**Методическая** **разработка по теме: Использование игровых технологий на занятиях по английскому языку в ЦЭВД «Творчество»**

Игровые технологиивключёны мной в образовательную деятельность как необходимый элемент формирования универсальных учебных действий, которые повышают уровень восприятия учебного материала. Игра занимает очень важное место в жизни дошкольников и является для них средством познания действительности. Исходя из особенностей психологического развития дошкольников, одна из которых состоит в преобладании эмоциональной сферы над интеллектуальной, нельзя не оценивать потенциальных возможностей игры как эмоционального фактора. Я считаю, что **главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка**. На мой взгляд, игры – это активный способ достичь многих образовательных целей. Игры позволяют осуществлять дифференцированный подход к учащимся, вовлекать каждого дошкольника в работу, учитывая его интересы, склонность, уровень подготовки по языку. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, активизируют словарь, выполняют развивающую функцию, снимают усталость. Они могут быть разнообразными по содержанию и способам проведения. С их помощью можно совершенствовать лексические навыки или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, и творческие способности.

Игра - мощный стимул к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в группе, а ее использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться.

Игра выполняет следующие задачи:

1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
2. Способствует многократному повторению языковых единиц;
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

***Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:***

1. Обучающая функция - развитие памяти, внимания, восприятии информации.

2.Воспитательная функция - воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре.

3. Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на уроке.

4.Коммуникативная функция – установление эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств.

Обучающие игры являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся. Игры помогают мне оживить урок, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный процесс интересным.

 Игра на уроке иностранного языка, по моему мнению, должна соответствовать следующим требованиям:

1. Хорошо подготовлена и четко организована с точки зрения содержания и формы;

2. Снимать напряжение на уроке и стимулировать активность учащихся;

3. Быть интересной для всех детей;

4. Проводится в доброжелательной атмосфере;

Игра требует от каждого ребенка активности, включения в совместную деятельность. Дети должны получать удовольствие от сознания того, что они могут общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут воспринимать как отдых и развлечение.

На уроках английского языка, для достижения поставленных целей, я использую следующие игры:

**Лексические игры:**

* **Волшебный мешочек**

В мешочек кладутся игрушки, названия которых дети знают по-английски. Ребёнок опускает, не глядя, руку в мешочек, ощупывает одну игрушку и говорит что это “It is a cat”. Затем вынимает из мешочка и смотрит, правильно ли он сказал.

* **Ручеёк**

Дети встают парами друг за другом, образуя из поднятых рук ручеёк. У каждого ребёнка в другой опущенной руке по известной игрушке. Водящий подходит к началу “ручейка”. Его дети спрашивают: “A fox or a pig?” (в руках у первой пары лиса и свинья). Учитель: например “A pig”. Берёт за руку ребёнка с этой игрушкой и проходят через ручеек, встаёт в конец.

Ps, оставшийся без пары – ведущий.

* **Цифры:**

Образуется две команды. Учитель называет цифры на русском языке, а дети должны назвать их на английском языке. Выигрывает та команда, которая сделает меньше ошибок.

* **Цвета**

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

* **Рассказ по рисунку**

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением семьи. Нужно составить рассказ о том, кто из членов семьи изображен на картинке, придумать им имена и сказать, кто из них, что умеет делать.

* **Relay**

Игра проводится по всей изученной лексике данной темы.

Разделить доску на две половины и на каждой стороне висят картинки с изображениями фруктов и овощей. Разделить детей на две команды. Для каждой команды предназначена своя половина доски. Дети должны по очереди подойти к доске и правильно распределить картинки в две корзины: фрукты и овощи.

Побеждает та команда, которая первой правильно справилась с заданием.

* **Concentration.**

Перед учащимися карточки с цифрами, с обратной стороны которых даны или изображения или слова. Учащиеся называют две цифры, учитель переворачивает соответствующие карточки. Необходимо найти пару карточек, чтобы слово (название животного) соответствовало его изображению. Команды по очереди называют по две цифры, и в случае угаданной пары они получают очко и право очередного хода. Если пара совпала, Вы ее оставляете, а если нет, то закрываете.

Данная игра развивает память и воображение.

Побеждает команда, открывшая большее количество парных слов.

* **Игра «Name Circle»**

Данная игра хорошо отрабатывает фразы: «My name is ...», «I am ...».

Все участники игры садятся в круг. Учитель начинает игру с фразы «My name is ...» (или «I am ...»). Ученик, стоящий слева, продолжает: «Her name is ... My name is ...». Таким образом, каждый участник игры, стоящий в кругу, называет всех предыдущих и себя. Те игроки, чьи имена забыли, должны встать. Они могут сесть, когда их имена правильно назовут. Данную игру можно провести, используя игрушки.

* **Игра «Twenty Questions»**

Учитель прикрепляет каждому участнику игры на спину картинку с изображением животного.

Игроки перемещаются по классу и задают друг другу общий вопрос: «Am I a bear ....?», пока не отгадают, изображение какого животного у них на спине.

* **Игра «Цифры»**

Ц е л ь : повторение количественных числительных.

Образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Дети должны найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

* **Игра «Family»**

Игра проводится в парах. Один рассказывает о своей семье, а второй слушает и по ходу рассказа уточняет детали при помощи вопросов: «Have you got a ...? What is his/her name?».

 Это далеко не полный список игр, которые я использую на уроках обучения иностранному языку.

 Таким образом, следует утверждать, что игра - это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование различных игр на уроке даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. В зависимости от целей и задач, поставленных мной, игры на моих уроках чередуются с другими видами работы.