и т.д. (Часть речи прилагательное).

В другом варианте игры “**Look sharp**” ученики, отвечая на вопрос учителя What can you see in the ...?, называют то, что они могут видеть в комнате (на улице, в парке, на картинке). Учащийся последним назвавший предмет, выигрывает.

Отработка **лексических навыков** происходит через дефиницию (загадки).

Ребятам дается задание на уроке или дома описать животное (дом, часть тела, игрушку, фрукт, сказочного героя), не называя его. Если задание домашнее, то на следующем уроке проверка домашнего задания проходит в форме «конкурса загадок». Применяется и обратный прием, когда дети загадывают слово (животное, сказочного героя и т.п.), а водящий или команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопросы. Такие приемы позволяют не только закрепить изученную лексику по той или иной теме, но и отработать грамматические структуры утвердительного предложения, общего вопроса, краткого и полного ответа на него.

Так при работе над лексикой «**Продукты**», «**Одежда**» в классе появляется «магазин».

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! P1 : Good morning!

P2 : Good morning! P2 : Good morning! What would you like?

P1 : Have you a red blouse? P1 : I would like some cheese.

P2 : Yes, I have. Here it is. P2 : Take, please.

P1 : Thank you very much. P1 : Thank you.

P2 : Not at all. P2 : You are welcome.

P1: Have you a warm scarf?

P2: Sorry, but I haven't.

P1: Good bye.

P2 : Good bye.

В игре **Собери портфель** участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

Цветик - семицветик

Оборудование: ромашки со съёмными разноцветными лепестками. Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

P1 : This is a blue leaf.

P2 : This is a red leaf., etc.

Guess the color

Оборудование: цветные флажки. Сначала учитель выступает в роли ведущего, затем ведущим становится ученик, угадавший цвет флага. Ведущий выбирает флаг, прячет его за спиной. Класс должен угадать, какого цвета спрятанный флаг с помощью вопроса: «Is it red?». Таким же способом мы учим буквы, цифры, школьные принадлежности.

Собери букет

Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.

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

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

Знаете ли вы животных?

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey и т. д.

Побеждает тот, кто последним назовет животное.

На уроках часто используются и различные вариации игры «**Правда/Ложь**» (Yes/No). Например, на уроке «**Знакомство**» это игра “Are you...?”. Учитель обращается к ученику с вопросом “Are you Yura?”, если он Юра, то он отвечает Yes, если нет, то – No. Таким же образом мы запоминаем буквы, цифры, звуки. Учитель называет, например, звуки, показывая соответствующие транскрипционные значки, и иногда допускает ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. С помощью этой игры мы запоминаем и новую лексику, отрабатываем грамматические структуры типа «This house is old», «She is a nice girl».

Пантомима

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

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

Орфографические игры

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр рассчитаны на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании английских слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

The comb

Класс делится на две – три команды. В зависимости от числа команд на доске два или три раза пишется какое-нибудь слово. Например:

EXERCISE EXERCISE EXERCISE Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих слово exercise, по вертикали. Каждый пишет одно слово, причем слова не должны повторяться. Через некоторое время доска будет выглядеть примерно следующим образом:

EXERCISE EXERCISE EXERCISE
ANANNHGEACIAEAI
TDTAKIGAKEXSART
LRDETD
KTYU

Игры по аудированию

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее подготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание –выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

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

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

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

Чье солнышко ярче?

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

Кто лучше знает цифры?

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

Загадки о животных

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

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)
2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)
3. It is very big and grey. (an elephant)
4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

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.

Хлопаем в ладоши

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

Составь фоторобот

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

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

Seasons

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

It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs. Учащиеся пытаются отгадать:

Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

Игры-загадки

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

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

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

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

Отдельную группу занимают **грамматические игры**.

Грамматические игры

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца. В начальной школе дети порой не знают и по-русски названия частей речи и членов предложения, поэтому обучение грамматике английского языка также целесообразно проводить через игру. Так для объяснения грамматических символов используются приемы, предложенные Шоевой Е. Ю.: «слово “глагол” я заменяю словом “действие”, “местоимение” – “вместо имени” и отрабатываю их по картинкам».

Для отработки полученных знаний мы используем набор карточек символов: учитель называет слова, а учащиеся должны определить каким знаком символом они обозначаются.

Для объяснения спряжения глагола *to be* Шоева Е.Ю. предлагает рассказывать учащимся сказку: “Жил-был король *to be*, и было у него трое верных слуг: *am, is* и *are*. Самым привилегированным был слуга *am*, он прислуживал лишь одному господину *I*. *Is* прислуживал трём господам: *he, she, it*. *Are* – тоже трём: *you, we, they*.” Если в том, о чём мы говорим, нет действия, то место занимает слуга короля *to be*.

После этого уместно провести игру “Есть ли действие?” Я говорю по-русски ряд предложений и прошу хлопнуть тогда, когда действия нет». Такие же сказки используются для объяснения и других тем: артикли, окончание *-s* у глаголов в 3 лице ед.ч. и т.п. Эти истории очень нравятся ребятам, с их помощью они легко и с удовольствием осваивают азы грамматики. А полученные знания отрабатываются в том числе и в игровых упражнениях.

Для индивидуальных заданий на уроке используются наборы карточек из пособия Е.А.Барашковой «Грамматика английского языка. Игры на уроках».

Игра с картинкой

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

P1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P2: Is the girl standing?

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

Комментатор

Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window. Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

What do you like to do?

Цель – активизация в речи общих вопросов.

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

Have you ... ?

Цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом to have. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. Предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему: Have you a cat? Have you a dog? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

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?

Комнатный бой

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

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

Игра “Hide-and-Seek”, проводимая в 4 классе, тема «Дом милый дом», вызывает положительные эмоции учащихся, активизирует всех участников игры, тем самым позволяет быстро и эффективно усвоить введенный лексический материал (предлоги).

Прятки “Hide-and-Seek”

На листке бумаги дети рисуют одинаковые квадраты, которые являются их комнатами. Располагают в комнате: стол, софу, кресло, коврик, кровать, книжную полку. Обводят кружочком то место (предположим, за креслом), где они спрятались. Повернувшись друг к другу, стараются выяснить, где спрятался одноклассник. С помощью вопроса: Are you **under the armchair**? Are you **behind the sofa**? ... Так до тех пор, пока не угадают. На следующем уроке можно закрепить полученные знания с помощью той же игры, но немного изменив условие игры. Выбирается водящий (It), которого просят выйти из класса. Учитель прячет какой-нибудь предмет. Возвращается водящий.

Teacher: Where is the pen?

It: The pen is **under the bag**.

P1: No, it is not.

It: The pen is **in the table**.

P2: No, it is not.

It: The pen is **in your desk**, Lera.

L: Yes, it is.

Ученики получают огромное удовольствие от игры. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Игровые методы часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игровые методы могут быть использованы на каждом уроке иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Это, конечно же, не полный перечень игр, используемых на уроках английского языка в начальной школе: его можно пополнять до бесконечности. Более того, одна игра может одновременно нести в себе и лексический, и грамматический, и фонетический материал. Игра может быть запланированной, а может быть и импровизацией. Она может вклиниться в любой этап урока или пронизывать весь урок. Для учителя же главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируется в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;
- невозможность использовать на любом материале;
- сложность в оценке учащихся.

Свою работу хочется закончить словами Конфуция «Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Заключение

В заключении своей работы хочется отметить еще раз, что игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения иностранному языку, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

И так же, то, что игровые формы и приемы очень разнообразны и могут быть использованы на каждом этапе работы с лексикой. На первых этапах уместно использовать типичные игровые упражнения, которые сделают процесс запоминания слов интересным занятием. Игровые методы позволяют создавать вполне реальные ситуации общения между участниками игры. Поэтому игры особенно актуальны на заключительных этапах работы с новой лексикой, на которых происходит употребление слов в речи в конкретных игровых ситуациях.

Можно сделать вывод, что игровые методы обучения многообразны. В зависимости от педагогических целей, способов организации, уровня владения языком выделяют несколько групп игр. Сюжетно-ролевые и интеллектуальные, например, требуют высоких знаний лексики, так как предполагают спонтанные высказывания игроков. Игры могут быть представлены в виде игровых элементов, ситуаций, упражнений, и быть направленными на другие цели. Игровые методы различаются в зависимости от количества участников, времени проведения и так далее.

Игровые методы часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игровые методы могут быть использованы на каждом уроке иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения.

Список литературы

1. Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громыко Ю.В. Организационно-деятельностная игра: возможности в области применения// Вестник высшей школы. -№7, 1987г. - с. 30-35.
2. Ананьев Б.Г., О проблемах современного человекопознания. - М.: Наука. - 1997г. - с. 10-67.
3. Арсентьева Р.П. Игра-ведущий вид деятельности в дошкольном детстве - Форум, 2009г. -144с.
4. Вербицкая Т.Д., Очерки по методике обучения немецкому языку. Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов - М. : Высшая школа, 1974г. - 243с
5. Винникова И.В. Игры на развитие психических процессов. Начальная школа - 2002 г. - №3 - с. 25 - 28
6. Выготский Л.С., Психология развития как феномен культуры. 1996г. - 256с.
7. Выготский Л.С., Собр. соч.: В 6 т. Т. 4. М.: Просвещение. - 1984г. - 280 с.
8. Гамезо М.В., Орлова Л.М. Возрастная и педагогическая психология Учебник. - М.: МГОПУ; АНОО НОУ, 1999г. - с. 68-80
9. Ганина Н. С. Игровые технологии на начальном этапе обучения — Альманах школы, 2007г. № 139 с. 67-68
10. Давыдов В.В. Психическое развитие в младшем школьном возрасте //Возрастная и педагогическая психология. - М.: Просвещение. - 1973г. - с. 34-50.
11. Дубровина И.В. Об индивидуальных особенностях школьников. - М.: Наука. - 1975г. - с. 12-89.
12. Заика Е.В. Игры для развития внутреннего плана действий школьников // Вопросы психологии. - 1994г. - N 5.
13. Зайнуллина Г. М. Игровые технологии на начальном этапе обучения - Альманах школы 2007г. № 139 — с. 68-69.
14. Занько С. Т., Тюников Ю. С. Игра и учение. М. : Логос, 1992г. , ч. 1- 125 с.
15. Зеньковский В. В. Проблемы воспитания в свете христианской антропологии — Клин: Фонд«Христианская жизнь», 2002г.-200с.
16. Ильченко Е.В., Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка. М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003г.
17. Колесникова И.Е., Игры на уроке английского языка. 5 кл.: пособие для учителя - Минск : Нар. асвета, 1990г. - 112 с.
18. Коньшева А.В., Английский язык. Современные методы обучения. 2007г. - 352 с.
19. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку - Спб.: КАРО, Мн. : Издательство «Четыре четверти», 2006г. - 192 с.
20. Корндорф Б.Ф., Методика преподавания английского языка, М., 1958г., стр. 249
21. Крайг Г., Психология развития. - СПб., 2002г.
22. Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология. - М.:Творческий центр «Сфера». - 2001г. - 462 с.
23. Курбатова М. Ю. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе- ИЯШ, 2006г. №3
24. Личко А.Е Психопатии и акцентуации характера у подростков. - Л., 1984г. - с. 36-50.
25. Люблинская А.А. Учителю о психологии младшего школьника: Пособие для учителя. - М.: Просвещение. - 1977г. - с. 40-89.
26. Минкин Е.М., От игры к знаниям. - М., 1983г. - 234 с.
27. Младший школьник. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. - М.: Наука.-

- 1986г. - с. 34-41. 28. Младший школьник: Психодиагностика и коррекция развития/ М.В. Гамезо, В.С.Герасимова, Л.М. Орлова. - М.: МГОПУ. - 1995г. - с. 5-55. 29. Панфилова А. П., Игровое моделирование в деятельности педагога, М.: «Академия », 2000г.
30. Петричук И.И. Еще раз об игре - ИЯШ, 2005г. №2 - с.40-41
31. Понарядова Г.М. О внимании младших школьников с различной успеваемостью // Вопр. психол. 1982г. №2. с. 51-59.
32. Практическая психология образования /Под ред. И. В Дубровиной. - М., 1997г. - с. 341-345
33. Психологический словарь. Под ред. Зинченко В.П., Мещерякова Б.Г. - М., 1996г.
34. Пучкова Ю. Я. Игры на уроках английского языка - М.: АСТ,2003г.
35. Ратанова Т.А., Золотарева Л.Н., Шляхта Н.Ф.. Методы изучения и психодиагностика личности. - М.: МГОПУ. - с. 55-57.
36. Рогова Г. В., Методика обучения английскому языку (на английском языке) - М. : Просвещение, 1983г. - 352 с.
37. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М.: Просвещение. - 1946г.- с. 307-311
38. Рыбалко Е.Ф. Возрастная и дифференциальная психология: Учеб. пособие. - Л.: ЛГУ. - 1990г. - 339 с.
39. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996г.
40. Сафонова В. В., Соловова Е.Н. Программа начального образования по английскому языку - М. АСТ: Астрель, 2010г. - 272с. 41. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс - М. АСТ: Астрель 2010г. - 272 с. 42. Стронин М.Ф., Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994г. - 231 с. 43. Фаттахова Л. Т. Игровые технологии на начальном этапе обучения - Альманах школы, 2007г. №139 - с. 73-75. 44. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках языка, 2005г. №8
45. Эльконин Д.Б.