**Муниципальное казенное образовательное учреждение «Чиркейская СОШ№2 имени Саида афанди аль-Чиркави»**

**ОТЧЁТ по теме самообразования**

**«Использование игровых моментов на уроках английского языка ».**

**учителя английского языка**

**Алиевой Альфии Юсупсидиковны**

**Существует много приемов и методов повышения творческой активности учащихся. Эмоциональные и игровые приемы являются необходимыми элементами в решении познавательных, воспитательных задач в обучении иностранным языкам в школе.**

Вступление. Игровые формы обучения речевому общению на уроках иностранного языка

В учебном процессе, имеющем своей целью развитие у учащихся способностей к общению, необходимо обучать школьников умению не просто говорить, читать и писать, а обучение этим видам речевой деятельности должно осуществляться взаимосвязано, дифференцированно и личностно-ориентированно.

 Существует много приемов и методов повышения творческой активности учащихся. Эмоциональные и игровые приемы являются необходимыми элементами в решении познавательных, воспитательных задач в обучении иностранным языкам в школе. Многие современные учебники как отечественные, так и зарубежные, широко используют методику в обучении детей иностранным языкам.

 Игра хороший стимул в достижении успеха там, где порой оказываются неэффективными многочисленные традиционные упражнения. Урок может стать незабываемым путешествием в мир английского языка, даст возможность не только сильным, но и слабым ученикам проявить свой творческий потенциал. Даже самый незначительный успех - огромный шаг на пути познания.

 Игра способствует выполнению важнейших методических задач: обеспечивает психологическую подготовку к речевому общению на уроке иностранного языка и многократное повторение языкового материала. Игра влияет на развитие познавательной активности. Она таит в себе огромное нравственное начало, так как делает труд радостным, творческим и увлекательным. Чем ближе к жизни игровая ситуация, тем легче и быстрее дети запоминают употребляемые в ней слова. Когда дети начнут читать и писать, аналогично можно использовать игры для отработки правописания слов.

 Поскольку целью обучения иностранного языка является формирование у учащихся способности использовать изучаемый язык как инструмент реального общения в различных ситуациях, возникает вопрос, чему следует отдавать предпочтение в учебных условиях: устным или письменным формам общения? Необходимо дифференцированно (с учетом реальных условий обучения) относиться к определению приоритетов в выборе видов речевой деятельности.

 В данном докладе ставится целью выявление качеств, знаний и умений, которые должны быть сформированы у школьника, чтобы он мог "комфортно сосуществовать" в быстро меняющемся мире сегодня и завтра; определить место и роль игровой технологии в учебном процессе.

2.Происхождение и социально-педагогическое значение игры

Проблема игры, по одной из концепций, возникла, как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного, социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточием общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал. Прежде всего следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.

 Сложность определяется многообразием форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмами проведения игры. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения.

в процессе игры:

 -осваиваются правила поведения и роли социальной группы класса (минимодели общества), переносимые затем в "большую жизнь";

 -рассматриваются возможности самих групп, коллективов-аналогов предприятий, фирм, различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре; -приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся, необходимые для достижения поставленных целей;

 -накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, учителями, привлеченными дополнительными средствами наглядными пособиями, учебниками, компьютерными технологиями.

3. Теории игры

 В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин. Различные исследователи и мыслители зарубежья наrpомождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З.Фрейд, Ж. Пиаже и др. Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и ни одно, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности. Особой известностью пользуется теория К. Гросса. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности.

 Л.С. Выготский и его ученики считают исходным, определяющим в игре то, что человек, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

4. Игра как метод обучения

 Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

 - дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

 - учебная деятельность подчиняется правилам игры;

 - учебный материал используется в качестве ее средства;

 - в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

 - успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

5. Классификация игр

 В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием.

Например, в зависимости от:

 - целей и задач учебной игры;

 - формы проведения;

 - способа организации;

 - степени сложности;

 - количественного состава участников. По целям и задачам обучения учебные игры, используемые на занятиях по иностранному языку, можно разделить на языковые и на речевые.

Языковые игры, помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику), делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические. Важно подчеркнуть, что предложенное деление учебных игр на "аспектные" является в достаточной степени условным, так как в языке аспекты тесно взаимосвязаны; Однако та или иная игра имеет доминантную практическую цель, в соответствии с которой выделяется тот или иной тип языковой игры.

Речевые игры нацелены на формирование умения в определенном виде речевой деятельности, т.е. обучение аудированию, обучение монологичvской речи, диалогической речи, обучение чтению, обучение письму.

 По форме проведения выделяют игры предметные, подвижные, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, шарады, викторины), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

 По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т.д. По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на "простые" (моноситуационные ) и "сложные" (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

 По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные. Причем очевидно, что первые, то есть индивидуальные игры, являют собой реализацию индивидуального подхода к учащимся и представляют собой "общение" обучаемого с источником информации. Остальные перечисленные виды игр предполагают общение партнеров друг с другом, что может предполагать проявление как индивидуального подхода, так и дифференцированного подхода к процессу обучения иностранному языку.

 Немаловажным для методической науки является вопрос о месте учебной игры на уроке. Совершенно очевидно, что дать конкретные рекомендации по данному поводу не представляется возможным. Место игры в ходе урока, а также ее продолжительность зависят от множества факторов, которые необходимо учитывать при планировании занятия. К назначенным факторам можно отнести: уровень облученности учащихся, уровень их обучаемости, степень сложности изучаемого или контролируемого иноязычного материала, а так же конкретные цели, задачи и условия определенного учебного занятия.

6. Использование игровых методов на уроках английского языка.

 Существует шесть основных целей использования игр на уроках иностранного языка:

 1. формирование определенных навыков;

 2. развитие определенных речевых умений;

 3. обучение уметь общаться;

 4. развитие необходимых способностей и психических функций;

 5. познание (в сфере становления собственно языка);

 6. 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.

Содержание доклада:

1. Вступление.

 2. Происхождение и социально-педагогическое значение игры.

 3. Теории игры.

 4. Игра как метод обучения.

 5. Классификация игр.

6. Использование игровых методов на уроках английского языка.