**Обобщение опыта по теме:**

**«*Использование игр и нетрадиционных заданий***

***на уроках английского языка»***

**Работу выполнила:**

Учитель английского языка

МБОУ «Меленская СОШ»

**Гришенькова Наталья Петровна**

**Актуальность опыта.** В настоящее время одной из основных задач помимо формирования у школьников прочных основ для дальнейшего успешного изучения иностранного языка, считается также и формирование устойчивого  интереса к его изучению. Принцип активности ребёнка был и остаётся одним из основных в дидактике. Такая  активность редко возникает сама по себе, а чаще является следствием правильно выбранной педагогической технологии. Игровая технология, как и любая другая обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, но в отличие от остальных технологий, эти средства составляют её главную идею и основу эффективности результатов.

Об обучающихся возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» . Таким образом ученый полагает, что игра спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

Программой по английскому языку предусмотрено множество игр, которые помогают детям избежать языкового барьера, снимают проблему запоминания лексического материала. Музыкальные аудиопостановки с интересной сюжетной линией и несложными заданиями захватывают детей так, что они забывают, что слушают не родную речь. Таким образом, аудирование превращается из скучной обязаловки в увлекательное занятие.

Основной вид деятельности у детей младшего школьного возраста – игра. Поэтому так важно использовать эту педагогическую технологию при обучении иностранному языку в начальной школе.

Игра – не просто важнейший вид деятельности детей этого возраста. Это еще и единственный способ создания в искусственной языковой среде ситуаций для естественного выражения мысли.

Наверное, поэтому, игровая технология или, как еще называют дидактическая игра, наиболее распространенная педагогическая технология при обучении английскому языку не только в начальной школе, но и на средней и старшей ступени обучения.

С самого начала своей педагогической деятельности, я всегда стараюсь прибегать к анализу и отслеживанию результатов своей деятельности: выделяю аспекты затруднений в работе и намечаю план их решений. Одним из таких аспектов считаю повышение интереса и мотивации к изучению английского языка. Всем известно, что знания, полученные с желанием, заинтересованностью в ходе чего-то необычного, интересного самые прочные, нежели те, которые получены путем выучивания. По этой проблеме я выбрала тему для самообразования (Слайд 2), опытом работы над которой я хочу поделиться **«Использование игр и нетрадиционных заданий на уроках английского языка».** . Тему своей работы считаю актуальной.

Перед собой я ставлю следующую **цель** (Слайд 3)**:**

достижение более высокого уровня мотивации и повышения интереса к изучению иностранного языка через применение игр и нетрадиционных заданий на уроках. Исходя из цели, были поставлены следующие **задачи** (Слайд 4)**:**

* Развивать творческое воображение и логическое мышление учащихся.
* Повышать уровень мотивации учащихся к изучаемому предмету.
* Заинтересовывать учащихся учебным материалом.
* Стимулировать интерес к изучению иностранного языка.

Социально-политические и экономические преображения во всех сферах жизни нашего общества привели к существенным изменениям и в сфере образования. Изменился статус иностранного языка как учебного предмета. Государство и общество стали испытывать потребность в людях, практически владеющих иностранным языком. В связи, с чем иностранный язык в рамках общеобразовательной школы прочно занял место предмета обязательного изучения, преподавание которого начинается со 2 класса для всех учащихся.

Наиболее оптимальной формой организации учебного занятия у детей является игра и нетрадиционные задания. Подробно хотелось остановиться на игре и игровых моментах на уроке.

Все мы знаем, что играть - весело, однако, некоторые считают, что веселье единственный смысл игр и в них нет никакой педагогической ценности. Заблуждение!

Игра - это активный способ достичь многих образовательных целей. В современной педагогике игра рассматривается как один из ведущих видов деятельности ребенка младшего и среднего школьного возраста. Она представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни.

Во время работы с детьми на уроке я пришла к выводу, что игры помогают закрепить только что пройденный материал. Спустя дни и недели после того, как был пройден некий материал, игра - это приятный способ повторить пройденное. Превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке, поблагодарить их за сотрудничество, когда приходится заниматься менее приятными вещами. После трудного устного упражнения или утомительного занятия веселая игра - идеальная возможность расслабиться. Помогает снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования. На каждом уроке есть такие моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие. Она позволяет учителю исправить ошибки учеников быстро, по ходу дела, не давая им глубоко закрепиться в памяти. Игры делают процесс обучения интересным, а это усиливает мотивацию к учению. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности. В книге **Е.И. Пассова** **«Урок иностранного языка в школе»** (Слайд 5) мы встречаем следующее определение игры: «…Игра – это:  
1)     деятельность,  
2)     мотивированность, отсутствие принуждения,  
3)     индивидуализированная деятельность, глубоко личная,  
4)     обучение и воспитание в коллективе и через коллектив,  
5)     развитие психических функций и способностей,  
6)     «учение с увлечением» (говоря словами С.Л. Соловейчика)».

Игра - это занятие, служащее для развлечения, отдыха, создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений. (Слайд 6)

*С.И. Ожегов.* Слайд .

Игры, создаваемые взрослыми и используемые во время занятия с целью обучения и воспитания, называются **дидактическими.**

**Педагогическая ценность игр** (Слайд 7)**:**

* закрепить пройденный материал;
* повторить изученный материал;
* подстегнуть учащихся к дальнейшей работе;
* поблагодарить за сотрудничество на уроке;
* повысить внимание, улучшить восприятие;
* позволить исправить ошибки учеников быстро;
* запомнить учебный материал глубоко и надолго;
* усилить мотивацию к изучению языка.

В педагогике в настоящее время существует большое разнообразие классификаций дидактических игр. Наиболее полной классификацией дидактических игр является классификация С.Л.Новосёловой. (Слайд 8) Согласно данной классификации выделяют 5 видов дидактических игр. На мой взгляд, данная классификация не в полной мере соответствует специфике изучения иностранного языка. Более полную и соответствующую специфике изучения иностранного языка классификацию игр дает Л.С. Сластенина. (Слайд 9)

На уроках я стараюсь использовать все виды этих игр на всех ступенях изучения иностранного языка. Каждый вид игр подразумевает использование различных игровых действий, т.е. способов проявления активности ребенка в игровых целях. Выбор игровых действий зависит в первую очередь от возрастных особенностей учащихся.

На **младшем этапе** изучения языка, по моему мнению, целесообразно использовать **фонетические и лексические** игры, т.к. на младшей ступени обучения иностранному языку происходит формирование фонетических умений и навыков. Отработка данных умений и навыков в игровых моментах способствует более прочному их усвоению. Изучение лексики на данном этапе в игровой форме снимает возможные трудности, и дети лучше усваивают основные фразы и лексические единицы.

На **средней ступени** чаще использую грамматические и лексические игры. Использование фрагментов ролевых игр является неотъемлемой частью при изучении устных тем. Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует развитию речевых навыков и умений, а также реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

На **старшем этапе** обучения, по-возможности, использую ролевые и деловые игры, которые способствуют развитию как монологической, так и диалогической речи. Безусловно, каждый вид игр на любой ступени изучения языка направлен на развитие каких-либо умений и навыков.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Дети над этим не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. 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 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, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Приведу **примеры** тех **игр** (Слайд 10-25) , которые я использую на своих уроках:

**Фонетические игры.**

**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.

**Игра «Пчелки»**

Оборудование: картинка с изображением двух пчел.

Ход игры: Учитель рассказывает детям, что одна пчела английская ( и это видно по ее костюму), другая – русская. Пчела английская жужжит [ ], а русская [ ]. Пчелки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь с новостями. (Попеременно чередуем [ ], [ ]).

Фонетическую разминку в начальной школе я привожу, рассказывая **историю про обезьянку**. Обезьянка пошла гулять. На встречу ей летит пчела [     ]. Наша обезьянка много гуляла, бегала по лужам, и у нее заболело горлышко. Она пришла к врачу, пытается произнести свое имя, но у нее получается только один звук [m]. Доктор просит показать горлышко, но обезьянке так больно, что она плачет [ai]. Доктор научил обезьянку выполнять упражнение [t].

**Подвижная игра «Веселый поезд»**

Оборудование: мягкие игрушки; шапочки с номерами.

Ход игры: Учитель присваивает номер каждому игроку соответственно номеру вагона. Играющие выстраиваются в один ряд согласно порядковым номерам, образуя поезд во главе с учителем. По команде учителя поезд начинает движение. Все движения сопровождаются определенными звуками. Каждому звуку подбирается соответствующий образ.

Пример: Поезд едет – [t], остановка – [o], гудок – [w].

Варианты игры:

- «Перекличка»(вагонов). Игроки называют свой номер вагона по-английски.

***-*** «Движение с остановками» (или «Движение по заданному маршруту»).Маршрут задается мягкими игрушками. На разных станциях игроки собирают мягкие игрушки и рассказывают по-английски, что это за игрушки. Учитель руководит, называя номер вагона. Собрав все игрушки и повторив несколько раз звуки, по команде учителя игру можно закончить.

**Лексические игры.**

**Игра «Поймай и скажи»**

Оборудование: мяч или мягкая игрушка.

Ход игры: Ученики сидят в кругу. Учитель, бросая мяч любому игроку, называет слово по-русски. Поймав мяч, игрок бросает его учителю назад, одновременно называя это слово по-английски.

Пример:

Учитель: кошка

Ученик: a cat

Варианты игры:

- Изменение числа

Пример:

Учитель: a cat

Ученик: cats

Учитель: кошка

Ученик: a cat

**Игра «Домино»**

Оборудование:карточки с иллюстрациями (пройденная лексика). Несколько карточек с двойным изображением какого-либо объекта.

Ход игры:Игроки садятся в круг на полу на ковер. Каждому игроку раздается по 5 -7 карточек. Оставшиеся карточки кладут в центр. Начинает игру участник с карточкой, на которой двойное изображение объекта. Игрок кладет эту карточку и называет по-английски, что изображено на ней. Далее игра идет по правилам традиционной игры «Домино». Побеждает тот, у кого не осталось ни одной карточки. Остальные участники игры кладут свои карточки в центр круга, при этом называя по-английски, что изображено на каждой иллюстрации. Важно добиваться четкого проговаривания учащимися слов, изображение которых есть на карточке.

**Игра «Отгадай цвет»** : Учитель берет цветные карандаши, прячет их в коробке или пакете, выбирает один карандаш и держит его в руке так, чтобы дети не видели. После этого задает вопрос:

I’ve got a pencil. What colour is it?

Дети пытаются отгадать:

Red!

No!

Green!

Yes. Come here. Come to the board.

Тот, кто угадал, становится «водящим».

What is it…?

**Игра  "Кто убежал?"**

Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течение 1-1,5 минут. Затем показываю другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

**Игра  "Кто больше?"**

За определенное время (5 мин.) надо написать на листках как можно больше слов, используя только буквы сложного слова, написанного на доске. Ex. examination, constitution.

**Загадки** по теме « Colours»

Поля с пшеницей спелою

Радуют нас цветом yellow.

Кудрявый очень негр Джек

От солнца стал совсем он black.

Синеву небес люблю,

Ношу я джинсы цвета blue.

Вот Санта Клауса портрет,

Он там, в наряде цвета red.

У ёлки цвет всегда один,

Зимой и летом – это green.

**Игры-загадки**

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)

**Грамматические игры.**

**Игра «Продолжи цепочку!»**

Ход игры.На доске написано слово. Игроки по очереди (или делятся на команды) придумывают слова, записывают их на доске, произнося каждое слово по буквам.

Правила:

1. Слова, начинающиеся на эту же букву
2. Слова, заканчивающиеся на такую же букву
3. Слова, подходящие по теме к данному слову
4. Слова, имеющие сочетания букв (диграфы, дифтонги, трифтонги, сочетания согласных) такое же, как в данном слове.

Пример: with

I. II. III. IV.

Without match mother under

Whit birth father in

**Игра «Гусеница»**

Оборудование: Кружки с буквами на магнитах.

Ход игры:На доске нарисованы гусеницы, состоящие из кружков. В каждом кружке только одна буква. В первой гусенице – короткое слово. Каждая следующая гусеница на 1 кружок больше (кружки пустые). Учащиеся по очереди выходят к доске и вписывают слова по правилам.

Правила:Слова должны начинаться на одну и ту же букву. Каждое последующее слово должно быть длиннее предыдущего на 1 букву.

Пример:

He Her Here Heart

Чередование различных видов деятельности стимулирует учебный процесс. Снять усталость поможет проведение динамических пауз.

**Игра «День - ночь»**

Ход игры: По команде учителя «night» дети закрывают глаза (можно положить голову на руки) и слушают задание учителя. По команде «day» учащиеся принимают положение «сидя за партой» и идет игра.

Варианты заданий учителя:

* Учитель говорит слово по-русски, дети переводят на английский язык.
* Учитель говорит предложение на английском языке, дети должны задать вопрос к нему или построить отрицательную форму.
* Действовать от простого к сложному: учитель по-русски, дети, переводя на английский язык, составляют предложения.

Пример:

Учитель говорит: «кошка», дети переводят: «a cat»;

Учитель продолжает: «кошка умеет», дети: «a cat can»:

Учитель заканчивает простое предложение: «Кошка умеет есть», дети: «A cat can eat».

**Игры для организации динамических пауз.**

**Игра «Гусь-утка»**

Ход игры.Дети садятся на ковер, образуя круг, водящий идет по внешней стороне круга, дотрагиваясь до головы сидящего, говорит «Гусь» («Goose»), ребенок продолжает сидеть на месте; когда водящий произносит слово «Утка» («Duck»), игрок встает и бежит по кругу вместе с водящим (в разные стороны). Надо успеть сесть на свободное место, опоздавший – водит. Игра продолжается несколько раз.

**Игра «Мышки в норке»**

Ход игры.Дети размещаются по кабинету. По команде учителя «mice» ученики выполняют произвольные движения («мышки гуляют»).По команде «a cat» игроки должны присесть и прикрыть голову руками («спрятаться в норку»). Игра продолжается несколько раз.

В игровой форме можно закрепить тему: «Глаголы движения» и «Глаголы can, must» мы играем 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. И, наконец, на обобщающем уроке в игру я включаю соревновательный момент: делю группу на команды, от каждой из команд мы вместе с ребятами выбираем ведущего. Каждому из них даю «список» из 5-10 глаголов движения. Не называя, их ведущий должен показать движение, команды должны быстрее соперников угадать, повторить и назвать нужный глагол. За каждый правильный ответ начисляется балл. Чья команда получает больше баллов, та и победитель. Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физкультминутка.

**Ролевая игры.**

Ролевая игра по теме **«House»,** в которой я использую переработанную русскую народную сказку «Теремок».

Инсценировка стихотворения **«Little Mouse and Little Cat»**.

При развитии диалогической речи учащихся ролевые игры остаются основным видом деятельности.

**Орфографические.**

**«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.

**Игра:    «Лучшие/ The best».** Условие: разбить группу на 2 – 3 команды, построить их в колонку  и по команде «На старт» начать диктовать буквы или слова по пройденной теме. Каждый ученик подбегает к доске и пишет названную букву или слово, передает мел следующему игроку команды, а сам встает сзади. Учитель диктует буквы в достаточно быстром темпе, чтобы у учеников не было возможности подсматривать за другими командами.

**Творческие.**

В 10 классе я проводила такую игру:  "Tourist Agency" по теме “New York”. Учащиеся делятся  на две группы — операторы тур агентства и туристы.  Затем одна группа задает вопрос, а другая отвечает. Учитель фиксирует количество вопросов, их логичность, грамотность. Затем команды меняются местами, и уже туристы выступают в роли операторов тур агентство Та команда, которая задала больше правильных и логически верно выстроенных вопросов, побеждает.

**Заключение.**

В первой и второй четверти 2013-2014 уч.г. мною было проведено анкетирование по выявлению уровня мотивации и интереса к изучению иностранного языка (методика Н.Г. Лускановой). На протяжении двух четвертей я старалась повышать мотивацию к изучению иностранного языка с помощью игр и нетрадиционных заданий. В течение всего времени я наблюдала за деятельностью учащихся, и заметила, что уровень мотивации стал повышаться. (Слайд 26). Тогда я решила проверить, как мотивация и интерес к изучению предмета влияют на качество знаний учащихся. (Слайд 27,28). Сравнив результаты за 2012-2013 уч.г. и 2013-2014 уч.г., я пришла к выводу, что уровень мотивации к изучению языка влияет на качество знаний и успеваемость учащихся.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом  партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью. **Использование игровых методов** (Слайд 29)**:**

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.

Используя только традиционные методы обучения на уроке нельзя добиться желаемого результата. Игровой вид деятельности должен присутствовать на уроке.

Еще В.А.Сухомлинский писал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Ведь только благодаря применению игровой технологии на уроках английского языка вможно хорошо отработать сложные темы. Для этого на своих уроках я и использую различные виды игр.

Всё вышесказанное доказывает, что игра действительно является эффективным приёмом обучения английскому языку.

В будущем я планирую продолжить применять в своей работе игр и нетрадиционные задания, как в урочное, так и во внеурочное время. Я надеюсь, что мои уроки не будут проходить впустую, и у учащихся будет повышаться интерес и мотивация к изучению английского языка.

**Список литературы:**

1. Беспалько В.Г. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М., 1995.
2. Биболетова М.З. Программа по английскому языку 2-9 классы. - М. : Титул, 2006.
3. Биболетова М.З. Книга для учителя. - М. : Титул, 2006.
4. Биболетова М.З.Английский язык-2класс. - М. : Титул, 2006.
5. Белогубец Е.Е. Физкультминутки на уроках английского языка в начальной школе // Английский язык.- 2006. - №7.
6. Дзюина Е.В. Поурочные разработки по английскому языку. – М.: Вако, 2007.
7. Иванов Е.В. Дидактическая игра // Первое сентября. -2006. - №7.
8. Жучкова И.В. Дидактические игры на уроках английского языка // Английский язык. – 2006. - №7.
9. Мещерякова В. Я люблю английский. – М.: Чистые пруды, 2006.
10. Шацких Е. Английский язык в стихах и картинках. – М.: Чистые пруды, 2006.
11. Фурсенко С.В. Веселые грамматические рифмовки английского языка.- М.:ТЦ «Сфера»,2001.
12. Верхогляд В.А.Английские стихи для детей. – М.: Айрис Пресс Рольф, 2001

(Слайд 30)