**Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 2**

**городского округа Егорьевск Московской области**

 **«Использование игровых технологий на уроках английского языка»**

**Выполнила:**

**учитель английского языка Агафонова В.А.**

**2017**

**Содержание**

**Введение \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3**

**Игровая деятельность в процессе обучения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 4**

**Психолого-педагогические задачи игросистемы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 5**

**Виды игр в системе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 5**

**Требования к проведению дидактических игр \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 6**

**Использование игровых методов на уроках английского языка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 8**

**Заключение \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 12**

**Введение**

 Дидактические игры или игровые моменты часто используются на уроках английского языка. Они помогают преодолевать психологические «барьеры» усвоения материала за счет высокой эмоциональности и своей развлекательной формы, помогают расширить кругозор учащихся, более успешно развить их навыки владения родным и иностранным языком. Новые информационные технологии помогают сделать игры еще более эффективными.

 В данной методической разработке рассматриваются задания для отработки речевых навыков (говорения, аудирования, чтения, письма), языковых и социокультурных компетенций в игровой форме с использованием современных информационных технологий (мультимедийные проекты, слайд-шоу, интерактивная доска). Подобные задания дают учителю возможность выступать в роли организатора и координатора учебного процесса. Учащиеся не получают знаний в готовом виде, а должны приобретать их значительную часть самостоятельно в ходе поисковых заданий, решении проблемных ситуаций. Это помогает развить  их мыслительные способности, интерес к учебной работе, самостоятельность. Также на примере данных заданий учитель может продемонстрировать учащимся возможности использования современных технологий при дальнейшем самостоятельном обучении.

 Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках ученик работал активно и увлеченно, использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Немаловажную роль здесь можно отвести дидактическим играм. Игра-творчество, игра-труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивает внимание, стремление к знаниям. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживает и усиливает интерес детей к учебному предмету. Широкое понимание термина «занимательность» идет еще от Н.И.Лобачевского, он считал, что занимательность-необходимое средство возбуждать и поддерживать внимание, без нее преподавание не бывает успешным. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроке, справедливо усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формой их общения с присущими им элементами соревнования, неподдельного интереса.

**Игровая деятельность в процессе обучения**

 Игра наиболее доступный вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем

на обычном занятии. Но это не значит, что занятия должны проходить только в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, самостоятельной работой. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра имеет большое значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Она учит самостоятельно решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. Таким образом, игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения.

 Цель работы: раскрыть методику игровой деятельности в процессе обучения.

 Задачи: определить назначение игровой деятельности в учебном процессе, методику организации игровой деятельности на уроке. Установить, как часто используются игры в организации учебного процесса и насколько это эффективно.

 Вышеуказанные задачи определили круг методов педагогического исследования: беседа, анкетирование, наблюдение. Игре приписывают самые разные разнообразные функции, как чисто

образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ученика и найти ее место в системе образования и воспитания.

 Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения. Развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях, учиться сознательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в имеющихся условиях, заданных игрой. Учиться умению общаться, установлению контактов, получать удовольствия от общения с партнерами, учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся. Игровые формы могут применяться и в основной, и в старшей школе, а так же использоваться при проведении нетрадиционных уроков. Несмотря на общее признание положительного влияния игр на развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся, они не нашли еще достаточно глубокого и основательного решения в методиках преподавания предметов. Большинство учителей, методистов игру, которая проводится в процессе обучения, называют дидактической. Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни. Формировать цели и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

 Можно выделить четыре организационные формы игровой деятельности:

* К индивидуальным формам можно отнести игру одного человека с самим собой или с различными предметами и знаками.
* Одиночная форма – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью.
* Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования или соперничества.
* Групповая форма – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель.
* Коллективная форма – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.
* Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют много людей.

 Технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов. Технология игры основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий, правил. Специфической и непосредственной целью игровой технологии является спонтанно направленное развитие личности играющего школьника. Это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании, заранее спроектированных процессов в образовании. Заранее спроектированных на основе тех идей, которые признанны в мире в качестве высоко значимых ценностей личности и общества. Необходимо отметить, что учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельность на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперником. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Чтобы победить в игре – соревновании, надо много вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Другими словами, игра на уроке является комплексным носителем информации. Педагогической аксиомой является положение, согласно которому к развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности школьников может привести только представление им подлинной свободы в общении. Вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений.

**Психолого-педагогические задачи игросистемы**

* Изучение нового материала, формирование умений и навыков,
* обобщение и контроль знаний.
* Раскрытие творческих возможностей учащихся.
* Воспитание коллективизма и взаимовыручка в решении трудных проблем.
* Взаимообучение. Многие игры предполагают совещательный процесс. В
* группе, где собраны сильные и слабые ученики, идет процесс взаимообогащения
* информацией и умениями.
* Воспитание чувства сопереживания друг другу.
* Формирование практических навыков.

**Виды игр в системе**

 По форме деятельности игры можно разделить на индивидуальные, парные, групповые, общеклассные.

 По образовательным задачам на игры, изучающие новый материал, формирующие умения и навыки, много игр обобщающего характера, повторения и контроля знаний

 По типам: познавательные, ролевые, деловые, комплексные.

 По форме проведения: игры – аукционы, защиты. Путешествие по станциям, пресс – конференции, игры – исследования.

 В последнее время большая роль отводится электронно-тестовым и компьютерным играм в обучении. Тестирование становится повсеместной формой проверки знаний, и здесь применяют игровую форму. С 7 по 11 класс сложность игр нарастает.

Критерии игр.

1.Игра должна быть рассчитана на один урок.

2.Игра не должна быть сложной для понимания их правил.

3.Игра не должна морально устаревать.

4.Игра должна быть массовой, охватывающей всей учеников.

5.Оценки должны выставляться легко, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка.

6.Игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней.

**Требования к проведению дидактических игр**

1.Соответствие темы игры теме и цели урока.

2.Четкость и определенность цели и направленности игры.

3.Значимость игрового результата для участников и организаторов игры.

4.Соответствие содержания игры характеру решаемой задачи.

5.Посильность используемых в игре игровых действий по их видам, характеру сложности. 6.Понятность и доступность замысла участника игры, простота игрового сюжета.

7.Стимулирующий характер игры.

8.Точность и однозначность игровых правил и ограничений.

9.Объективные критерии оценки успешности игровой деятельности школьников.

10.Адекватные способы контроля и оценки хода и результата игры.

11.Благоприятный психологический климат отношений

12.Простор для личной активности и творчества.

13.Обязательный элемент соревновательности между участниками игры.

 **Уроки упражнения** проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

 **Игры путешествия**. Их можно проводить как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.

 **Сюжетная (ролевая) игра.** Отличается от игр-упражнений и игр- путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. Хотя традиционными методами обучения и преподавания – такими как лекция, дискуссии и письменная работа – можно успешно помогать учащимся приобретать знание фактического материала и важнейших теоретических положений, в рамках которых сможет вместиться будущий опыт, эти методы являются несовершенными, по меньшей мере, в двух отношениях. Ролевая игра представляет собой один из тех уникальных приемов экспериментального обучения, который помогает ученику справляться с неопределенностью и жизненными непростыми ситуациями. Второй областью, в которой традиционные методы нуждаются в дополнении, является сфера передаваемых навыков межличностного общения и коммуникации. Неважно, как много читает и наблюдает ученик, развить эти навыки полностью можно только путем применения их в реальных межличностных контактах. Взаимодействие вербального и невербального поведения слишком сложно, чтобы быть сведенным к нескольким простым правилам. Интерпретация ответных сигналов, полученных от других людей, и реакции на эти сигналы содержат в себе ключ к эффективной межличностной коммуникации.

 **Игра – соревнование** может включать в себя все вышеуказанные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр. В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами. Игра – активнейшая форма человеческой деятельности. Редко встретишь ребенка (да и взрослого), не участвующего в определенный момент в какой-либо игре. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения, по сравнению с традиционной, более перспективна. Проводимая по схеме ученик – учитель – ученик, она позволяет ученикам самостоятельно выбирать свой путь развития (образования), возможно, делая это несознательно, интуитивно, а учитель выполняет роль катализатора: его умения и знания помогают ученику развиваться быстрее. Уроки по игровой методике существенно повышают интерес учащихся к предмету, позволяют им лучше запомнить формулировки, определения, раскрепощают ученик, его мышление.

 Этапы игры включают:

1.Предварительную подготовку: класс разбивается на команды, примерно равные по способностям, даются домашние задания командам.

2.Игру.

3.Заключение по уроку: выводы о работе участников игры и выставление оценок.

 *Анализ наблюдений за игровой деятельностью и ее результатов позволил выявить, что использование игровых форм обучения не всегда является эффективным методом для укрепления или расширения знаний*.

 Для педагогов, которые применяют игры в учебной деятельности, разработаны следующие **рекомендации:**

1. При выборе игровых форм обучения нельзя спешить и действовать в

одиночку,

2. Никогда не надо принимать чужие игры на веру без надлежащей проверки.

3. Необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности игры, поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми.

4.Разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает, что игра останавливается на самом интересном месте и никакое восстановление не может вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами еще раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, еще раз проверить – кто из учащихся может быть главным помощником в игре.

5.Нигде, никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и все должно быть построено на добровольном сотрудничестве. 6.Нельзя себе позволять играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все признаки строгости и безотказной требовательности.

 **Урок – игра «Русское лото».** Условия игры: в игре участвуют пять команд. Каждая команда получаеткарточку, в которой указаны номера десяти вопросов. Учитель или ведущий игрыдостает из мешка бочонок с номерами. Команда, у которой в карточке есть этотномер, получает право на ответ. Если ответ верный, то команда получает бочоноки ставит его на соответствующий номер в карточке. Если команда не смоглаправильно ответить на вопрос, то бочонок остается у ведущего и право ответаполучает другая команда, которая получает за правильный ответ жетон. За этотжетон можно выкупить тот бочонок, который был вынут из мешка, но остался уведущего. Побеждает та команда, которая первой поставит бочонки на все номеракарточки. Эту игру можно проводить на уроках обобщающего повторения илипо всему курсу.

 **Урок – игра «Аукцион».** На торги выносятся задания по какой-либо теме, причем учитель заранеедоговаривается с ребятами о теме игры. В игре участвуют 3 – 5 команд. Спомощью кодоскопа на экран проецируется лот № 1 – пять заданий на даннуютему (можно задания заранее написать на доске, на плакате, или использоватьготовые, распечатанные тексты) Первая команда выбирает задание и назначаетему цену от 1 до 5 баллов. Если цена этой команды выше тех, что дают другие,она получает задание и выполняет его. Остальные задания должны купить другиекоманды, Если задание решено верно, команде начисляются баллы (или часть их)снимаются. Достоинства этой простой игры в том, что при выборе задачиучащиеся сравнивают все пять задач и мысленно прокручивают ход их решения.

 **Урок – игра «Лабиринт».** Класс разбивается на 3 – 5 команд, причем каждая команда создается изребят разных способностей, чтобы команды были равные по силам. В классерасставлены столы, количество которых зависит от количества выбранных тем.На столах лежат номера столов, задания для каждого игрока по разным темам,причем задания 3-х уровневые по способностям учащихся, задания в конвертепронумерованы и каждый ученик знает свой номер задания. (Можно делать задания делать задания по 3-х уровневым тестам, разложить распечатанные тестына столах и заранее объявить учащимся задания какого уровня он решает).Ребята тянут жребий, кто с какого стола, по какой теме начинает работать,в каком порядке. За каждым столом сидит эксперт (им может быть сильныйученик данного класса или старшеклассник, который проверяет правильностьрешения задачи.) Контрольная карта с решением задач должна быть у каждогоэксперта за каждым столом начисляет количество баллов за каждую решеннуюзадачу в индивидуальные карточки каждому ученику, ставя свою роспись и баллыв фонд команды, ставя их в карточку команды. Побеждает команда, набравшаябольшее количество баллов и каждому ученику выставляется средняя оценка в **ж**урнал по их индивидуальным карточкам.

 **Урок – игра «Своя игра».** Организация урока: в игре принимают участие две команды. Каждая командавыбирает одного или нескольких основных игроков (можно играть всейкомандой), все остальные – болельщики. Игра проходит в три раунда.1 раунд – 15 минут.Ведущий называет две категории вопросов, которые будут разыгрываться. Вкаждой категории 5 вопросов различной сложности.За правильный ответ команды могут получить от 10 до 50 баллов. Основнойигрок выбирает категорию и стоимость вопроса, ведущий зачитывает вопрос,время на размышление 1 – 2 минуты. Право на ответ получает тот игрок, которыйпервым поднял руку. Если он дал правильный ответ и сумел его обосновать, токоманде прибавляется стоимость вопроса. Если основной игрок далнеправильный ответ, то стоимость вопроса снимается со счета команды. Если ниодин основной игрок не дал правильный ответ, то вопрос переходит кболельщикам. Они могут принести команде половину стоимости вопроса в случае верного ответа.2 – раунд – 15 минут.2 категории вопросов:3 –раунд – 5 минут. Ведущий объявляет тему, по которой будет задан вопрос.Основные игроки назначают стоимость вопроса (любую, но не больше тогоколичества баллов, которые есть у команды). После этого зачитывается вопрос идается 5 минут на размышление. По окончании игры подводятся итоги, инаграждается победитель.

 **Урок – игра «Домино».** Для игры готовятся карточки, каждая из которых делится на две части. В этих частях размещаются задания и отве6ты. Карточки раздаются участникам игры. Играющие по очереди расставляют карточки так, чтобы каждая следующая карточка была логически связана с предыдущей. При этом необходимо теоретически обосновать тот факт, который написан на карточке игрока. Если ученик неправильно выставил карточку или не сумел объяснить причину ее выставления, то он пропускает ход. Игрок может воспользоваться помощью

арбитра, но при этом теряет 100 очков. Выигрывает тот, кто первым выставил все карточки. Методические указания по организации урока: Игра проводится на уроке как один из этапов групповой работы для повторения и закрепления знаний по всей теме или по нескольким темам. Предполагается наличие нескольких комплектов игр, чтобы активизировать работу учащихся. В каждой группе обязательно наличие арбитра, который будет оценивать правильность ответа. Им может быть наиболее успевающий учащийся класса.

**Использование игровых методов на уроках английского языка.**

  Существует шесть основных целей  использования  игр  на  уроках  иностранного языка:

* формирование определенных навыков;
* развитие определенных речевых умений;
* обучение уметь общаться;
* развитие необходимых способностей и психических функций;
* познание (в сфере становления собственно языка);
* запоминание речевого материала.

      Исходя из данных целей, имеется несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

  *Грамматические игры*

Цель данного вида – научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую творческую активность и самостоятельность учащихся.

Примеры игр:

1 игра: Глагол to have хорошо усваивается в игре “Button”. Все ученики держат ладони лодочкой. Ведущий кладет пуговицу в руки одного из них, а другой ведущий должен угадать, у кого она находится. Второй ведущий обращается к ученику: “Button, button! Have you a button? No”, слышит он в ответ и обращается с этим же вопросом к другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не угадает, у кого в руках пуговица; при этом он может задать только три вопроса. Эта игра готовит учащихся к диалогической речи.

 2 игра: Для обработки более сложных фраз с глаголом to have может быть использована игра «Скорый поезд». Предлагается умеренный темп проговаривания фразы, например: “I have a book in my hand”. Через некоторое время предупреждаю, что поезд набирает скорость и ускоряет темп проговаривания фразы. Все учащиеся спешат проговорить фразу, чтобы «не отстать от поезда».

  3 игра: Дети становятся в кружок, водящий посередине. Дети водят хоровод и поют песенку:

           One and two,

                I and you,

             One and two,

             Who are you?

 Учащийся, напротив которого оказался водящий отвечает на вопрос. Следующий куплет:

                                 One, two, three

                                     He and she.

                                     One, two, three

                                     Who is she?

 На этот вопрос отвечает водящий, напротив которого оказался любой из учащихся.

  4 игра: Дети становятся в цепочку и за спиной передают какую-нибудь игрушку. Водящий считает до 10 и командует: Stop! И после этого пытается угадать, у кого игрушка, задавая при этом вопрос: Do you have a dog? Если он угадал, ученик отвечает: Yes, I do и становится водящим.

 5 игра:  Дети водят хоровод и проговаривают считалочку:

 One potato, two potatoes, three potatoes, four;

 Five potatoes, six potatoes, seven potatoes more.

 Как только считалка завершается, дети должны назвать имя того, на ком она кончилась: His name is…кто не успел или не правильно назвал her  или his, садится на место.

 6 игра “Wearenice”. Дети встают в две шеренги друг напротив друга. Учитель просит повторять за ним каждую строчку, сопровождая слова жестами:

 - I am nice (указывают на себя)

 - You are nice (указывают на стоящего напротив в другой шеренге)

 - We are nice (дети, в каждой шеренге указывают на всех, стоящих рядом)

 -And you (указывают на всех, стоящих напротив)

 - He is nice (указывают на мальчиков)

 - She is nice (указывают на девочек)

 - They are nice, too (указывают на всех)

  7 игра “Where do you live?”.  Игра идет по цепочке. Дети передают другу друг мяч со словами:

 Уч.1: You are a crocodile. Where do you live?

 Уч.2: I live in the river. (обращаясь к следующему ученику) You are a frog. Where do you live?

 Уч.3: I live in the pond. You are a horse. Where do you live?

 Уч.4: I live in the farm. You are a bear. Where do you live?

 Уч.5: I live in the forest. You are a dog. Where do you live?

 Уч.6: I live in the house. You are a tiger. Where do you live?

 Уч.7: I live in the zoo.

*Лексические игры*

 Данный вид игр преследует цели – тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомство с сочетаемостью слов, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию учащихся.

 1 игра «Выучи слова, используя рифмовку»

   1) Очень любит манку обезьянка – monkey

   2) В английском я вершин достиг! Свинья, я знаю, будет – pig

   3) Каждый из ребят поймет: птица – по-английски bird

   4) Имеет пышный рыжий хвост проказница лисица – fox

   5) В цирке он большой талант, слон могучий – elephant

   6) Прыгнула к нам на порог лягушка зеленая – frog

   7) Игрушку вдруг я захотела. Куплю зайчонка: заяц – hare

   8) В каждой стране он названье имеет: по-русски – медведь, по-английски – bear

   9) По двору ходил – чирикал маленький цыпленок – chicken

   10) Курица известна всем, по-английски она - hen

 2 игра «Спортивная тренировка». Один ученик  показывает действие, не называя его, например play tennis. Остальные должны сказать это действие по-английски.

  3 игра “Touchfaster!” (прикоснись быстрее!)

Учитель просит детей встать, затем быстро командует: Touch your eyes! Touch your nose! Touch your feet! Touch your ears! Выбывает ученик, либо не выполнивший команду, либо выполнивший ее неверно или последним.

  *Фонетические игры*

 Они практикуют и развивают произносительные навыки: интонацию предложений, фонемы. Можно использовать игру под названием Intonation Game.

  1 игра: (Игра-загадка). Какой звук я задумала? Называется ряд слов, в которых встречается один и тот же звук. Отгадавший первым получает право загадать свою загадку.

  2 игра: (игра с предметом). Назови слово. Ведущий бросает участникам по очереди мяч, называя слово в котором слышится этот звук.

 3 игра «I spy». Учитель: I spy with my little eye. Something beginning with [b].

 Дети называют известные им слова, начинающиеся со звука [b]: bear, big, ball… победителем считается ученик, назвавший последнее слово.

  4 игра «Слышу – не слышу». Учитель называет слова, в которых есть буква “N”. Ученик поднимает руку, если услышит эту букву в слове. Побеждает тот, кто назовет больше слов.

  5 игра «Отгадай, какое слово здесь зашифровано». Английский алфавит нумеруется. Цифра означает номер буквы по порядку как она идет в алфавите.  Предлагаются шифровки английских слов, например, 6,1,13,9,12,25 (family)

 *Орфографические игры.*

 Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть – на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

  1 игра: на доске написаны слова, с пропущенными буквами. Ученик должен вставить пропущенные буквы.

  2 игра: детям раздаются карточки с буквами. Учитель: «было у меня слово, рассыпалось оно на буквы, угадайте, что это за слово»

  3 игра: на доске записаны слова, в которых гласная буква  Uu читается звуками [ju:] и []. Найти слова, которые читаются в первом типе чтения, а затем во втором.

  *Творческие игры.*

  Цели игр – научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, научить выделять главное в потоке информации, развить слуховую память учащихся. Такие игры формируют у учащихся навыки говорения, аудирования. Одной из задач подобного рода игр является обучение учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

  1 игра «Придумай рифму к слову».  Слова: like, my, fox, grey, cat.

  2 игра «My friend».  Составить рассказ о своем друге по образцу:

 My friend is…

 He (she) is…

 He (she) lives in the …

  Театрализованные уроки и внеклассные мероприятия на английском являются одной из форм обучения, предполагающей использование приемов драматизации и инсценирования для интенсивности процесса овладения иностранным языком. Поскольку непременным условием являются выступления перед сверстниками, обучение речевой деятельности происходит как в форме говорения (для выступающих), так и в форме аудирования (для зрителей). Постановка спектакля позволяет индивидуальным способностям детей развиваться в коллективной форме обучения. Творческий характер заданий, предлагаемых в ходе спектаклей, способствует лучшему запоминанию и усвоению различных грамматических явлений, расширению лексического запаса, развитию монологической и диалогической речи, а также открывает широкие возможности для индивидуальной работы школьника. Кроме того, при участии в театрализованных постановках у учеников формируется интерес как к самому предмету, так и к культурным традициям, литературе страны изучаемого языка.

**Заключение**

 Универсальные учебные действия, используемые в игровых и  информационных технологиях:

1. Познавательные: уметь собирать, обобщать и передавать информацию, уметь осознано и произвольно строить сообщения, использовать знако-символические средства, модели, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.
2. Регулятивные: ставить новые учебные задачи, выбирать действия в связи с поставленной задачей, применять установленные правила в планировании решения, вносить необходимые дополнения и способ действия для достижения наилучшего конечного результата.
3. Коммуникативные: проявлять активность во взаимодействии для решения задач, строить понятные для партнера высказывания, договариваться о распределении ролей, обращаться за помощью, слушать собеседника, задавать вопросы.

 Значение игровых технологий невозможно исчерпать. Ее феномен состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

 Преимущества игровых технологий: Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс. Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).

Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

 При систематическом использовании на уроках игровых технологий наблюдаются следующие результаты:

* формируется такие качества личности как терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;
* вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
* создается положительный морально-психологический климат в классе для развития личности учащихся;
* повышается уровень развития коммуникативных навыков учащихся;
* в каждом классе выделяется группа учащихся, у которых наблюдается высокий уровень сформированности устойчивой мотивации познания;
* развивается наблюдательность, умения видеть необычное в знакомых  вещах.

 Нередко победителями игр становятся слабоуспевающие дети. В ходе игровой деятельности у них проявляется терпение и настойчивость, то есть те качества, которых им не хватает для систематической подготовки домашних заданий.

Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

         Учебно-дидактические игры на уроках английского языка являются эффективными средствами активизации познавательных процессов у учащихся. Современные информационные технологии помогают реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, обеспечивает индивидуализацию и дифференциацию с учетом особенностей детей, их склонностей. Учебно-дидактические игры с использованием современных информационных технологий помогают в формировании  общеучебных умений и навыков,  а также в повышении уровня обучаемости детей. Посредством игры в рамках системно-деятельностного подхода в классе могут быть привнесены разнообразные  формы работы (работа в парах, группах - больших и маленьких и целым классом). Игра ставит учащихся в ситуации, в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы в работе социальных взаимоотношений.  Игра пригодна для каждого вида работы с языком (отработка структур, лексики, изучение функций, интонационных моделей). Игра может применяться на любом этапе урока (актуализация, фонетическая и лексическая зарядки, при проведении контроля в устной речи - монологической и диалогической). Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен прослушивать, снабжать необходимой информацией, т.е. оказывать языковую помощь. Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении младших школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.

**Список литературы**

1. Карамышева Т. В. Изучение иностранных языков с помощью компьютера. (в вопросах и ответах). СПБ., 2001.
2. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий. Санкт-Петербург, «Каро», 2006.
3. Северина О.А. Инновационные системы контроля и оценки знаний обучающихся. Педагогические советы, выпуск 8. Волгоград, «Учитель», 2008.
4. Электронный ресурс: Федеральный Государственный Образовательный Стандарт.
5. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения.
6. Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. – Москва: Академия, 2008.
7. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение / А. П. Панфилова. – Москва: Академия, 2009.