«Педагог не может не играть, не может быть педагога, который не умел бы играть». А.С. Макаренко

Одним из важнейших решений проблемы повышения эффективности обучения на уроках английского является разработка и внедрение новых игровых технологий в учебно-воспитательном процессе. Игра дает возможность незаметного усваивания языкового материала, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, повышается самооценка и мотивация. Игра помогает преодолеть и так называемый “языковой барьер”, который является, в первую очередь, психологической проблемой, а не просто недостатком словарного запаса или незнанием грамматического материала. Особенностью игрового метода является то, что игра посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже может говорить наравне со всеми.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

1. Создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
2. Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
3. Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи.

Целями игрового обучения школьников являются:

1. Развитие мышления средствами иностранного языка;
2. Повышение мотивации изучения предмета;
3. Обеспечение личностного роста каждого участника игры;
4. Способствование совершенствованию умений активно и доброжелательно взаимодействовать друг с другом

Игры могут быть использованы на разных этапах урока: в самом начале – для «разогрева», при введении нового материала, для закрепления пройденного, в середине занятия – чтобы сделать перерыв, при прохождении сложной или простой темы, в конце урока, когда у вас осталось несколько лишних минут. Игровая форма работы даёт возможность повторить и закрепить усвоенные лексические единицы и типовые фразы, разнообразить формы урока и поддерживать внимание учащихся на уроке. Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Стараюсь вводить новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал. Играя на уроках английского языка, ученики практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется и постоянно расширяется. В зависимости от целей и задач урока использую различные игры, как в процессе закрепления учебного материала, так и на этапе его активизации в речи учащихся, как отдельные элементы урока или весь урок может быть проведен в форме игры с элементами соревнования между группами. Я бы хотела представить игры, которые я чаще всего использую на своих уроках. Эти игры больше всего нравятся детям и имеют положительный результат в достижении поставленных целей

**Фонетические игры**

Цель: тренировать в произнесении английских звуков.  
Среди фонетических игр выделяются игры – загадки, игры – имитации, игры – соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

Какой звук я задумал? (игра – загадка)

Учитель называет цепочку слов, в которых встречаются один и то же звук. Отгадавший первым, получает право загадать свою загадку. Например: mother, father, daughter, teacher или flat, map, cat, sat, bad Назови слово (игра с предметом)

Ведущий бросает по очереди ученикам мяч, называя слово, в котором этот звук слышится. Например: flat, map, cat, sat, bad или mother, father, brother.

Правда – ложь (игра на внимательность)

а) Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить ошибку, если она имеется.  
б) учитель показывает карточки звуков и называет их, а ученики должны поднять руку, если обнаружат ошибку, исправить её, назвав правильно.  
**Лексические игры**

Цели:

* тренировать в употреблении лексики;
* активизировать речемыслительную деятельность;
* развивать речевую реакцию учащихся

**How many pages?**

Учитель приносит несколько интересных книжек. И спрашивает:

- How many pages are there in the book?

(Pupil 1): There are three hundred and fifty pages.

- No, less.

(Pupil 2): Three hundred.

- Less.

(Pupil 3): Two hundred and fifty.

- More.

(Pupil 4): Two hundred and eighty.

- That’s right.

Угадавший получает право первым посмотреть книгу.

**Clothes.** Учитель дает ученику 5-7 рисунков с изображением предметов одежды. Он показывает их классу, называя на английском.

Затем ведущий загадывает один из предметов, а дети, ставя по очереди вопросы, пытаются отгадать этот предмет.

My aunt went to town

Учитель объясняет, что ученики должны дополнить фразу My aunt went to town and bought… словом., обозначающим предмет школьного обихода или одежды.

Pupil 1: My aunt went to town and bought a book.

Pupil 2: My aunt went to town and bought a book and a bag.

Pupil 3: My aunt went to town and bought a book, a bag and a ruler.

Если ученик не может назвать своё слово, он выбывает из игры.

**Time**

Дети разбиваются на две команды.

1. Берут макет часов со стрелками, которые легко двигать. Передвигая стрелки, учитель по-очереди спрашивает учеников из обеих команд What time is it now? За каждый правильный ответ команда получает один балл.

**УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИКИ** .Ученик в роли учителя задает вопросы ученику, показывая картинку с изображением определенного предмета, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами.Я стараюсь ,чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

**ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК**

Оборудование : ромашки со съемными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала

P1 : This is a green leaf.

P2 : This is a pink leaf., etc.

**ПОСЛЕДНЯЯ БУКВА**

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая сделает меньше ошибок

**ЧТО ЭТО?** В руках ведущего – черный ящик (или коробка), в котором находится незнакомый предмет. Члены команд должны задать ведущему по одному наводящему вопросу. После этого они должны дать ответ, что находится в ящике.

**Пазлы.**

Альбомный лист делится на равные прямоугольники. В разные клеточки вписываются слова по определенной теме (причем, сверху пишется английское слово, а снизу – соответствующее ему русское слово. Потом лист ксерокопируется и мозаики разрезаются. Класс делится на 2 команды и каждой команде выдается мозаика. По моему сигналу игроки команд начинают ее собирать. Побеждает та команда, которая первая собрала мозаику. Данная игра позволяет в непринужденной форме и в духе командного соперничества вспомнить лексический материал по теме.

**A chain of letters.** Сколько слов можно найти в этой цепочке?  
CATCHAIREADDRESSPORTTHISIT  
  
**Грамматические игры**

Цели:

* учить употреблять изученные грамматические явления;
* развивать речевую творческую активность учащихся.

**Множественное число (части тела)** Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.

**Чепуха.** Учитель называет предложения, которые не соответствуют действительности, например: «We wear school uniforms when we go to the cinema». Ученики поправляют фразы, которые «неправильны с их точки зрения»: «We do not wear school uniforms when we go to the cinema».

**Ten Questions**. Ведущий задумывает предмет или человека (например, учащегося данного класса), остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:  
Is he (she) taller than me?  
Is his (her) hair longer than mine?  
Does he (she) run faster than Nick?  
Does he (she) study better than me?  
  
**Орфографические игры**  
Цель: тренировать написание английских слов.

**Сколько прилагательных ты можешь образовать?**  
  
(Old, cute, clean, fair, fat, fine, famous, cold, confident, careful)  
  
**Игры для обучения чтению**

Цели:

* развивать умения в чтении;
* расширять пассивный словарь учащихся;
* развивать языковую догадку о значении слов.

Традиционные упражнения для чтения не вызывают интереса у ребят, но стоит предложить игру в «капитана Флинта», как настроение меняется. детям даётся задание прочитать цепочку слов в учебнике. Каждое слово –это риф, который можно умело обойти, если прочитать слово правильно. Капитан ведёт весь класс через рифы, т.е. читает слова, а ребята хором повторяют т.е. следуют за капитаном. Если капитан ошибся, корабль получает пробоину. Капитану бросают спасательный круг (хором читают слово правильно), но после этого капитаном становится другой ученик. И так до тех пор, пока не найдётся капитан способный обойти все рифы. Ценно то, что сколько бы раз не прочитывалось упражнение, дети с неослабевающим вниманием следят за капитаном.

Очень эффективное упражнение лепить снежную бабу. Учитель бросает первый снежок, т.е. называет слово, например, «BAG». Дети катят снежный ком, по цепочке называя слова, которые читаются по этому правилу: map, lamp, cat. Мы катим ком на каждое правило и снежная баба готова.

**Игры для обучения аудированию**

Цели:

* научить понимать смысл однократного высказывания;
* научить выделять главное в потоке информации;
* развивать слуховую память;
* развивать слуховую реакцию.

Sit for sounds (Если слышишь – сядь) Игра начинается стоя. Учитель просит играющих сесть, если они услышать слова, начинающиеся на определённый звук. Например:  
`I am going to say 4 words. Sit down when you hear one that begins with the sound [t] as in TEN. Ready? DOG, VERY, CAT, TEN…..`  
Когда учащиеся перестают делать ошибки, можно проделать то же самое, но при этом поворачиваться к ним спиной. Они не могут видеть губы и догадаться, какой звук был произнесён.

**Please.** Игру можно проводить после того, как учащиеся научились понимать и выполнять команды. По условиям этой игры ребята должны выполнять команды только в том случае, если ей предшествует слово «please». Например:  
Stand up, please. Hands up, please. Hands on your shoulders, please. Hands on your knees, please. Hands on your hips. Oops. Sorry, but you are to sit down.  
Ученик, сделавший ошибку выбывает из игры. Побеждает то, кто не сделал ни одной ошибки.

**Doing it quickly.** Несколько учащихся стоят спиной к классу. Остальные учащиеся по очереди быстро дают различные команды. Например:  
Touch your nose.  
Touch your shoes.  
Turn round three time.  
Shake hands with each other.  
Draw a circle on the board.  
Fold your arms.  
Look out of the window.  
Все учащиеся выполняют команды одновременно. Если кто–либо из учащихся делает ошибку, то выбывает из игры, и его заменяет ученик, дававший последнюю команду.  
  
**Игры для обучения говорению**

Цели.

* научить выражать мысли в логической последовательности;
* научить практически и творчески применять полученные речевые умения;
* обучить речевой реакции в процессе коммуникации.

**Снежный ком**. В центре стола разложены карточки с изучаемыми словами и выражениями. Один ученик берёт карточку, показывает её всем и употребляет данное слово или выражение. Второй ученик берёт вторую карточку и придумывает второе предложение, логически связанное с предыдущим.

1. I am Ben.
2. Rck is my friend.
3. He is seven years old ….. and so on.

Who will say more. Учитель, обращаясь поочерёдно к игрокам обеих команд, задаёт вопрос, например: «What is winter?»  
Ученик, к которому обратился учитель, должен сказать несколько предложений на теме «Winter», например:  
«Winter is a season. It comes after autumn. It has three months. They are: September, October and November. It is cold in winter. The sky is often blue. The trees are without leaves.»  
Команда получает очко за каждое правильное составление предложение.  
  
 Хочется отметить, что учебные игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности. В процессе игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, умение общаться друг с другом. Игра занимает особое место в процессе активного обучения, являясь одновременно и методом, и формой организации обучения. Использование игры на уроках английского языка имеет большое значение для формирования новых умений и навыков. Использование различных игровых приёмов и ситуаций на уроках способствует формированию дружного коллектива в классе, воспитывают ответственность и взаимопомощь, так как в игре они должны быть «одной командой», помогать и поддерживать друг друга.