**Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка.**

Формирование интереса к учению – важное средство повышения качество обучения. Это особенно важно в 5-6 классах, когда еще только формируются и определяются постоянные интересы к тому или иному предмету. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка – одно из наиболее существенных требований, обеспечивающих качество обучения.

Одним из важнейших факторов развития интереса к учению является понимание учащимися необходимости того или иного изучаемого материала.

Я считаю, что дидактическая игра – одно из наиболее эффективных средств развития интереса на уроках английского языка. Она активизирует познавательную деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

Активизация деятельности учащихся на уроках английского языка – одно из основных направлений совершенствования учебно-воспитательного процесса в школе. Сознательное и прочное усвоение знаний учащихся проходит в процессе их активной умственной деятельности. Поэтому я стараюсь работу организовывать на каждом уроке так, чтобы учебный материал становился предметом активных действий ученика.

Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и учителем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринужденный и эмоциональный характер. Игре свойственны определённый темп, ритм; в процессе ее недопустимы пространные объяснения; должны излагаться кратко, доступно, лаконично.

Учитель должен сам показать живой интерес к игре, увлечь учащихся. В некоторых играх он создает ситуацию ожидания, загадочности. Успех игры зависит от того, как учитель ее проводит. В игре дети должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности и полноценности.

В большинстве игр целесообразно вносить элементы соревнования, что повышает активность детей, в процессе обучения. Ошибки учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления. К разбору ошибок надо привлекать слабых учащихся. Форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной.

Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. В первую очередь коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим задачам урока. Это прежде всего игры обучающие, контролирующие, обобщающие. Обучающей будет игра, если учащиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в игре ученику необходима определенная математическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению меж предметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях. Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока.

Знания, полученные на основе объяснительно-иллюстративного метода обучения, закрепляются системой игровых заданий для приобретения учащимися соответствующих умений и навыков.

Мне бы хотелось предложить вам ряд дидактических игр:

"Eat - Don't eat"

"Съедобное – несъедобное". Водящий бросает мяч одному из игроков, и если водящий называет съедобное – мячик надо поймать, если несъедобное – нет.

"Snowball"

Игра проводится с карточками. Р1 называет первую карточку, Р2 - первую и вторую, Р3 - первую, вторую и третью.
***Например:*** P1: Rabbit; P2: rabbit-rose; P3: rabbit-rose-road.

"What is missing"

На ковре раскладываются карточки со словами, дети их называют. Учитель даёт команду: **"Close your eyes!"** и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: **"Open your eyes!"** и задаёт вопрос: **"What is missing?"** Дети вспоминают пропавшие слова.

"Pass the card"

Дети рассаживаются полукругом и передают друг другу карточку, называя её. Предварительно слово называет учитель. Для усложнения задания дети могут произносить : “I have a…”/ “I have a… and a…”.

"What words do you know?"

Учитель называет звук/ букву и показывает детям сколько слов они должны вспомнить. Затем учитель задаёт вопрос: **"What words for this sound/ letter do you know?"**, а дети вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву.
(Игру можно проводить по командам).

"Blocks"

Игра проводится с кубиками. На каждой стороне кубика слово на определённый звук. Дети, кидая кубик, называют выпадающие слова.
(Можно играть по командам, используя два/три кубика.)

"Words road"

На ковре раскладываются карточки друг за другом, с небольшими промежутками. Ребёнок идёт по "дорожке", называя все слова.

"Story"

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают детям на карточке, и они называют его хором.
***Например:*** Жил-был **(Rabbit)**. И была у него чудесная **(rope)**. Наш **(Rabbit)** просто обожал скакать через свою **(rope)** по длинной **(road)**. А вдоль **(road)** росли необыкновенно красивые **(roses)**. Каждое утро, если не было **(rain)**, наш **(Rabbit)** собирал прекрасные **(roses)** и относил своим друзьям! Etc.

\* \* \*

Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом (одежда/ еда). Один из детей становится водящим и под счёт "one, two,three" идёт по кругу. На последний счёт водящий останавливается и задаёт вопрос игроку, который находится ближе всего к нему: **"What are you wearing?"/ "What do you like?"** Играющий называет свою карточку: **"I am wearing my …."/"I like…."** И сам становится водящим.

"Let’s change!"

Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом (одежда/ еда). Учитель предлагает детям назвать свои карточки: **"What are you wearing?"** и дети по кругу – по очереди отвечают на вопрос. Затем учитель называет игроков по парам и предлагает им поменяться местами: **"Lena and Dima, change your places! Sergey and Sveta, change your places!"** После этого учитель снова предлагает детям назвать свои карточки.

"Find the house"

На ковре раскладываются карточки (5-6) со словами на 2-3 звука, а на доске размещают карточки с соответствующими звуками (домики). Дети, поднимая карточку со словом, называют его и кладут в соответствующий "домик", т.е. под карточку со звуком, на который это слово начинается.

\* \* \*

На ковре раскладывают карточки обратной стороной вверх. Дети поднимают карточку и называют слово.

"Colour letters"

На простыне рисуют звуки/ буквы разными цветами. Учитель даёт команду: "Find yellow", ребёнок встаёт на букву указанного цвета и называет её.
(Для усложнения, кроме буквы ребёнок может называть слова, которые с неё начинаются).

"Opposites"

Учитель называет слово, а дети отвечают противоположным по значению.
(Можно играть по командам: одна команда называет слово, а другая подбирает противоположное по значению).
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Big –small | Thick/ fat – thin |
| Brave – cowardly | Clean – dirty |
| Strong – weak | Wet – dry |
| Fast – slow | Hard – soft |
| Beautiful – ugly | High – low |
| Long – short | Low – loud |
| Young – old | Furry – bald |
| New – old | Happy – sad |
| Smooth – rough | Hungry – full |
| Good – bad |   |

\* \* \*

Водящий называет букву и кидает мяч играющему. Тот должен назвать любое слово на эту букву.
Возможен вариант, когда мяч передаётся по кругу из рук в руки и водящим становится каждый играющий.

\* \* \*

Учитель произносит звук, а затем называет слова. Если в слове присутствует заданный звук – дети хлопают в ладоши, если они его не слышат – нет.
Для усложнения задания называются слова на заданный звук, в которых звук находится либо в начале, либо в середине, либо в конце слова.
***Например:*** "**T**"
"**T**iger" – дети хлопают в ладоши.
"An**t**elope" – дети топают ногами.
"Ca**t**" – дети щёлкают язычком.

"Is it true or not?"

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: **"Is it true or not?"**Игрок ловит мяч и отвечает: **"Yes, it’s true"**, либо **"No, it’s not true"**. Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку.
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Yellow lemon | Pink pig |
| Orange bear | Brown monkey |
| White snow | Red crocodile |
| Purple mouse | Green grapes |
| Gray elephant | Purple cucumber |
| Blue apple | Black sun |

"What doesn't belong?"

Игра проводится с карточками. Учитель помещает на доску/ на пол группами карточки (по 3-4) со словами. Дети по очереди называют карточку, которая не подходит в ту или иную группу, а учитель её убирает. Затем каждая из групп называется одним обобщающим словом.
(Для усложнения задания игру можно проводить без карточек – устно.)
***Например:***
Cow – horse – window – pig
What doesn’t belong?
The window is doesn’t belong!
Cow – horse – pig are domestic animals.

"It will be a …"

Игру можно проводить как с карточками, так и без них. В первом случае учитель помещает на доску карточку, а дети подбирают соответствующую пару.
***Например:***

|  |  |
| --- | --- |
| Egg – chicken | Break – house |
| Boy – man | Fabric – dress |
| Girl – woman | Night – day |
| Seed – flower | Inchworm – butterfly |
| Flour – bread | Puppy – dog |
| Snow – snowman | Kitten – cat |
| Paper – book | Berries – jam |

"Do you see?"

Игра проводится на доске либо на полу. Водящий (либо учитель) помещает на доску изображение предмета (например, по теме "мебель" - стол) и задаёт вопрос: **"Do you see a table?"**Остальные дети отвечают, глядя на доску: **"Yes, I do. (I see a table)"**. Водящий задаёт следующий вопрос, не помещая изображение предмета на доску:
**"Do you see a chair?"** Дети опять отвечают хором: **"No, I don’t.(I don’t see a chair)"**. Водящий рядом с имеющимся изображением стола помещает изображение стула и задаёт вопросы:
**"Do you see a table?"** Дети отвечают: **"Yes, I do.(I see a table)".**
**"Do you see a chair?"** Дети отвечают: **"Yes, I do.(I see a chair)".**Далее водящий опять, не помещая изображение предмета на доску, задаёт вопрос: **"Do you see a sofa?"** Дети отвечают глядя на доску: **"No, I don’t. (I don’t see a sofa)"**.
По этой схеме игра продолжается до тех пор, пока на доске не появятся изображения 5-6 предметов. Затем её можно начать заново, выбрав нового водящего. Игра может проводиться по любой лексической теме.

"It smells like..." "

Игра проводится по командам. Необходимо заполнить пластмассовые коробочки из-под фотоплёнки следующими запахами (в коробочку можно вложить ватный тампон, пропитанный запахом):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Лук – onion | Кофе - coffee grounds | Мята - peppermint extract |
| Ваниль - vanilla extract | Духи – perfume | Ластик/ резинка – rubber |
| Уксус – vinegar | Банан - banana chunk | Перец – pepper |
| Корица – cinnamon | Лимон - lemon oil | Чеснок – garlic |

Участники команд по одному пытаются угадать запах. Выигрывает команда, назвавшая большее количество запахов.

"Board race"

На доску прикрепить карточки в ряд. Детей разделить на две команды. Водящий называет одну из карточек, прикреплённых на доске. Первые два ребёнка из каждой команды подбегают к доске и дотрагиваются до карточки. Если карточка показана верно – команда получает очко. Etc.

"What can you see?”"

Подготовить карточку с небольшим отверстием в середине. Накрыть этой карточкой картинку с словом и, водя отверстием по картинке, предоставить детям возможность ответить на вопрос: “What is it?”


"Chinese whispers"

Расположить на доске карточки. Детей поделить на две команды. Первые участники команд подходят к водящему, и тот шепотом произносит инструкцию: "Give me the doll, please/ Put the car on the table/ Etc." дети возвращаются к своим командам и шепотом передают инструкцию следующему в цепочке игроку. Когда инструкция доходит до последнего игрока команды, он должен как можно быстрее её выполнить. Если всё выполнено верно – команда получает очко.

"Mine it"

Выбрать одного из детей водящим. Водящему показывается одна из карточек, которую он должен запомнить. Карточки поместить на доску. Остальные дети задают водящему вопрос: "Is it a…?" На что водящий отвечает: "No, it’s not a…" - если карточка не угадана и "Yes, it’s a…" – если карточка угадана верно!

"Crouching game"

Поставить детей в две-три линии (в зависимости от количества детей, линий может быть и четыре-пять). Каждой команде даётся определённая карточка/ слово. Учитель произносит в хаотичном порядке слова, и если это слово одной из команд – эта команда должна присесть. Когда же слова не принадлежит ни одной из команд – они остаются стоять.

"Repeat if true"

На доске расположить 5-6 карточек. Указывая на одну из карточек, учитель называет её и описывает 2-3 предложениями. Если учитель произносит всё правильно – дети повторяют, если нет - молчат (правильно – поднимают руки вверх/ хлопают в ладоши/ говорят: "Yes" Etc.).

Игра только внешне кажется развлечением, в действительности она требует серьезной предварительной подготовки со стороны учителя и учащихся. Она создает богатые возможности для выявления у учащихся общих знаний, понятий, установлений межпредметных связей. Кроме того, она способствует сплочению детского коллектива, формированию у учащихся взаимного уважения и понимания, влияет на отношения учителя и ученика, делая их доброжелательными.