

**Выступление по теме  
«Использование игровых  
технологий на уроках  
английского языка»**

Подготовила учитель английского языка  
Мамшанова Н.А.

Об обучающих возможностях игрового метода известно давно. Многие учёные, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются способности любого человека, а ребёнка в особенности. Именно игра выполняет роль усиления познавательного интереса, облегчает сложность процесса обучения, создаёт условия для формирования творческой личности обучающихся. Известно, насколько игра многогранна: она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и даёт отдых.

Игра позволяет учителю организовать деятельность обучающихся, сделать её более активной, заинтересовать их в изучении предмета и в поиске дополнительных средств, для получения информации – то есть создать мотивацию, которой часто не хватает нашим ученикам.

В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - "оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми".

Главное при использовании игровых моментов на уроках – создать доброжелательную атмосферу и ситуацию успеха для обучающихся.

В зависимости от целей и задач урока могут быть использованы различные игры, они могут предлагаться в процессе закрепления учебного материала, на этапе его активизации в речи обучающихся. Игры применяются как отдельные элементы урока или весь урок может быть проведён в форме игры с элементами соревнования между группами. Игра может занимать от 3-5 минут до 20-25 минут урока. Она может быть использована в качестве тренировочного упражнения при закреплении, при повторении пройденного материала, при введении нового материала. Главное правило - соблюдение чувства меры, иначе теряется свежесть эмоционального воздействия игры, а обучающиеся утомляются.

Играя, ребёнок не осознаёт в полной мере, что он учится, он не смотрит, сколько слов ему предстоит выучить, сколько страниц прочитать. Увлечённые сюжетом, поиском решения или другими заданиями, школьники непроизвольно пополняют словарный запас, учатся понимать, разговаривать и читать.

*Ролевая игра* – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определённых ролях. Учебный характер игры ими часто не осознаётся. С позиции учителя, ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Для учителя цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений

учащихся. Ролевая игра управляема, её учебный характер чётко осознаётся учителем. Она обладает большими обучающими возможностями.

1. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения, так как она подражает действительности в самых существенных чертах и в ней, как и в жизни переплетается речевое и неречевое поведение партнёров.

2. Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана.

3. Ролевая игра предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему. Ученик входит в ситуацию, хотя и не через своё собственное “я”, но через “я” соответствующей роли и проявляет большую заинтересованность к персонажу, которого он играет.

Ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. Она способствует расширению сферы общения. Это предполагает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. Поэтому ролевой игре следует отводить достойное место на всех этапах работы над темой.

Чтобы роль могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований, учитывающих как учебные задачи, так и индивидуальные особенности, потребности учащихся.

Работа над ролью у разных учащихся протекает по-разному. Можно использовать индивидуальную, парную и групповую формы подготовки. Все они имеют самостоятельную дидактическую ценность, позволяют связать воедино классную и воспитательную работу.

### **Использование игровых технологий на уроках английского языка**

Я, как учитель английского языка, стараюсь объяснить детям всю значимость изучения данного предмета. Но для того, чтобы привить детям интерес, необходимо использовать в обучении современные методы и технологии. Причем на каждом занятии нужно вводить что-то новое, делать уроки разнообразными и непохожими друг на друга.

На своих уроках использую игровые, здоровьесберегающие, информационно-коммуникативные технологии. Все они взаимосвязаны. Так, например, проведение физминутки в игровой форме совмещает в себе игровые и здоровьесберегающие технологии.

Игровая деятельность применима, в основном, в младших классах. В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет

свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности.

Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. Но хочется отметить, что игра имеет не только мотивационные функции.

Использование игровых методов:

1. Оправдывает необоснованное требование общаться на английском языке с учителем и одноклассниками.
2. Позволяет найти способы сделать для учащихся коммуникативно-значимыми фразы, в основе которых лежат простейшие грамматические модели.
3. Психологически оправдывает и делает эмоционально привлекательным повторение одних и тех же речевых моделей и стандартных диалогов.
4. Развивает способность анализировать, сравнивать и обобщать.
5. Позволяет активизировать резервные возможности обучаемых.
6. Знания применяются практически.
7. Вносит разнообразие в учебный процесс.
8. Развивает творчество школьников.
9. Учит организовывать свою деятельность.

В игровой форме можно провести и физминутку. Так при изучении темы «Глаголы движения» можно играть 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 я сама называла и показывала движение, ученики повторяли и движения, и слова. Когда лексика была более-менее освоена я, а позже ведущий из учеников только показывали действия, учащиеся же должны были его повторить и назвать самостоятельно

В середине каждого урока мы с ребятами проводим зарядку. к доске выходит один ученик и командует: stand up,

Hands up, hands down, Hands on hips, sit down.  
Stand up, hands to the sides, Bend left, bend right.  
One, two, three - hop! One, two, three - stop!

На уроках я часто использую и различные вариации игры «Правда/Ложь». Я называю, например, звуки, показывая соответствующие транскрипционные значки, и иногда допускаю ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. С помощью этой игры мы запоминаем буквы, цифры и другую лексику.

Младшим школьникам очень нравятся подвижные игры и игры с мячом. К подвижным играм можно отнести игры:

1. **«Найди букву/ Find the letter».** Условие: выложить на столе английские буквы, а также некоторые буквы из русского алфавита. Один из учеников выходит к столу, учитель называет букву, которую он должен найти. Ученик находит букву, поднимает ее, показывает своим одноклассникам и называет ее, после чего кладет ее на место.

3. **Игра в мяч. A funny ball.** Условия: учащиеся встают в круг. Учитель – в центре с мячом. Учитель бросает мяч и называет любое английское слово (можно как из пройденной лексики, так и новые слова), ребенок ловит мяч и называет букву, с которой начинается это слово, возвращая мяч учителю.

А вот игры, в которые мы играем, разделив класс на две команды:

1. **ABC Task** На доске висят 2 плаката. На каждом нарисован домик с 26 окнами. Каждое окно – ячейка для буквы алфавита, но не все ячейки заполнены - есть пустые клетки для пропущенных букв.

Ученики выходят по одному к доске и выстраивают алфавит. Оценивается быстрота и правильность выполнения задания.

2. **Funny bag.** Для каждой команды подготовлен “забавный мешочек” (Magic Bag) с буквами. Ученикам предлагается на ощупь определить мягкие буквы в “забавном мешочке”. Ребенок нащупывает букву, не вынимая ее из мешочка, называет ее, после этого показывают букву своей команде, которая определяет правильность ответа.

3. **Funny Tree** На доске нарисованы деревья (по одному для каждой команды), которые растут в волшебном лесу. Его плоды (рисунки) – яблоко, кот, осьминог, солнце, абрикос, лев и т.д. по лексике, изученной учениками. А под деревом буквы, осыпавшиеся с деревьев. Участникам необходимо прикрепить буквы к соответствующему слову, с которого оно начинается.

5. **Who is the most attentive?** Я располагаю несколько игрушек на, под, рядом со стулом и в несколько – в коробке. Ученики называют предлоги места. Участники конкурса закрывают глаза, Я меняю игрушки местами. Задача учеников вспомнить и назвать прежнее месторасположение игрушек.

Для изучения счета мы решаем примеры на английском языке, разучиваем считалочки, поем песенки.

Одной из лучших игр, одновременно развивающая диалогическую и монологическую речь ученика и помогающая усвоить лексику и буквы английского алфавита, является «Поле Чудес». Эту игру можно впоследствии использовать для изучения английского языка в среднем звене.

Очень интересна детям любого возраста следующая игра: все учащиеся делятся на две команды. В мешочек кладутся листочки с названиями героев или предметов на определенную тематику. От каждой команды по очереди выходит участник. Он достает листок со словом, читает и изображает то, что прочитал. Остальные учащиеся угадывают это слово. Данная игра помогает учащимся запомнить написания слов, а также развивает память.

Многие игровые задания можно проводить с помощью презентации (ИКТ). Например, урок-путешествие в страну английского языка. Одно из заданий - "Пройди через болото": появляется слайд с изображением болота и кувшинки, на которой написана буква. На нее можно наступить, но только назвав 5 слов на эту букву, появится новая кувшинка с новой буквой. Теперь можно наступать на нее, и т.д. Ребята постарше сами готовят подобные презентации, мы их используем на уроках. Также на уроках мы смотрим мультфильмы и выполняем игровые задания к ним, поем песенки на английском языке, в 3-4 классах читаем сказки на английском языке и ставим по ним сценки.

Целью обучения иностранному языку в основной школе является владение учащимися способностью осуществлять непосредственное общение с носителями изучаемого языка в наиболее распространенных ситуациях повседневного общения. А, как известно, общение - это не только говорение на иностранном языке, но и восприятие речи собеседника на слух. То есть говорение и аудирование являются основными видами речевой деятельности в общении с носителями иностранного языка. Для формирования коммуникативных УУД у учащихся среднего и старшего звена на уроках я использую следующие игровые приемы:

1. Интервью. Целью данной работы является опрос всех присутствующих на уроке учащихся, с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Для этого ученики, работая одновременно, свободно перемещаются по классу, выбирают ученика, которому адресуют свои вопросы, фиксируют ответы в записной книжке, выбирают другого ученика и т.д. Например, каждый учащийся получает карточку с вопросами на определенную тему (темы в карточках не повторяются). Темы могут быть следующие: Хобби, спорт, музыка, книги, путешествия и т.д. Затем учащийся

задает этот вопрос всем ученикам класса по очереди, получает ответы и подводит количественные итоги своего опроса. Одновременно ученик отвечает на адресованные ему вопросы. Этот процесс является средством интенсивной речевой тренировки, т.к. каждый из учащихся 13-15 раз формулирует свой вопрос и дает 11-15 ответов на обращенные к нему вопросы.

На следующем уроке можно использовать полученные данные для нового задания: свернутые листочки с фамилиями и именами учеников перемешиваются в коробке, а ученики их вытаскивают, каждый ученик вытягивает листочек с фамилией одноклассника. Далее ученики ходят по классу и собирают информацию (полученную на предыдущем уроке) про доставшегося им одноклассника, используя вопрос *What can you tell me about...?* Дома ребята составляют рассказы друг про друга, а на уроке зачитывают их.

3. Групповые решения. Данную работу мы проводим в виде «Брейн ринга». Класс делится на несколько групп, которые вместе готовят ответы на поставленные вопросы, принимают решения и докладывают о них. Используются вопросы, проверяющие эрудицию, сообразительность, чувство юмора.

Еще один вид групповой работы – подготовка презентаций. Класс делится на 4 группы по 4 человека, каждая из которых дома должна найти информацию на определенную тему, подготовить презентацию в PowerPoint, краткий рассказ в виде комментариев к презентации и вопросы к аудитории по своей теме. Например, на одном из таких занятий, тема которого была «Музыка», одна группа доказывала, что лучшей музыкой является рок, приводя свои аргументы, вторая утверждала, что лучше слушать танцевальную музыку, третья - R&B, четвертая – hip hop rap.

4. Координация действий: заключается в том, чтобы организовать между участниками общения «обмен предметами». Каждый ученик получает карточку, на которой обозначен «имеющийся у него» предмет, а также то, что он хочет получить в результате обмена. Карточки составлены таким образом, что прямой обмен осуществить невозможно. Необходимо попробовать несколько вариантов и через серию обменов получить желаемую вещь. Например, следующее содержание карточек:

1. You have got a book. You want to have a player.
2. You have got a player. You want to have a magazine.
3. You have got a magazine. You want to have a toy.

4. You have got a toy. You want to have a book. И т.д.

Учащиеся не знают о содержании других карточек и пользуются вопросами для того, чтобы «обменяться предметами». В этой работе принимают участие все ученики. В результате речевого взаимодействия среди участников образовывается несколько групп, внутри которых возможен обмен. По окончании общения ученики рассказывают о том, как им удалось получить нужную вещь.

5. Для формирования у учащихся социокультурной коммуникативной компетенции мы с ребятами отмечаем праздники англоязычных стран, соблюдая все традиции. Ребята, во время подготовки к празднику, ищут дополнительную информацию о празднике, узнают новые факты, готовят стен газеты, используя данную информацию, готовят тематические презентации, игры, связанные с данным праздником. Также мы с ребятами изучаем британских поэтов и их творчество, таких, как Оскар Уайлд (и его стихотворение «Symphony in yellow»), Эндрю («The naming of cats»). Эдвард Лир (и его лимерики). Ребята учат стихотворения, а также пробуют делать перевод некоторых подобных произведений.

6. Диалоги: По каждой пройденной теме дети, разделившись на пары, составляют соответствующий диалог. Потом разыгрывают их. Иногда мы устаиваем конкурс на лучший диалог.

Регулятивные УУД мы используем, когда тренируем письмо. Это может быть небольшое тестирование или словарный диктант. После проведения такого контроля, мы играем в игру "Ученик-учитель" (после написания работы, все ученики становятся Учителями. Я их называю коллегами, они проверяют работы друг друга). Существуют следующие виды самопроверки:

1 самопроверка (учитель диктует правильные варианты, ребенок сам себя проверяет)

2 Обмен работами с соседом (ребята обмениваются работами и проверяют друг друга)

3 Обмен работами с одноклассниками (учитель собирает работы, перемешивает их и раздает ученикам)

**При обобщении хотелось бы представить игры, которые я чаще всего использую на уроках, и которые больше всего нравятся детям. Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова,**

ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят..

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Игра сильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий- все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, и вместе с этим возникает чувство удовлетворения- «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Таким образом, игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

В структуре ролевой игры мы выделяем такие компоненты : роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Как известно, движущей силой говорения является мотив. Создание мотива говорения – самый трудный компонент деятельности учителя при организации ролевой игры. Для того, чтобы проникнуть в сферу интересов учащихся, нужно создать личностный мотив к участию в ролевой игре и тем самым правильно составить задания к ролевым играм. Ведь ролевые игры в

группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.

Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. В. Риверс пишет по этому поводу: «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желания продолжить беседу».

Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

Игра... Она входит в жизнь ребёнка с первых полусознательных движений. Без неё немислимо детство. Через игру ребёнка можно не только научить читать и считать, закалить не только физически, но и нравственно. Ибо для ребёнка игра – не развлечение, а сама жизнь.

Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр я стараюсь учитывать не только возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях - опору на родной язык.

### **Игры для развития навыков аудирования.**

#### **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.

### **Весёлые 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.

### **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/.

### **Учитель и ученики.**

Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учителя и учеников». Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Я стараюсь, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

### **Собери портфель.**

В игре 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.

### **Последняя буква.**

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву,

которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

### **Цвета.**

Цель: закрепление лексики по пройденным темам

Ход игры: ставится задача предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т. д. одного цвета.

Например:

A white dog

### **Самый интересный рассказ.**

Цель: образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ на определённую тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры» и т. д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок

### **Составь слово.**

Учащимся предлагается список существительных. Надо подобрать к ним слово (общее для всех), чтобы получилось сложное существительное.

Например: Snow

Foot            BALL

Basket

### **Что это?**

В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

### **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.)

### **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. Etc.

### **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.

### **Языковые игры.**

Языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических, и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

### **Переведи слово.**

Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

### **Собери пословицу**

Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл.

Например:

A FRIEND IN NEED ..... IS A FRIEND INDEED.

### **Расскажи стихотворение.**

Ведущий зачитывает первую строчку английского стихотворения, а команда должна его закончить.

### **Фонетические игры.**

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

## **Широкие и узкие гласные.**

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

## **Кто правильнее прочитает?**

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две – три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

## **Чья команда лучше сплет песню?**

Команда – победительница получает пять баллов.

Пение на уроках иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

## **Незнайка и мы.**

В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

## **Who knows the symbols of the sounds better?**

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

### **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.

### **Лото.**

Лото «Глаголы в картинках» является хорошим наглядным пособием для тренировки ГРАММАТИЧЕСКИХ ФОРМ форм.

На картах- несколько картинок, изображающих какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д.

На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing?

Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают:

He is doing.

При правильном он получает фишку.

Can you swim?

### **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.

### **Changes.**

Один ученик выходит из класса. В это время в классе происходят какие-то изменения : один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда ведущий возвращается, он должен ответить на вопрос «What has changed?» т. е. назвать всё, что изменилось в классе . Например: The window was shut, now it is open. Pete was at the first desk, now he is at the third desk. Счёт может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда /или ученик/ получает одно очко.

### **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? etc.

### **Подарки.**

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием составит предложения без ошибок.

## **Орфографические игры**

### **Цели:**

- формирование навыков правописания английских букв, буквосочетаний, слов, транскрипционных знаков, предложений
- тренировка памяти обучающихся.

### Игра «На одну букву»

Учитель предлагает назвать все предметы по какой-либо теме на соответствующую букву. Кто назовет больше, тот и выигрывает.

### Игра «Буквы-карточки»

Преподаватель распределяет по 3-4 картинки между учащимися, на которых изображены известные им предметы. Затем называет букву, а ученики должны поднять соответствующие карточки на этот звук, букву. Выигрывает тот, кто раньше других останется без карточек.

### Игра «Буквы рассыпались»

deningar (gardening)  
ingvelltra (travelling)  
tsorsp (sports)  
csimu (music)

### Игра «Расставь слова в алфавитном порядке»

Ученики из текста выбирают несколько существительных (глаголов, прилагательных) и расставляют эти слова в алфавитном порядке.

### **Буквы рассыпались.**

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

### **Дежурная буква.**

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте.

Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?»

### **Игры для работы с алфавитом.**

#### **5 карточек.**

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

#### **Где буква?**

Цель игры: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква ... читается как ... . Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

#### **Taking steps.**

Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперед. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

#### **Word-building.**

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

## **Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом.**

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно - познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

### **Запомните предметы.**

Учитель на столе раскладывает определённые предметы, даёт посмотреть на них детям в течении одной – двух минут, затем накрывает их бумагой и просит одного ученика назвать все предметы, которые он запомнил. Затем все ученики записывают их названия на английском языке.

### **Угадайте род занятий.**

По теневым изображениям ученики отгадывают, определяют род занятия людей.

### **Лесенка.**

Первый играющий говорит: “Today I had for dinner some ...” и называет что-либо съедобное, начинающееся с буквы “А”- apples.

Второй ученик говорит: “Today I had for dinner some apples and bananas”, повторяя то, что сказал его товарищ, и называя слово на букву «В». И так далее, пока все ребята не выполнят условия игры. Тот, кто не смог повторить все слова, сказанные до него другими учащимися, и назвать свое слово, выбывает из игры

### **6.Вывод.**

Использование игр на уроках иностранного языка позволяет

- ❖ глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, развить его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в команде и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

- ❖ в игре обучающиеся развивают свою языковую компетенцию, многократно повторяя те или иные речевые клише в данной конкретной ситуации.
- ❖ игра позволяет снять стресс и может быть использована на уроке как приём здоровьесберегающих технологий

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение хочется отметить, что ролевая игра - один из наиболее эффективных приемов реализации коммуникативного принципа в обучении иностранному языку. Ролевая игра имеет ряд особенностей:

1. игра - это обучение в действии, что, как известно, повышает качество обучения.

2. игра требует полной отдачи от участников, их реакции как вербальными, так и невербальными средствами в заданной ситуации. В ролевой игре используются их знания и умения, приобретенные в классной комнате, так и за ее пределами, т.е. их общий запас знаний и умений.

3. игра является в высшей степени мотивирующей, поскольку содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме того, обучающиеся видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в ролевой игре, в реальной жизни, чего не может дать механическая тренировка в употреблении лексических единиц и грамматических структур.

4. Ролевая игра дает обучающимся социолингвистическую "подсказку" - какими единицами ту или иную мысль именно в данной ситуации в зависимости от социальной характеристики участников можно выразить.

5. Ролевая игра несет в себе элемент неожиданности, с которым так часто встречаются школьники в процессе общения. Во время ролевой игры, как и при реальном общении, участники должны внимательно слушать друг

друга, т.к. они не знают заранее, что скажут их партнеры, они должны быстро думать и адекватно реагировать на реплики своих товарищей.

6. Во время ролевой игры имеет место эмоциональный подъем, что чрезвычайно положительно влияет на качество обучения.

7. Ролевая игра имеет определенные преимущества перед дискуссией и другими подобными приемами. В ролевой игре гораздо легче неуверенным в себе ученикам высказать свое мнение "под маской".

## **7. Список литературы:**

1. Вайсбург М.Л. Использование учебно-речевых ситуаций при обучении устной речи на иностранном языке. – Обнинск: Титул, 2001.

2. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. И доп. – М.: АРКТИ, 2003.

3. Е.В. Алесина – «Учебные игры на уроках английского языка» (журнал «Иностранные языки в школе», № 4 – 1987)

4. Е. Кашина – «Ролевые и лингвистические игры» (Самара, 1992)

5. Жилкина Р.И. Ролевые игры на уроках английского языка/ Иностранные языки в школе – 2010 - №1 – с. 34-38.

6. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. М.: Просвещение, 1991.

7. И.Е. Коптелова – «Игры со словами» (журнал «Иностранные языки в школе», №1-2003).

8. И.П. Гладилина – «Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе» (журнал «Иностранные языки в школе № 3 – 2003).

9. И.А. Паросова – «Игра на уроках немецкого языка» (журнал «Иностранные языки в школе», № 4 – 2003).

8. Ссылка на интернет ресурсы  
[www.bibliofond.ru](http://www.bibliofond.ru)  
[www.uchporyal.ru](http://www.uchporyal.ru)  
[igry\\_na\\_urokakh\\_angliyskogo.docx](http://igry_na_urokakh_angliyskogo.docx)  
<http://festival.1september.ru/>  
<http://nsportal.ru>

