**Игровые методы в обучении английскому языку в начальной школе**

**О**сновоположник коммуникативного метода в обучении иностранным языкам в России Пассов Е. И. обозначил шесть основных целей использования игры на уроках иностранного языка.

Формирование определенных фонетических, лексических, грамматических навыков.

Развитие определенных речевых умений.

3. Обучение умению общаться.

4. Развитие необходимых способностей и психических функций.

5. Познание в сфере страноведения и языка.

6. Запоминание речевого материала.

По мнению таких авторитетных ученых, как Пассов Е. И., Эльконин Д.Б., Стронин М.Ф., игровая деятельность на уроках иностранного языка в школе организует процесс общения на чужом языке и приближает его к естественной коммуникации.Этой теме посвящены многочисленные публикации в журнале «Иностранные языки в школе» учителей Н. П. Лобачевой, М.Ю. Курбатовой, П.А. Степичева, Шоевой Е. Ю., и других.

Целью данной статьи является исследование особенностей обучения английскому языку учащихся младшего школьного возраста, роли игрового метода на уроках английского языка в младшей школе, классификации игр и обобщение моего опыта использования игрового метода на уроках английского языка в младших классах ГБОУ РФМЛИ.

**М**ладший школьный возраст - это учащиеся 1 - 3 (4) классов. Начало школьного обучения означает не простой для детей переход от игровой деятельности к учебной. Младшие школьники не могут заниматься одним делом более 10-20 минут. У них более развита наглядно-образная память, поэтому важно использовать на уроке картинки, игрушки и т.д. Восприятие учащихся непосредственно связано с возможностью взять, потрогать. нарисовать, сложить, угадать, узнать и т.д. и характеризуется эмоциональностью. У младших школьников слабо развито умение связывать новый материал со старым. Это объясняется незначительным запасом знаний и неспособностью устанавливать сходства и различия в старом и новом материале. Внимание носит непроизвольный характер. Младшие школьники обращают внимание на яркие внешние признаки: величину, форму, цвет или окраску. Под влиянием обучения происходит постепенный переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. При этом у младшего школьника по-прежнему остаётся потребность в игровой деятельности. Они не могут долго сидеть на одном месте и нуждаются в движении. Вместе с тем дети этого возраста быстро утомляются.

Поэтому стараюсь менять виды и формы работы, включать подвижные игры, в которых задействован весь класс, чередовать умственную деятельность и работу органов чувств детей.

Свою цельвижу в том, чтобы вызвать в младших школьниках интерес к изучению английского языка. Интерес, в свою очередь, помогает им легче усваивать учебный материал, а также создает условия для успешного изученияанглийского языка в средних и старших классах. Все это требует разработки и применения наиболее эффективной системы обучения иностранному языку учеников младшей школы с учетом их возрастных особенностей.

**У**читываявозрастные особенности детей и дидактические возможности игры, стараюсь использовать игровой методна каждом уроке.Игра универсальна, так как является одновременно и методом, и формой организации активного обучения. В игре ситуация приближена к реальной жизни и в ней часто имеютсясюжет, действующие лица и конфликт. Ситуация игры повторяется на уроке многократно и в разных вариантах. Все это способствует запоминанию изучаемого материала. Дети постепенно привыкают к общению на уроке на чужом языке. Учебная игра требует от детей эмоциональных и умственных усилий. В ней всегда есть элемент неожиданности, поэтому для игры характерныэмоции, спонтанность речи, мимика, жесты, В игре развивается воображение, вспоминается прошлый опыт, появляются новые впечатления. В процессе игры младшие школьники учатся взаимодействовать с одноклассниками, осваивают социальные роли, правила, принятые в обществе. Игра развивает чувства соперничества и сотрудничества. Благодаря играм возникает более близкое общение учителя с учениками. В игре все равны. Игра посильна даже слабому ученику, у которого есть шанс стать первым в игре благодаря находчивости. Успех дает детям силу преодолеть стеснительность. От учеников требуется внимание, активность, но при этом им интересно и весело. В игре у детей исчезает страх получить плохую оценку.Большинство игр основаны на соревновании и с подсчетом очков. Игры могут проводиться между отдельными учащимися или по командам. Я, наблюдая и участвуя в игре в роли ведущего, подбадриваю детей, что воодушевляет их, создает хорошее настроение в классе, В процессе игры делаю выводы о том, как усвоен материал, на что следует обратить внимание. Но чтобы не разрушать настроя на игру, анализ игры и работу над ошибками провожу после игры.

Мой опыт убеждает меня в том, что игровые формы обучения делают учебно-воспитательный процесс в младшей школе более результативным в следствие того, что:

-усвоениематериала каждым учеником происходит в результате их самостоятельной деятельности;

-участники игры имеют возможность выбора;

-каждый игрок стремится к победе и ищет пути к ней;

- непредсказуемость игры активизирует мыслительную деятельность учеников;

-игры всегда доставляют ученикам удовольствие, стимулируют к изучению английского языка.

Организация и проведение игры зависят от многих факторов: от сложности изучаемого материала, от типа игры, от взаимоотношений в классе и т.д. Стараюсь продумывать все детали и нюансы подготовки игры. Использование современных достижений техники (интерактивная доска, компьютер, проектор, мультимедийные презентации) вносят в игру яркие образы, облегчают запоминание и усвоение материала. Игры очень полезны, но они должны отвечать некоторым требованиям:

-игра должна быть увлекательным занятием;

-снимать усталость, стимулировать активность каждого учащегося, не выходить из-под контроля;

-на первом плане - игра, а на втором невидимом месте – определенные учебные задачи;

-игра должна соответствовать возрасту учеников и изучаемой теме;

-проводится в доброжелательной, творческой атмосфере;

-необходимо использование всевозможной наглядности.

Однако часто игры просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Игры могут быть представлены в виде игровых элементов, ситуаций, упражнений; в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы; как элемент какого-то другого метода; в качестве целого урока или его части.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т. д. Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то отвожу ей 15-20 минут урока. Для повторения пройденного эта же игра проводится в течение 3-5 минут.

Эффективность игры заключается в разрешении учебной задачи применительно к каждому ученику. Необходимо воспитывать в каждом ребенке понимание зависимости его результата в игре от уровня знаний, умений и навыков, которые приобретаются в результате систематической и добросовестной учебы.

В современной психологической и педагогической литературе нет единой классификации игр. Психологи выделяют подвижные, строительные, интеллектуальные и др. игры; педагоги же обращаются к дидактическим играм, подразделяя их на речевые и языковые.Некоторые методисты подразделяют учебные игры на языковые (отрабатывается материал на уровне грамматики или лексики) и коммуникативные (игры, где ученики свободны в выборе что и как говорить), игры на взаимодействие (задача выполняется совместными усилиями всех членов группы) и игры на соревнование (кто быстрее и эффективнее решит поставленную задачу). Зарубежные ученые считают основными ролевую игру и симуляцию (воспроизведение жизненных ситуаций, требующих обязательного решения).Сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры требуют большого словарного запаса, так как предполагают спонтанные высказывания игроков.

Классификация игр на основе теории выдающегося учителя английского языка Стронина М. Ф.делит игры на два раздела:

- «Подготовительные игры». Это грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию языковых навыков.

- «Творческие игры». Цель этих игр - способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Как правило, каждая конкретная игра – это синтез нескольких типов игр, выделенных в классификации. Я стараюсь использовать в своей работе разнообразные виды игровой деятельности на разных типах уроков.Во время игры считаю очень важным говорить на английском языке.Расскажу о тех играх, которые вызывают особый интерес у школьников и дают положительный результат в процессе обучения английскому языку в младшей школе.

Грамматические игры.

Многократное повторение грамматических конструкций кажется детям скучным, однообразным занятием. Во время игры заучивание происходит в общении и перестает быть утомительным.В начальной школе обучение грамматике английского языка целесообразно проводить через игру. На уроках используюприемы, предложенные учителем Шоевой Е. Ю.: «слово “глагол” я заменяю словом “действие”, “местоимение” – “вместо имени” и отрабатываю их по картинкам».Грамматические конст­рукции вводятся в виде речевых образцов, учащиеся заучивают их, используют в речи по аналогии, а затем даются объяснения.

Для объяснения спряжения глагола to be я предлагаю рассказывать учащимся сказку:

“Жил-был король to be, и было у него трое верных слуг: am, is и are. Самым любимым 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 провожу игру «Есть ли действие?» Я говорю по-русски несколько 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 сказки дети очень любят.Играя, они легко и с удовольствием осваивают грамматику.

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

P1: Is the girl sitting at the desk?

T:No,she is not.

P2:Is the girl dancing?

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

«Объяснение действия»

Учащиеся по очереди выполняют действия и называют их, например: I am sitting. Iamdrawing. Iamgoingtothetable. Я даю ученикам карточки за каждое правильно названное действие. Побеждает ученик, набравший большее количество карточек.

« Что ты любишь делать?»

Цель: научиться задавать общие вопросы.Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to dance? Do you like to play  tag? До тех пор, пока не отгадают.Отгадавший становится водящим.

« У тебя есть… ?»

Цель: научиться употреблять общие вопросы с глаголом have got. На столе разложены игрушки. Ученикиповторяютих названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какую-либо игрушку и прячет её за спиной. Остальные игрушки закрываются. Ученики задают вопросы ведущему: Have you got a pig? Have you got 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 свинки Пеппы»

Ребята, вы знаете Пеппу? Передо мной картинка, на которой она изображена за своим любимым занятием. Угадайте, чтоонаделает. Учащиесязадаютвопросы: Is she playing computer games? Is she reading a book?

Лексические игры

Лексические игры имеют целью помочь учащимся в приобретении и расширении словарного запаса, научить использовать его в ситуациях общения. Лексические игры очень разнообразны и могут быть использованы на каждом этапе работы с лексикой. Особенно игры полезны на заключительных этапах работы с новой лексикой.

Игра «Прятки», проводимая по теме «Наш дом», вызывает положительные эмоции учащихся, активизирует всех участников игры, тем самым позволяет быстро и эффективно усвоить введенный лексический материал (предлоги).

На листке бумаги дети рисуют комнаты, в комнате - мебель: стол, диван, кресло, кровать, шкаф и т.д. Обводят кружочком то место,где спрятался одноклассник и с помощью вопросов Are you under the armchair? Are you behind the sofa?...угадывают, где он находится. На следующем уроке закрепляем 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. Возвращаетсяводящий.

Teacher: Where is the penсil?

It: The pencil 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, Ira.

I: Yes, it is.

Игра «Смотри в оба»позволяет повторить знакомую лексику и проводится в быстром темпе. В игре принимают участие все школьники.

Ученики, отвечая на мой вопрос «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.

Загадки помогают отрабатывать лексические навыки. Я даю задание описать животное (дом, игрушку, фрукт и т. п.), не называя его. Применяю и обратный прием, когда учащиеся загадывают слово (животное, мебель и т.п.), а команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопросы. В игре закрепляется лексика, отрабатываются грамматические структуры утвердительного и вопросительного предложений, краткого и полного ответа на него.

Провожу лексические игры по определенной тематике: «Семья», «Школа» и т.п. При работе над лексикой «Продукты», «Одежда» и др. в классе появляется «Магазин».

В классе разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P1 : Goodmorning! P1 : Good morning!

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

P1 : Have you got a red skirt? P1 : I would like some salt.

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: Наve you got a warm hat?

P2: Sorry, but I haven`t.

P1: Good bye.

P2 : Good bye.

«Кроссворд»

Ведущий задумывает слово и рисует на доске клетки по числу букв в слове. 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.Побеждает тот, кто назовет задуманное слово.

«Собираем портфель»

Учитель: «Поможем Тому Сойеру собраться в школу».Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:Thisisabook. Thisisapen (pencil, pencil-box) и кратко описывает предмет, который он берёт:

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

«Угадай цвет»

Учитель, затем ученик выбирает один цветной флажок из нескольких, прячет его за спиной. Класс должен угадать, какого цвета спрятанный флажок с помощью вопроса: «Is it black?». Ведущим становится ученик, угадавший цвет флажка. Таким же способом мы учим буквы, цифры, школьные принадлежности.

«Да/Нет»

На уроке учитель обращается к ученику с вопросом “Are you Vova?”, если он Вова, 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.

«Найди цифру»

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

«Угадай животное»

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

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

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

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

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

«Веселый художник»

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

Draw a head, please.

Draw a mouth, please.

Draw an eye, please.

«Повторяй за мной».

В игровой форме можно провести и физкультминутку. Так при изучении темы «Глаголы движения» мы играем в игру, в которой необходимо показать движение и назвать глагол. На первом этапе движение называет и показывает учитель, ученики повторяют и то и другое. Когда лексика освоена, учитель или ведущий из учеников только показывает действия, учащиеся же должны его повторить и назвать самостоятельно. Таким образом, в ходе игры происходит закрепление лексики и проводится физкультминутка.

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

Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по теме «Утро школьника». Затемучительговоритведущему: Guess what every pupil is doing.

Примерныеответыведущего: This pupil is doing morning exercises. That boy is washing her face. That cat is sleeping. etc.

Ряд игр – это тренировка учащихся в употреблении отдельных частей речи (числительных, глаголов, прилагательных и др.).

Фонетические игры

Главная цель фонетических игр - постановка правильного произношения, тренировка в произношении звуков в словах, фразах, В начале урока часто выполняем фонетическую зарядку, где я использую пословицы и поговорки.Работая над фонетикой, я рассказываю сказки про звуки. Сказочные персонажи рассказывают об основных правилах чтения и произношения английских звуков.В процессе обучения дети сами придумывают продолжение этих сказок.

Учитель:Красная Шапочка пошла гулять в лес, но на улице было холодно, у нее замерзли руки, она стала дышать на них, чтобы согреть их (тренировка звука [h])

Учитель: После прогулки в лесу у Красной Шапочки заболело горлышко, она пришла к врачу, но не может сказать свое имя, у нее получается только м (тренировка звука [m]) …»

Сказкуможно продолжить с учетом потребности в тренировке трудных звуков, а также внести в игру элемент состязательности.

Орфографические игры.

Основная цель данных игр - освоение правописания изученной лексики.Класс делится на две – три команды. В зависимости от числа команд на доске два или три раза пишется какое-нибудь слово. Например:

PencilPencilPencil. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут по вертикалислова, начинающиеся с букв, составляющих слово pencil. Каждый пишет одно слово, причем слова не должны повторяться.

«Игра ABC»

Учитель должен иметь два набора карточек с буквами алфавита.

Класс делится на две команды. Каждая команда получает один набор карточек. Когда я произношукакое---либо слово, ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют это слово. Команда, составившая слово первой, получает количество очков по числу букв в слове.

«Цепочка из букв».

Этой многофункциональной игрой 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, занимает свое место за партой. 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.

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, то остается в игре.

Игры по аудированию

Данные игры помогаютучащимся понимать смысл высказывания; выделять главное в информации; развивают слуховую память учащихся.

Я читаю текст в нормальном темпе, дети слушают. После прослушивания текста учащиеся должны записать слова, которые каждый 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.Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Главное, превратить элементарный текст в интересную ребенку игру.

«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 friend. She is seven. She is a schoolgirl. Her hair is fair. Неr eyes are dark. She has а brown coat and a grey hat on.

«Времена года»

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

It is cold. I ski. I skate.Учащиесяпытаютсяотгадать: Is it summer? 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. Не is a small boy. Не can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. (Буратино)

-  I have a friend. Не is fat. He cannot read and write, but he can sing, dance and play. Hecanfly! (Карлсон)

Особый интерес вызывают игры, в которых необходимо разыгрывать сценки по содержанию текста или разученного диалога. В этих играх дети демонстрируют свои способности к аудированию, артистические способности.

**П**одводя итоги хочу признать положительную роль игры на уроках английского языка в младшей школе,Большинство игр могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления языковых навыков.Игровые методы могут быть использованы практически на каждом уроке иностранного языка. Применение игровых приемов позволяет создать условия для усвоения всех языковых средств: лексики, грамматических структур, речевых образцов. Главное, чтобы они соответствовали возрасту учащихся, целям и задачам обучения. Игровая деятельность вносит большой вклад в развитие личности ребенка. В игре активизируются его мыслительные процессы и возрастает мотивация к изучению иностранного языка. В игре иногда неожиданно и полно проявляются способности ребенка.

Невозможно перечислить все существующие игры, разработанные для занятий английским языком. Новое содержание уже знакомой игры, эффект неожиданности также обеспечивают выполнение важных методических задач. Однако следует соблюдать чувство меры, применяя на уроках в младшей школе игровой метод.Многое зависит от конкретных условий работы учителя, его творческих способностей. Учителю 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.

Исходя из своей практики считаю, что, обучаясь играя на уроках английского языка,школьники младших классов достигают главной цели обучения– формированию коммуникативной компетенции учащихся.