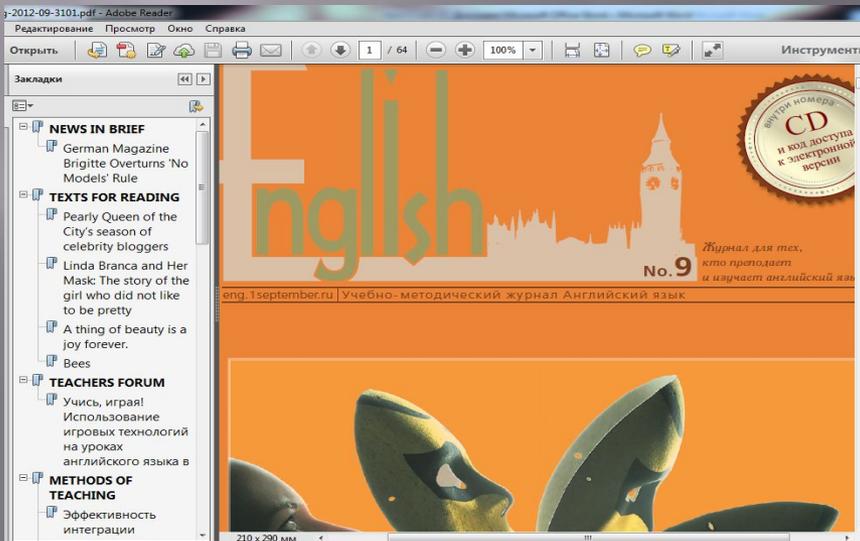


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ



Цель: формирование интереса учащихся к изучению иностранного языка (повышение мотивации), а также преодоление языкового и психологического барьеров.

Актуальность: Игровые методы больше любых других интенсифицируют восприятие и запоминание, повышают познавательную и коммуникативную мотивацию учащихся, что особенно важно на самом начальном этапе обучения иностранному языку.

Рольевые игры проявляют заложенные в ребёнке творческие возможности, оживляют урок.

Учитель иностранного языка должен испытывать различные подходы и методы в обучении, чтобы у учащихся поднять интерес, активизировать речевую и мыслительную деятельность. На начальном этапе обучения иностранному языку одним из важных методов являются **игровые методы**, так как психологические особенности детей в этом возрасте дают возможность, благодаря использованию игровых методов и приемов, не только осваивать большие дозы материала, но и систематизировать его с помощью различных занимательных задач, схем, приемов, инсценировок. Игры, предлагаемые начинающим учащимся, должны носить не только коммуникативную направленность, но и обучающий характер.

ИГРА ЭТО:



- ▣ **деятельность (т.е. речевая);**
- ▣ **мотивированность, отсутствие принуждения;**
- ▣ **индивидуализированная деятельность;**
- ▣ **обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;**
- ▣ **развитие психических функций и способностей;**
- ▣ **«учение с увлечением»**

Выделяют 6 основных целей использования игр на уроках иностранного языка:

- ▣ формирование определенных навыков;
- ▣ развитие определенных речевых умений;
- ▣ обучение умению общаться;
- ▣ развитие необходимых способностей и психических функций;
- ▣ познание (в сфере становления собственного языка);
- ▣ запоминание речевого материала.

Игры так же способствуют выполнению важных методических задач:

- ▣ создание психологической готовности детей к речевому общению;
- ▣ обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- ▣ тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

На уроке иностранного языка игры чаще всего используются:

1. для фонетической зарядки на начальном этапе урока;
2. для введения и закрепления лексического и грамматического материала;
3. как стимул речевых навыков и умений;
4. как своего рода релаксация в середине или в конце урока, когда дети устали и им нужна разрядка, снимающая напряжение и восстанавливающая бодрость.



Психолого - педагогические особенности детей в младшем школьном возрасте

- ❖ острота, свежесть восприятия;
- ❖ любознательность, яркость воображения;
- ❖ внимание - относительно длительно и устойчиво;
- ❖ память - запоминает легко и прочно;
- ❖ запоминание - осмысленное, рациональное;
- ❖ развита наглядно – образная, словесно-логическая память;
- ❖ речь – развита, она в известной степени грамматически правильна и выразительна;
- ❖ словарный запас достаточно велик;
- ❖ связно излагает свои мысли (может сравнивать, обобщать, но трудность вызывает доказательство)

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ:

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ:

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

логически
продолжают
«строить» фундамент
речи, передаёт
непосредственный
предмет мысли

СМЕШАННЫЕ ИГРЫ:

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ:

для обучения чтению,
аудированию

ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

**Известный педагог А.С. Макаренко говорил:
«Нужно, прежде всего, сказать, что между игрой
и работой нет такой большой разницы, как
многие думают. Хорошая игра похожа на
хорошую работу, плохая игра похожа на
плохую работу. Это сходство очень велико».**



Лексические игры

1. Цифры. *Цель:* повторение количественных числительных. — 2 класс

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр.

Преподаватели называют цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

2. Цвета. *Цель:* закрепление лексики по пройденным темам. 3-4 класс.

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

Грамматические игры

1. Изображение действия. Цель: автоматизация употребления глаголов устной речи. – 2 класс

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

(Н-р: He can run and jump).

2. Hide – and – Seek in the Picture. Цель: тренировка

Употребления предлогов места. Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) “прячется” где-нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Дети, задавая водящему общие вопросы, “ищут” его на картинке. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, можно хором прочитать присказку:

Bushel of wheat, bushel of clover,

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come.

- ▣ Are you under the bed?
- ▣ Are you behind the door?
- ▣ Are you on the chair?
- ▣ Are you in the box?

Орфографические игры

1. *Картинка.* *Цель:* проверка усвоения орфографии изученного лексического материала. 3-4 класс

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д.

Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он должен прочесть его и показать свою картинку.

Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

2. *Буквы рассыпались.* *Цель:* формирование навыков сочетания букв в слове. – 2 класс

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова 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.

Смешанные игры

1. Эстафета. (командная игра-соревнование)

Первый член команды читает текст (3-4 предложения) про себя, отдает его жюри рассказывает его второму члену команды (остальные не должны слышать). Второй член команды озаглавливает текст и пересказывает его третьему члену команды. Тот в свою очередь рисует иллюстрацию к тексту и передает следующему игроку. Тот пересказывает текст по рисунку и опорным словам. Выигрывает команда, чей текст оказался ближе к оригиналу.