**Обучение говорению на начальном этапе изучения иностранного языка.**

Одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение говорению, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка.

Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приемы обучения, которые удовлетворяют необходимость школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование различных нестандартных приемов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, создание более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся. Именно поэтому все чаще на занятиях предпочтение отдается так называемым активным методам обучения. К одному из таких методов относится игра.

Игра является ведущим видом деятельности у детей четырех-пяти лет. К шести-семи годам она заменяется учебной деятельностью, но роль игры остается, по-прежнему велика. наиболее естественными для младших школьников являются игровые моменты деятельности, непосредственное общение со взрослыми и предметная наглядность. Возможность опоры на игровую деятельность обеспечивает естественную мотивацию деятельности на иностранном языке, делает занимательными и осмысленными даже самые примитивные высказывания.

Игровой метод обучения - увлекательный и эффективный метод в организации учебной деятельности учащихся, особенно на начальном этапе обучения языку.

Игру надо рассматривать как упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца. Это хорошее средство активизации лексики, грамматики, обработки произношения.

Игры для обучения говорению связаны с формированием и развитием умений, требуемых для осуществления продуктивных видов речевой деятельности. Как правило, на начальном этапе данные игры предполагают следование образцу, на последующих носят все более самостоятельный, творческий характер.

В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра должна чередоваться с другими видами работы. При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.

Ниже, представлены примеры игр на отработку говорения.

**Ball-game**

**Цель игры:**активизация лексических единиц по теме «My name is…»

Вариант I

**Реквизит для игры:**мяч.

**Ход игры:**

Учитель говорит: "My name is Nina Ivanovna. (Бросает мяч одному из учеников). What's your name?" Ученик ловит мяч и отвечает: "My name is Katya . (Бросает мяч другому ученику.) What's your name?" И т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на поставленный вопрос. Последний ученик отвечает на вопрос и задает свой вопрос учителю. Учитель ловит мяч и говорит: "My name is Nina Ivanovna. Thank you."

*Продолжительность: 3-5 мин.*

**Are You...?**

**Цель игры:** отработка конструкции Are You...? и лексического материала по теме «Animals»

**Реквизит для игры:** не требуется.

**Ход игры:**

Один из учеников (ведущий) изображает какое-либо животное, например кролика. Он совершает разные действия, характерные для этого животного, например подпрыгивает. Другие ученики стараются угадать, какое животное он изображает. Например: "Are you a bird?" — "No, I'm not." И т. д. Угадавший становится ведущим.

*Продолжительность игры: 5-10 мин.*

**Spoken Messages**

**Цель игры: а**ктивизация глаголов действия

**Реквизит для игры:** не требуется.

Класс делится на две команды. Представитель от первой команды подходит к учителю, и тот тихо говорит ему, например: "Open your book." Ученик возвращается на свое место и тихо передает задание второму члену команды, второй — третьему и т. д. Последний член команды должен выполнить задание. Если он выполняет задание правильно, его команда получает очко.

Команды получают разные задания и могут работать одна за другой или одновременно.

*Продолжительность игры: 5-7 мин.*

**Where Is...?**

**Цель игры:**отработка предлогов/специальных вопросов

**Реквизит для игры:** игрушка или любой предмет.

Учитель (или ученик, ведущий игру) прячет какой-либо предмет (или игрушку) и спрашивает, например: "Where is the pen?" Дети отгадывают, где находится спрятанный предмет:

Ученик 1: The pen is under the book.

Учитель: No, it isn't.

Ученик 2: The pen is in the pencil case. И т. д.

Ученик, угадавший, где находится предмет, становится ведущим.

*Продолжительность игры: 5-7 мин.*

**The Dog Is on the Desk**

**Цель игры:**отработка предлогов.

**Реквизит для игры:** игрушка.

**Ход игры:**

Учитель берет игрушку, кладет ее в коробку (под стол и т. п.) и говорит: "The teddy bear is in the box." Ученик, к которому он обращается, должен с ним согласиться: "Yes, the teddy bear is in the box." Иногда учитель «ошибается» и неправильно называет местонахождение предмета. Например, поставив игрушечную собачку на стол, он говорит: "The teddy bear is near the door." Согласившийся с ним ученик выбывает из игры.

*Продолжительность игры: 3-5 мин.*

**Yesterday.** Цель: развитие умения последовательного, связного монологического высказывания. Ход игры: учащимся дается список действий. Им необходимо выбрать из них действия те, что они делали и не делали вчера (по пять). Затем рассказать классу, что они делали, используя Past Simple. Список действий: 1) go to school; 2) wash the dishes; 3) do homework; 4) water the flowers; 5) eat ice-cream; 6) clean the room; 7) play football; 47 8) read a book; 9) watch TV; 10) play computer games; 11) drink juice; 12) walk in the park; 13) play with friends; 14) go to the swimming pool; 15) go to the cinema.

**What are you wearing?** Цель: развитие умения описания предметов, аргументации высказываний. Учитель раздает учащимся список вещей: 1) a jacket; 2) a coat; 48 3) a swimming suit; 4) boots; 5) shirt; 6) blouse; 7) trousers; 8) jeans; 9) shorts; 10)shoes ; 11) scarf; 12) cap; 13) T-shirt; 14) skirt; 15) dress. Далее учитель раздает ученикам карточки с названием времен года. Ученикам нужно представить, что наступило именно это время года, и они учат своих младших братьев и сестер, что надевать в данный сезон. Задача учеников – рассказать, какую одежду они носят в это время, а также аргументировать почему, используя слово because.

**Chain**

Учитель начинает рассказ, говорит первое предложение. По цепочке дети продолжают. (Например:  I get up at 7 o’clock. I take a shower. I have breakfast….)Усложнить игру можно так: каждый последующий ученик повторяет и все предыдущие предложения, а в итоге — последний должен рассказать целую историю. Еще один вариант цепочки: каждое последующее предложение начинать с последнего слова предыдущего.

**Time**  
Дети разбиваются на две команды. Игра имеет несколько вариантов.  
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.  
2. Учитель начинает рассказ, но не заканчивает последнее предложение. Например, I have a friend. Her name is Anna. She gets up at…. И ставит стрелки на 7 часов. Ученик повторяет последнее предложение и заканчивает его словами seven o’clock in the morning. Если он ошибается, команда получает минус. Выигрывает та команда, игроки которой допустили меньше всего ошибок.  
3. Учитель стаит стрелки часов на 7:15 и просит каждого сказать, что он делает в это время. Ответы могут быть такими: I open the window and do my morning exercises at 7:15. My mother lays the table at 7:15.

**What’s missing?**

**Описание игры:**

  Для игры "Что пропало?" необходимо  разложить на столе школьные принадлежности (или можно сделать рисунки и повесить на доску).

  Дети становятся вокруг стола, запоминают предметы, затем отворачиваются, закрывают глаза. Ведущий убирает один из предметов и говорит "What is missing?" (Что пропало?). Ученики поворачиваются ищут недостающий предмет, первый кто увидел называет предмет на английском. (Например: Red is missing.). Эту игру можно проводить на любую изучаемую тему (числительные, животные, цвета и др.)

**Fly-flap** Две команды. На доске карточки, предварительно изученные - можно картинки, можно слова. По ребенку из каждой команды у доски. Кто-нибудь из учащихся называет карточку, кто из двух первый докоснулся, той команде присуждаем очко.Усложнить игру можно следующим образом-ученик называет не только слово, но и грамматическую конструкцию в зависимости от темы: если animals - *I've got (a cat),* clothes- *I am wearing (a shirt),* food and drinks - *I like (spaghetti),* verbs- *I can (swim)* и т.д

**Can a horse fly?**

Два набора карточек: один с животными, другой с глаголами действиями. Обе стопки перемешиваем и кладем картинкой вниз. Дальше берем верхнюю карточку животного и верхнюю действия. Задаем вопрос, например: *Can a cat dance?* Дальше ребенок выбирает ответ: Yes, it can или No, it can't.