**«Игры на уроках английского языка»**

Изучение английского языка в игре может происходить разнообразными способами, начиная от кроссвордов до коммуникативных ролевых игр, основанных на ситуации, приближенной к реальной. Сегодня большое распространение получили компьютерные игры, специально созданные для изучения иностранных языков. Как сделать так, чтобы сохранить интерес обучающихся к предмету с первого и до последнего урока? Как создать атмосферу поиска, творчества и открытия каждый день и на каждом уроке? Как сделать так, чтобы учиться было интересно? Чему нужно обучать на уроках иностранного языка? Каждый преподаватель часто задает себе эти вопросы. Именно поэтому для  повышения эффективности образовательного процесса при проведении уроков английского языка использую следующие игровые методы обучения. Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в том числе в России, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.  
Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.  
Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. Применение различных игр помогает увлечь детей иностранным языком, создает условия для достижения большого успеха в изучении языка. Дети, которые захотят играть, всегда захотят улучшить свои знания по английскому языку.  
Игры позволяют найти подход к обучающимся, вовлечь каждого в работу, учитывая его интересы, склонность, уровень подготовки по языку. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, пополняют словарь, развивают память и мышление, снимают утомляемость. Они могут быть разнообразными по своему назначению, содержанию, способам организации и проведения. С их помощью можно решать какую-либо одну задачу - совершенствовать грамматические, лексические навыки, или же целый комплекс задач - формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание и творческие способности. Одни игры выполняются учащимися индивидуально, другие – коллективно. Каждое упражнение игрового характера требует не менее 10-12 минут учебного времени. Индивидуальные игры можно выполнять в любой момент урока, коллективные – желательно проводить в конце урока, поскольку в них ярче выражен элемент состязательности, они требуют подвижности. Одно и то же упражнение может использоваться на разных этапах обучения. При этом изменяется лингвистическая наполняемость игры, способ ее организации и проведения.  Обсуждение результатов игры начинаю с удачных моментов и лишь затем перехожу к недостаткам. Вашему вниманию предлагаю несколько игр для пользования на уроках английского языка.

Планируя уроки, учитель должен думать не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремился создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, нужно понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Каждый учитель иностранного языка, постоянно должен искать резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Основная задача учителя — добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка.

Игра называется **«Веселый телефон»,** которая направлена на развитие фонематического слуха, умения концентрироваться. Ведущий шепчет сидящему с краю на ухо слово на английском языке. Следующий игрок шепчет это слово своему соседу и т.д. Игра ведется на две команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово последнему игроку. Внимание и память развивает игра «А ну-ка запомни!» Преподаватель на короткое время показывает детям какой-либо предмет, затем убрав его, просит кого-либо описать его на английском языке по памяти, называя его цвет и размеры. В игре **«Пчелиные соты»** класс делится на две-три команды. В зависимости от числа команд на доске два или три раза пишется какое-нибудь длинное слово. Например:

E X E R C I S E           E X E R C I S E               E X E R C I S E

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:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| E | X | E | R | C | I | S | E |  | E | X | E | R | C | I | S | E |  | E | X | E | R | C | I | S | E |
| A |  | N | A | H | N | H |  |  | A |  | G | E | A | C | I |  |  | A |  | A | E | A | R | I | A |
| T |  | D | T | A | K | I |  |  | R |  | G | A | K | E | X |  |  | S |  | R | A | R | O | T | R |
|  |  |  |  | L |  | R |  |  | T |  |  | D | E |  |  |  |  | T |  | L | D |  | N |  | N |
|  |  |  |  | K |  | T |  |  | H |  |  | Y |  |  |  |  |  |  |  | Y |  |  |  |  |  |

За каждое правильно написанное слово дается одно очко. Дополнительно три очка дается команде, которая первой выполнит задание.

Участники игры **«Лестница»** выстраивают на классной доске «лестницу» из слов. Каждое слово должно начинаться с последней буквы предыдущего. Чтобы у играющих был стимул писать более длинные слова, очки целесообразно давать каждому за каждую букву. Если слово написано неправильно, команда очков не получает.

Лестница выглядит примерно так:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | E | A | R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | T | R | A | V | E | L |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | K | I | T | E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | M | O | S | C | O | W |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | R |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | D | I | A | R | Y |

**«Наборщик».** Преподаватель пишет на доске слово, например «representative». Обучающиеся составляют новые слова из букв данного слова. Слова обучающихся записываются на доске. Выигрывает предложивший последнее слово. Из данного слова можно составить следующие слова: present, nest, tea, test, part, art, sir, etc.

**«Цвета».** Капитанам предлагается внимательно посмотреть друг на друга, а потом, отвернувшись, по памяти назвать цвета отдельных предметов одежды своего соперника. Правильный ответ оценивается в 5 баллов, за допущенную ошибку отнимаются 2 балла.

**«Числительные».** Группа делится на две команды. Учитель называет числительное. Одна из команд должна назвать предыдущее числительное, а другая – последующее. Если участник игры ошибается, то команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

**«Самый-самый».** Нужно определить, кто больше других знает слов по теме.

Ученик идет к доске, а затем назад, к своей парте, называя по-английски слова по теме. Класс ведет подсчет. Учащийся получает столько жетонов, сколько слов он назвал.

Цель игры **«Пантомима»**- тренировка учащихся в употреблении лексики с элементами пантомимы.

Группа делится на две команды. Каждый ученик одной из команд получает карточку, на которой написано по-английски какое-либо слово. Дается задание: средствами пантомимы показать то, что данное слово обозначает. Соперники (другая команда) пытаются отгадать это слово. Предлагаются такие, например, слова:  to knit, to lay the table, a plane и т.д.

**«Съедобное – несъедобное (игра с мячом)»**. Дети образуют круг, водящий (учитель) в центре. Водящий называет какое-либо слово по-английски и бросает мяч одному из детей. Если слово обозначает съедобное (что-либо из фруктов), участник ловит мяч, а затем возвращает его водящему. Если слово обозначает несъедобное, мяч ловить не надо. Когда ученик допускает ошибку, «съев» несъедобное, он выбывает из игры.

**Заключение**

Использование игрового метода обучения достаточно перспективно на уроках иностранного языка. Но, естественно, работать только с использованием игрового метода нере­ально, так как тогда обучение потеряет свой основной смысл. Игровой метод должен сочетаться с другими методами обучения и поэто­му мы можем говорить только об использовании определенных игровых ситуаций (моментов) на уроке иностранного языка.

Литература:

1. Алесина Е.В. Учебные игры на уроках английского языка. – Иностранные языки в школе. //№ 4, 2005.
2. Гладилина И.П. Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе. – Иностранные языки в школе. //№ 3, 2003.
3. Дворник М.В. Игра и игровая ситуация на начальном и среднем ступенях обучения. – Иностранные языки в школе. // № 6, 2001.
4. Любимова Т.Г. Развиваем творческую активность. – Чебоксары, 2004.
5. Паросова И.А. Игра на уроках немецкого языка. – Иностранные языки в школе. //№ 4, 2003.
6. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 2000.
7. Кашина Е. Ролевые и лингвистические  игры. – Самара, 2003.
8. Конышева А.В*.* Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2008.
9. Коптелова И.Е. Игры со словами. – Иностранные языки в школе. //№1, 2003.