**Лексические игры на уроках английского языка**

Морозова Юлия Владимировна

Учитель английского языка МКОУ Яменской СОШ

В настоящее время учителя пересматривают арсенал воздействия на умы, волю, эмоции обучающихся с целью их введения в богатый мир культуры и традиций страны изучаемого языка. Пересматриваются пути и способы формирования навыков во всех видах речевой деятельности: чтении, говорении, аудировании, письме. Активизации учебного процесса, стимуляции познавательной деятельности способствует внедрение в процесс обучения, наряду с традиционными формами и методами, игровых технологий.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе. Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих отечественных ученых (И.Л. Бим, С.Т.Занько, С.С. Полат, Е.И. Пассов, В.М. Филатов и др.).

Д.Б. Эльконин в своей книге «Психология игры» даёт следующее определение игры: «Игра – объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей». А.А. Деркач так характеризует *учебную игру*: учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную проблему (проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определённой учебной цели. Таким образом, учебная игра – это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Примечательным является тот факт, что в связи с убыстрением мыслительного процесса, которое требуется в ситуации игры, обучающийся **думает** и **говорит** на иностранном языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие обучающие возможности. Зачастую игра оказывается эффективной в тех ситуациях, где не справляются многочисленные традиционные упражнения.

Игра на уроке способствует выполнению важных *методических задач*:

* создание психологической готовности обучающихся к речевому общению;
* обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
* тренировку обучающихся в выборе нужного речевого материала.

Игры на уроке английского языка могут быть очень продуктивны. В то же время они должны соответствовать целому ряду *требований*:

* иметь чёткую инструкцию (следует избегать многословия, правила должны быть лаконичными и доступными всем обучающимся);
* быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач (игра ради игры на уроке не допустима);
* быть «управляемыми» (не сбивать заданный темп учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие);
* снимать напряжение урока, нивелировать часть психологического стресса при общении;
* оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент (для обучающихся игра – в первую очередь, увлекательное занятие: языковой материал усваивается незаметно, но вместе с тем возникает чувство удовлетворения);
* не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным, стимулировать активность обучающихся.

В то же время игра будет желанной и результативной лишь в том случае, если будет тщательнейшим образом спроектирована преподавателем. Важно быть уверенным в целесообразности игры, необходимо продумать все детали её подготовки, а также уверенно управлять ею. Для того чтобы учитель мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и чётко представлять желаемый результат. На этапе подготовки преподавателю важно многократно задаваться вопросом «зачем?», чтобы определить целесообразность использования игровых приёмов на уроке. Простота и сложность организации и проведения игры зависит от типа игры, и от аудитории, и от характера взаимоотношений учащихся между собой и учителем, т.е. от многих факторов. При этом очевидно, что игры на уроке способны смоделировать реальное речевое общение, что так важно для коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам.

Приведу примеры некоторых игр на уроках английского языка:

**Dominoes**

Цель — соотнести слово или предложение с картинкой.
Ход игры напоминает игру в Домино. Студенты делятся на группы. Игрокам раздается равное количество карточек. С помощью английской считалки определяется, кто будет ходить первым. Первый игрок кладет одну из своих карточек и читает слово или предложение. Тот, у кого есть картинка к предложению или слову на первом домино, кладет свою карточку рядом с первой и читает слово или предложение со своей карточки. Так продолжается пока не закончатся карточки у всех игроков. Пример домино на тему “[Daily routine](http://kenglish.ru/wp-content/uploads/2017/02/daily_routine_domino2-723x1024.jpg%22%20%5Ct%20%22_blank)”

**Volcano game**

Цель — назвать слово на картинке.
Ход игры: студенты делятся на группы или пары. В центр кладутся карточки с картинками новых слов вверх. По очереди студенты берут карточку с картинкой, называют слово и переворачивают карточку. На обратной стороне написаны баллы или нарисован вулкан. Баллы суммируются, кто наберет больше баллов, тот и победил. Если игрок вытягивает карточку с вулканом, то все набранные очки сгорают, его карточки убираются в сторону и он начинает накапливать баллы заново.

**Circle Rotation**

Цель — произнести написание нового слов или дать определение, или составить предложение.
Ход игры: всех студентов делят на 2 группы. Первая группа формирует внутренний круг, вторая — внешний. Внутренний и внешний круги встают лицом друг к другу. Если нечетное количество студентов, то один мониторит и следит, чтобы все остальные правильно выполняли задания. Игроки внутреннего круга получают список новых слов с заданиями. Новые слова необходимо назвать по буквам, дать определение или составить предложение. Пример списка: to give up (definition); wednesday (spelling), nosey (example). Потренируйте со студентами, как составить вопросы к заданиям, например, how do you spell “\_\_\_\_”? В течение 30 секунд внешний круг выполняет задания. Если игрок внешнего круга правильно произнес слово по буквам, дал правильное определение или правильно составил предложение, он получает балл. Через 30 секунд, по команде учителя, внешний круг делает сдвиг вправо на одного студента и снова выполняет задания. Затем внешний и внутренний круг меняются местами и весь ход игры повторяется. Выигрывает тот, кто набрал больше баллов.

**Memory Game**

Цель — вспомнить как можно больше слов с прошлого урока.
Ход игры: покажите студенту/студентам список 15-20+ слов, которые хотите повторить. Дайте 2 минуты на запоминание как можно большего количества слов. Уберите слова. Студент/студенты должны написать все слова, которые запомнили. Вариация данной игры: разделите студентов на две команды. Каждая команда составляет список слов, фраз, которые изучили по данной теме. Команда, которая вспомнила больше слов и фраз, победила.

**Игра «Цифры»**

Цель: повторение количественных числительных.

Образуются две команды. Справа и слева записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

**Игра «Числительные»**

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Образуется две команды. Учитель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

**Игра «How many pages?»**

Цель: повторение количественных числительных.

Учитель приносит несколько интересных книжек. И спрашивает: ”How many pages are there in the book?”

P.1: There are three hundred and fifty pages.

- No, less.

P.2: Three hundred.

- Less.

P.3: Two hundred and fifty.

- More.

P.4: Two hundred and eighty.

- That’s right.

Угадавший получает право первым посмотреть книгу.

**Игра «Цвета»**

Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Cтавится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

**Игра «This is my nose»**

Цель: закрепление лексики по теме, развитие внимания.

Показывая руку, учитель говорит:”Oh, something is wrong with my foot!” Ученик исправляет "with your hand!” Но учитель продолжает:”I don’t hear, something is wrong with my nose!” (показывая на ухо, например). Дети смеются и исправляют. Далее роль ведущего исполняет ученик, который обращается по очереди к одноклассникам. Если вызванный ученик исправляет правильно – он становится ведущим.

**Игра «Утро школьника»**

Цель: закрепление лексики по теме.

Группа детей выходит к доске и каждый из них жестами и мимикой имитирует какой-либо действие.

Учитель: Guess what each pupil is doing.

P.1: This boy is doing his morning exercises.

P.2: That girl is washing her face.

P.3: This boy is putting on his red scarf. и т.д.

Лексические игры – это эффективный метод преподавания, дающий действительно хорошие результаты в освоении нового материалы и закреплении пройденного. Это тот инструмент, который создает атмосферу творчества и погруженности в языковую среду, способствует снятию психологических и разговорных барьеров. А также это отличный способ провести время в дружной компании и с пользой!