Роль игр в повышении интереса школьников к изучению иностранного языка

Зачем нужна игра ребёнку?

- Сделать учебный процесс привлекательным и интересным

- Развитие у детей способности к общению на новом для них языке

- Развитие таких качеств ,которые необходимы для адекватного общения и взаимопонимания различных культур.

- Повышение интереса школьников к иноязычной культуре через язык, через общение на языке

Во- первых, игра – эта школа произвольного поведения (по определению известного детского психолога Д. Б. Эльконина). Заставьте ребёнка стоять смирно, он не простоит и двух секунд, но если это действие включить в игровой контекст, цель с успехом будет достигнута. Вспомните старинную припевку: «Море волнуется - раз, море волнуется – два, море волнуется – три. Замри!». Ведь замирают и стоят самые непоседливые мальчики и девочки, даже на одной ножке.

Во – вторых, игра – школа морали в действии (так определил её другой знаменитый психолог А. Н. Леонтьев). Можно сколь угодно долго объяснять ребёнку, «Что такое хорошо, а что такое плохо», но лишь сказка и игра способны через эмоциональное сопереживание, через постановку себя на место другого научить его действовать и поступать в соответствии с нравственными требованиями. Игры при умелой организации учат многим добродетелям: терпимости к другим, доброте, отзывчивости, взаимовыручке, честности.

В – третьих, игра – ведущая деятельность в возрасте, деятельность, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребёнка. С помощью игры эффективнее идёт обучение и воспитание ребёнка.

При организации игры многое зависит от учителя, его эмоциональности, с одной стороны, быть незаметным – с другой стороны, в особенности, если ведущие в игре – дети. В ходе игры учитель не исправляет ошибки, а отмечает для себя, на какие языковые явления следует обратить внимание, над чем поработать. Главное при проведении игры – создать доброжелательную атмосферу и ситуацию успеха для учащихся.

На своих уроках использую разнообразные игры.

Игры на развитие внимания, память , догадку, для тренировки письма, фонетические игры, развивающие игры, игры на развитие навыков говорения и другие.

Чем более комфортны условия на уроке, тем интенсивнее происходит усвоение иноязычной речи. Любая стрессовая ситуация может уничтожить желание ребёнка общаться с вами, а следователь, отпадёт необходимость в использовании им речи. Для того чтобы дети чувствовали себя комфортно на занятиях, они должны:

* не утомляться;
* быть раскрепощёнными;
* сохранять заинтересованность.

Чтобы дети не уставали на протяжении всего занятия, им необходима подвижная деятельность и частая смена игр и заданий.

**Игры на развитие речи GAMES FOR SPEECH PRACTICE**

**Basket of Fruit**

Один из учеников выбирается водящим. Он тихонько говорит по-английски каждому из играющих название какого-либо фрукта. За­тем все ученики садятся на стулья, а во­дящий выкрикивает по-английски два каких-либо названия (из тех, которые распреде­лены между учениками). Ученики, получив­шие названия этих фруктов, меняются ме­стами, а водящий пытается занять одно из освободившихся мест. Если он успел сделать это, ученик, оставшийся без места, стано­вится водящим.

Изредка водящий говорит: "Basket of fruit", после чего все ученики должны поменяться местами и водящий занимает освободив­шееся место. Оставшийся без места ученик становится водящим, и игра продолжается.

**What Is Missing?**

Учитель размещает на своем столе различ­ные предметы (школьные принадлежности или игрушки), названия которых знают учащиеся. Ученики проходят мимо стола друг за другом и стараются запомнить все, что они видят. Затем учитель закрывает стол га­зетой и спрашивает: "What is missing?" Дети, вернувшись на свои места, называют пред­меты, которые они видели на столе: "А реп, a pencil, a book" и т. д. Побеждает тот ученик, который запомнил и назвал наиболь­шее количество предметов.

**Try to Remember**

Две команды учеников становятся лицом друг к другу. У каждого ученика в руках животное-игрушка или картинка с изображе­нием животного, которую он прячет за спи­ной. По сигналу ведущего одна из команд одновременно показывает второй команде свои игрушки (картинки) и быстро прячет их. Члены второй команды должны запом­нить и сказать: а) какие животные были показаны, б) в каком порядке (который зависит от того, как стояли члены первой команды).

**I've Got a Grey Mouse**

Дети становятся в круг. Учитель (или ученик, ведущий игру) находится в центре круга и показывает какую-нибудь игрушку, говоря: "I've got a grey mouse." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, you've got a grey mouse." Иногда ведущий «ошибается» и называет не тот цвет игрушки, например: "I've got a green fox." Согласившийся с ним ученик выбы­вает из игры.

**Игры на развитие внимания**

***Игра «Запретное число***»

*Речевая задача:* тренировать учащихся в счете. Дети стоят в кругу и считают по очереди, но некоторые числа могут быть «запретными», например, четные числа, те, в состав которых входит «1», или числительные, которые делятся на «3». Учащиеся по очереди считают, вместо «запретного» числа ученик хлопает в ладоши или совершает какое-либо другое действие, о чем договариваются заранее.

*Р1:* one -> *P2:* two - *P3:* хлопает в ладоши-> *Р4:* four -> *P5:* five -> *P6:* хлопает в ладоши. т.д.

Игра проводится в быстром темпе, учитель может при счете отбивать ритм. Если кто-то ошибается, он выбывает из игры.

**Игрына память (Memory Games)**

***Игра «У кого лучше память***»

a) *Речевая задача:* научить описывать внешность друг друга. Учитель вызывает двух учеников к доске, просит их посмотреть друг на друга внимательно в течение нескольких секунд, затем они поворачиваются друг к другу спиной и описывают внешность друг друга по очереди. Победителем становится ученик, назвавший последнее предложение.

Р*1*: Не has got blue eyes.

*P2:* She has got black hair.

P*1*: He has jeans on.  
*P2:* She is wearing a black skirt. Etc.

b) *Речевая задача:* научить задавать вопросы по теме «Внешность», «Одежда» и отвечать на них.

После того как ученики (Pj, P2) повернулись друг к другу спиной, все остальные учащиеся класса задают им вопросы. Победителем становится ученик, который дает больше правильных ответов.

*Ps:* pi, what colour are P2's (his, Pete's) eyes?

P*1*: His eyes are blue.

Ps: P2, what colour blouse is Pj (she, Ann) wearing?

*P2:* She is wearing a green blouse. Etc.

**Игры на догадку (Guessing Games)**

***Игра "Who is Who?"***

*Речевая задача:* тренировать учащихся в постановке общих вопросов, учить вести  
беседу.

*Оборудование:* фотография или журнал с изображением известной личности на обложке.

*Т:* Ask me yes/no (general) questions to guess who is on the picture (on the cover of the magazine).

*Р1 :* Is the famous person a grown up?

*P2:* Is the famous person a man?

*P3: Is* he an actor (a scientist, a writer)? Etc.?

После того как учащиеся угадали имя известного человека,

a) учитель может задать вопросы по  
этой фотографии:

*Т:* What colour is his hair?  
What colour are his eyes?

Does he look sad/happy?

Why do you think he looks happy?

b) ученики в парах ведут беседу о человеке на фотографии:

*Р1*: What do you know about him?   
*P2:* He is an actor.  
*Pi:* When did he become famous?  
*P2:* He became famous when he was a child.  
Etc.

Роль игр в повышении интереса школьников к изучению иностранного языка

Учитель английского языка: Ахметова Р.К.

-Sweet, street, sit, tree, queen;

-old, happy, name, cold, good.

Anagrams

NABD(band)

LATLS(stall)

SCUMOTE(costume)

RAPDAE(parade)

MUMREDR(drummer)

Beautiful

Nice

Handsome

Tall

Short

Fat

Thin

Strict

Kind

talkative

silent

rude

stupid

lazy

clever

hardworking

polite