

**«Игровая деятельность на уроках  
английского языка в начальной школе»**

Выполнила Колмакова Галина Владимировна, учитель английского языка

**Содержание**

Введение.....	2
Глава 1. Игровая деятельность на уроках английского языка в начальной школе.....	
1.1.Использование игр – один из приемов повышения интереса учащихся к уроку иностранного языка.....	
1.2 Формирования УУД через игровые технологии на уроках английского языка в начальной школе в рамках ФГОС.....	
1.3Пальчиковые игры на уроках английского языка	
Глава 2. Практическая часть	
2.1	
2.2	
Выводы.....	
Заключения.....	
Список литературы.....	
Приложения.....	

... в игре человек испытывает такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества.

Ф. Шиллер.

Каждое время выдвигает свои требования к образованию. Для современного человека образование и образованность становятся условием жизненной успешности. Быть современным сегодня означает, прежде всего, иметь образование, отвечающее современным требованиям. Введение обязательного стандарта необходимо совместить с особой задачей – научить свободному владению языком во многих сферах и ситуациях его применения. Сегодня знания, способность к творчеству становятся для развивающейся личности важнейшим человекообразующим фактором. Творчество – самый мощный стимул в развитии ребенка. Именно в творчестве происходит слияние человека с его деятельностью. В высший миг творчества человек испытывает поглощение всего себя предметом труда. Отсюда проблема, как сделать так, чтобы на уроке удавалось разбудить в ученике такое творческое состояние.

В общеобразовательном учреждении в соответствии с государственным образовательным стандартом иностранный язык входит в общеобразовательную область «Язык. Литература». Язык является важнейшим средством человеческого общения, без которого невозможно существование и развитие человеческого общества.

Основное назначение иностранного языка как предметной области состоит в овладении учащимися умением общаться на иностранном языке.

Иностранный язык открывает учащимся доступ к огромному духовному богатству другого народа, поэтому ему отводится существенная роль в решении важнейших задач, стоящих перед современной школой в плане формирования личности и ее вхождение в мировое сообщество.

Роль учителя в достижении цели обучения иностранному языку несомненно велика. Умение научить языку, развить коммуникативно – познавательную потребность учащихся, организовать эффективное учебное общение,

подвести своих учеников к заданному стандарту и программой уровню владения всеми видами речевой деятельности – все это доступно лишь учителю, обладающему достаточным уровнем сформированности и методической компетенции.

Для развития и совершенствования речевых умений учащихся используются различные виды деятельности, но наиболее эффективным представляется использование игры на уроке.

Данная тема чрезвычайно важна для глубокого ее изучения и особенно практического применения в школах. Ее актуальность на современном этапе является очевидной, использования игр в обучении иностранному языку заключается в том, что в процессе игры повышается мотивация и познавательная деятельность учащихся.

Психологи отмечают, что игра - оптимальная форма обучения при изучении иностранного языка.

Игра формирует у детей адекватное отношение к явлениям окружающей жизни, является средством активизации познавательных процессов: внимания, мышления, памяти.

Детская игра является, как показывает опыт педагогов и теоретиков, одним из эффективных приемов обучения, использование которого делает иностранный язык любимым предметом школьников.

Голландский историк и социолог Й. Хейзинга в своем большом монографическом исследовании под названием «Человек играющий» анализирует большое число проблем, связанных с игрой. Он стремится обнаружить игровое начало в самых разнообразных видах человеческой деятельности и проявлениях культуры: в праве, науке, философии, даже в войне. Специально рассматривает связь игры и поэзии, игры и искусства. В основе развития истории, продолжает Хейзинга, лежит развитие культуры, которая основывается на игре. «Игра – это высшее проявление человеческой сущности. А культура не рождается в игре, а начинается как игра». [31].

Вот почему проблема использования игровых технологий в практике обучения рассматривается нами как актуальная, требующая анализа.

Цель исследования – концептуальный анализ игры и игровой деятельности учащихся и научное обоснование эффективности применения игровых технологий в процессе преподавания иностранных языков.

Объект исследования – игровые технологии в процессе преподавания иностранных языков.

Предмет исследования – игровые технологии, как один из методов, способствующих формированию познавательного интереса школьников при обучении иностранного языка.

Гипотеза исследования – формирование познавательного интереса школьников к изучению иностранных языков будет более эффективным, если:

- построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс игровых технологий.

В связи с целью и гипотезой были определены следующие задачи исследования:

- изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования;
- изучить существующие в практике обучения иностранному языку виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий;
- классифицировать игровые приемы обучения английскому языку согласно принципам их организации и дать определение ролевой игре;
- экспериментально проверить эффективность применения игровых технологий в процессе преподавания иностранных языков;

Для решения поставленных задач использован комплекс теоретических и эмпирических методов исследования.

Объектом исследования данной работы является учебный процесс по английскому языку в младших классах, а предметом исследования - методика использования игры на уроках английского языка.

Цель данной работы заключается в освещении вопроса о значении игр и их использовании в младших классах на уроках английского языка.

Для реализации данной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Рассмотреть роль игры на уроке английского языка в младших классах.
2. Рассмотреть место игры в учебном процессе.
3. Дать определение понятию игра и рассмотреть различные виды классификаций игр.
4. Проанализировать фрагмент урока с использованием игровой деятельности.

## **Глава 1. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения иностранному языку**

### **1.1. Использование игр – один из приемов повышения интереса учащихся к уроку иностранного языка**

Повышение мотивации обучающихся к учебной деятельности – один из актуальных вопросов дидактики. Реальным способом поддержания познавательных мотивов является «включение деятельности по овладению иностранным языком в деятельность, имеющую для учащихся определенной личностный смысл (игра, общение, труд, познание)».

Мотивация определяет значимость того, что познается и усваивается обучающимися, их отношение к учебной деятельности и ее результатам.

Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную речевую деятельность, то есть деятельность общения, в процессе которой формируются, помимо знаний, иноязычные речевые умения.

Познавательные мотивы обучающихся, содержащиеся в самой учебной деятельности, придают этой деятельности личностный смысл. Источником познавательных мотивов является осознанная познавательная потребность обучающихся. Реальные потребности изучающих иностранный язык связаны с желанием общаться на этом языке, выражать свое мнение, пользоваться языком устно и письменно, владеть им. Последнее приводит к необходимости продуманного подбора средств и приемов обучения иноязычной речевой деятельности для поддержания мотивации. В этой связи использование игровых приемов обучения иноязычному общению приобретает особую значимость.

Проблема использования игровых технологий в организации учебных занятий в дидактике освещена недостаточно и часто носит декларативный характер. Между тем, привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

В качестве единицы организации учебного процесса мы рассматриваем ситуацию, в которой процесс усвоения языковых знаний по отношению к задачам речевого общения. Речевые ситуации придают общению естественный характер и отвечают реальным запросам и интересам изучающих иностранный язык.

В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления.

По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [50.25]

В «Большой энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)» [7.58]

Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А.

Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели. [12.127]

Следует отметить, что игровой метод далеко не новый. Возникшая еще в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем.

А. Н. Леонтьев в работе «Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе» определил игровую деятельность следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает «противоречие между бурным развитием у него потребности в

действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (то есть способов действия) – с другой.

Это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре.»[28.15]

На ранних этапах развития общества понятие игры в том смысле как мы понимаем, сейчас не существовало. Дети в то время быстро выросли, и «игрой» у них была конкретная деятельность, как у взрослых. Они делали, обучались всему, что делают взрослые, хотя у них неважно это получалось. Эта ситуация складывалась из-за простоты мира, науки, общества.

С развитием науки и прогресса возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные отношения между людьми, а, следовательно, и проблемы в развитии детей. Теперь, чтобы освоиться в этом мире он прибегает к понятию роли, с помощью которой можно быть кем угодно без опасения для жизни.

В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра понимается, как общенаучная, серьезная категория. В России дидактическое значение игры доказывал еще К. Д. Ушинский.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных школ можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей. Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

Игра дает обучающимся возможность не только выразить себя, действовать, но и возможность переживать и сопереживать.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.



Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Психологическое воздействие игры на разных людей неодинаково, оно определяется индивидуальными особенностями личности.

Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении боязни говорения (общения) на иностранном (и родном) языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога. Игра порождает интерес к стране изучаемого языка, к чтению зарубежной прессы. Она формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия и действия других, побуждает актуализировать свои знания.

С психологической точки зрения мотивация, создаваемая игрой, то есть игровая мотивация, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивациями.

Игра по своей природе очень близка к реальным жизненным ситуациям, а иногда и неотделима от них (теория Э. Берна) [3]. Игра благодаря дихотомии – вымышленной проблеме и реальным усилиям по ее разрешению – позволяет моделировать социокультурный контекст, проигрывать различные варианты поведения, корректировать и затем снова проигрывать. То, что в жизни трудно или совсем невозможно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок), в игре можно проигрывать снова и снова, вырабатывая стратегии, необходимые для избегания данного конфликта.

Игра ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко трансформируется в различные формы индивидуальной активности, давая возможность каждому студенту попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности.

Благодаря знаковой природе игра предоставляет практически неограниченную возможность для создания вымышленных ситуаций, проблем, казусов, конфликтов – всего, что требует вербальной и невербальной активности и что совершенно необходимо для развития навыков межкультурной коммуникации.

Коммуникативная природа игры также предоставляет возможности для развития коммуникативных навыков. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для инициации и поддержания межкультурного диалога.

Как следует из определения О.Ю. Болтневой, «условная природа игры, использование драматических приемов – музыки, пения, костюмов – все это способствует формированию иллюзии реальности, того, чего не хватает в языковой аудитории. Возможность активно действовать в иллюзорной реальности способствует развитию различных групп навыков, в том числе и навыков межкультурной коммуникации».[6.75]

Переводя задачу обучения иностранному языку в задачу иноязычного общения в процессе совместной деятельности, имеющую личностную значимость для каждого участника этой деятельности, мы создаем условия для мощного скачка уровня мотивации овладения языком, речью, общением. На наш взгляд, методика использования игровых приемов в обучении иностранным языкам разработана, главным образом, в дидактике раннего обучения (для детей дошкольного, младшего школьного возраста).

Применение игровых технологий при обучении иностранному языку эффективно не только в школьном возрасте, но и применительно к взрослой аудитории. Следует уделить внимание играм, предполагающим элементы соревнования между отдельными коллективами, интеллектуальным играм (кроссвордам, лото, головоломкам) и, особенно, ролевой игре.

Недостаточная разработанность проблемы использования игровых технологий и недооценка их применения в вузовском обучении, о которой нами было заявлено выше, требует, по нашему мнению, серьезного внимания

лингводидактов. Речь здесь идет о возможности интеграции приемов и методов, используемых в дидактике раннего обучения иностранным языкам, вузовскую дидактику. Мы уверены, и это подтверждается на практике, использование игры как приема обучения иноязычной речевой деятельности эффективно как в детской, так и во взрослой аудитории.

Эффект игры основан на таком механизме памяти как непроизвольное запоминание. В игре обучаемые (взрослые и дети) запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от деятельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию.

Дидактическая игра, используемая в обучении, представляет собой ситуацию, моделирующую реальность в целях обучения.

По мнению С.Т. Занько [18], обучающие игры представляют собой синтез релаксопедических подходов (синтез барьеров, психологическое раскрепощение) и цепи имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями. Широко практикуются обучающие имитационные игры, но используются также игры поискового характера, результатом которых должны быть реальные проекты преобразований, исследования и выводы по спорным подходам.

Непосредственная эмоциональная включенность в ситуацию, состязательность и коллективизм в поиске лучших решений, возможность широкого варьирования ситуаций, овладение новыми методами непосредственно в деле, в процессе делового общения, тренировка интуиции и фантазии, развитие импровизационных возможностей и умение быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства сделали метод обучающих игр очень популярным. Однако в силу ограниченности времени чаще используются отдельные игровые ситуации или фрагменты.

Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как

средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности.

Применение игры способствует коммуникативно-деятельному характеру обучения, психологической направленности уроков на развитие речемыслительной деятельности учащихся средствами изучаемого языка, оптимизации интеллектуальной активности учащихся в учебном процессе, комплексности обучения, интенсификации его и развитию групповых форм работы. Очевидно, что формирование речевых навыков и умений должно идти в условиях, максимально приближенных к тем, какие могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения должен строиться на решении системы коммуникативных задач посредством языкового материала. Средством педагогического управления учебной деятельностью являются коммуникативные задания, при помощи которых преподаватель приглашает и вовлекает учащихся в творческую деятельность.

Превосходство игры над другими средствами обучения обнаруживается в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную форму работы на занятии, что позволяет каждому обучаемому максимально эффективно использовать учебное время. Игра дает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир нужно предварительно прочитать о других.

Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых методов обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения,

своего поведения в мире и в жизни, т. е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Но следует согласиться с С.Т. Занько [18], который выделяет ряд требований различного характера к применению на уроках игр.

Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка, в которой происходит игровое действие, должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности студентов – характер, темперамент, целеустремленность, усидчивость, организованность, дисциплинированность, воля, состояние здоровья, самочувствие каждого участника игры.

Требования социально-психологического характера подразумевает создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такого рода деятельности. Данный вид готовности предполагает, в частности, компетенцию участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значимо для ее участников, а любое игровое действие должно опираться на знания, навыки умения, приобретенные на различных занятиях, и обеспечивать возможность обучаемых принимать рациональные и эффективные решения, при этом критически оценивая себя и окружающих. Одним из важнейших социально-психологических требований является логическое сочетание игры с практикой реального общения. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и

умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность.

Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении болезни говорения (общения) на иностранном языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога. Игра формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия, действия других, побуждает анализировать свои знания.

Благотворное влияние игр на формирование ответственного отношения к учебной деятельности. Повышается требовательность к себе. Развиваются профессиональные качества будущего специалиста, формируются методические умения.

Основными требованиями к игре и условиями ее проведения являются:

**Психологические требования.** Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же как и любая деятельность, игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны испытывать потребность в ней.

**Педагогические требования** сводятся к следующему: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы ее членов. Педагогические требования подразумевают вплетение оптимальных условий ведения игры в учебном процессе.

Методы анализа и решения конкретных ситуаций, познавательно-дидактические, ролевые и деловые игры можно представить как своеобразную «матрешку», которая сначала должна быть в разобранном виде. Это означает, что обучающихся нужно постепенно готовить к играм.

Начинать следует с анализа и решения конкретных ситуаций, где модели объекта и отношения уже заданы в готовом виде. Затем по сложности следуют познавательные-дидактические игры.

Познавательные игры могут содержать уже элементы ролевых игр, которые представляют большую сложность для учащихся. Следует согласиться с А.А. Деркачом[12], что наиболее актуально применение ролевых игр на уроках иностранного языка, что объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого – обучение языку как средству общения. Игра помогает обеспечить взаимное общение всех участников и мотивирует речевую деятельность. Ролевая игра имеет большое значение в развитии механизма детского восприятия, которое является ведущей деятельностью ребенка, в особенности в младшем школьном возрасте.

После получения опыта разыгрывания ролей ученики достаточно подготовлены к деловым играм. Таким образом, чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ и решение ситуаций, познавательные, ролевые и деловые игры.

Таким образом, учебная игра является одним из способов организации учебно-познавательной деятельности. Применение игр в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. Будучи введенной в систему традиционного обучения, игра позволяет использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

В соответствии с областью применения игрового подхода в обучении ведутся разработки игр. При этом предметом исследования становятся игры дошкольников, школьников всех возрастных категорий, игры, моделирующие конкретные педагогические ситуации с целью формирования у будущих педагогов общепедагогических умений.

В настоящее время в педагогике США и Англии разрабатываются социодрамы как ролевые игры, назначение которых научить школьников

ориентироваться в жизненных ситуациях, помочь понимать мотивы и чувства других людей, сформировать опыт социально ориентированного поведения. В университетах, колледжах, школах бизнеса и крупных промышленных компаниях широко используется имитационно-игровой подход для моделирования различных сфер профессиональной деятельности. В работах последних лет значительное внимание уделяется типам игр, условиям их проведения, приемам организации учебно-игровых взаимодействия. Вместе с тем, необходимо подчеркнуть, что развивающие, воспитывающие обучающие функции учебных игр в полной мере еще не выявлены, а сам игровой подход к обучению зачастую оправдывается практическим эффектом, а не завершенными дидактическими методологическими обоснованиями.

Таким образом, игра может быть не только приятным времяпровождением, но и господствующей технологией образования.

Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропал интерес к изучению иностранного языка.

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, формирует устойчивые активные и пассивные виды речевой деятельности, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги (Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. - М.: Просвещение, 1991., Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 1985 ) изучали эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема



применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал - это понять природу счастливого детства, понять своего ребёнка, своих питомцев.

Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Творчески относиться к делу – значит выполнять его качественно, на более высоком уровне. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Увидеть необычное в обычном может и взрослый, и ребенок. Творчество заложено в детях самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интереса со стороны окружающих. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. В этом – один из главнейших принципов эффективного воспитания.

Ребенок, играя, всё время стремится идти вперёд, а не назад. В играх подсознание, разум, и фантазия детей «работают» синхронно.

Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщённую модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» - человека - собирание своего «я». Игра - это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления.

Есть отрасль медицины и психологии - игротерапия. Игру можно диагностировать, познать ребёнка. Игру можно ободрить и одобрить ребёнка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психологические свойства.

Давайте запомним все - и учителя, и воспитатели и родители - что точно также, как взрослый человек обязан работать, ребёнку необходима игра.

Игра всегда предполагает принятия решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно - вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Как известно, движущей силой говорения как вида речевой деятельности является мотив. Создание мотива говорения - самый важный компонент деятельности учителя при организации ролевых игр.

В сборнике «Вопросы методики обучения иностранным языкам за рубежом» немецкий методист Фр. Лейзингер показывает большие коммуникативные и, следовательно, обучающие возможности ролевой игры для развития устной речи. Ролевая игра, по его мнению, наиболее точно воссоздает атмосферу общения. За её участниками (учащимися) закрепляется определённый характер, они находятся в определённых отношениях в рамках какой-либо конкретной ситуации, что предполагает разнообразную речевую реакцию, включая эмоциональную. У учащихся возникает потребность выразить радость или огорчение, восторг или негодование и они должны найти средства для выражения своих эмоций.

Игровая форма работы, проводимая в кабинете, также может вызвать интерес учащихся к иностранному языку, способствовать активизации их мыслительной деятельности, а также развитию речевой деятельности. Например, для работы с учащимися младших классов наряду с обычным алфавитом можно поместить на передвижном стенде таблицу с буквами, расположенными не в алфавитном порядке, а вразброс, и предложить ребятам произносить их в правильной последовательности.

Что такое игра и почему ребёнок тянется к ней? Откуда у ребёнка столько энергии? Почему он не может израсходовать её в одной игре, а с удовольствием начинает всё новые и новые игры? Зачем ему такое разнообразие игр? Видимо, с ответа на эти вопросы и следует начать объяснение психологической природы игры, иначе станет действительно непонятно, почему ребёнок с таким упорным постоянством переключается с одной игры на другую, почему конфликтует, когда взрослый приостанавливает или насильно прерывает игру.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Одни и те же игры могут выполняться по-разному, принимать разные формы, но в основе всех их лежит импровизация. Понять природу игры, ее поразительный воспитательный

потенциал – это понять природу счастливого детства, понять своего ребенка, своих питомцев.

Игра позволяет овладевать речевыми навыками в естественной ситуации – в процессе общения во время игры [2].

Джил Хэдфилд [13; 5] считает, что использование игр – важная часть в обучении любому языку, так как дает возможность интенсивной языковой практики, предлагает контекст, в котором используется язык. Игра - это своеобразный диагностический тест для учителя, который выявляет трудности учащихся.

По мнению Маслыко Е.А. [6; 191], языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном этапе овладения иностранным языком.

Игра открывает новые возможности развития для ребенка и новые возможности организации обучения для учителя [8].

Ребёнок от рождения наделен определенными, генетически закрепленными функциями, силами, возможностями. Они тесно взаимосвязаны с игровой деятельностью. Внутренние силы, функции таят в себе импульсы к действию. Этот момент переживается ребёнком больше всего как потребность в игре. «Хочу играть!» в действительности означает, что функциональные силы направляют ребёнка к «свободной деятельности означает, что эта группа функций в данный момент исчерпала свою «энергию» и требует временного отдыха.

Самое интересное развитие многих функций происходит до 7-9 лет жизни ребёнка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребёнка, его отношение к действительности, к людям.

Шестилетний ребенок, в силу функциональной тенденции, не может жить без активности, без игры. Приостановить игровую деятельность и насильно включить малыша в другую - значит затормозить интенсивное развитие и всестороннее раскрытие его задатков.

Игра доступна ученикам с различным уровнем обученности и является эффективным методом обучения в разноуровневых классах. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий- все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, и вместе с этим возникает чувство удовлетворения- «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

В структуре ролевой игры мы выделяем такие компоненты : роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Как известно, движущей силой говорения является мотив. Создание мотива говорения – самый трудный компонент деятельности учителя при организации ролевой игры. Для того, чтобы проникнуть в сферу интересов учащихся, нужно создать личностный мотив к участию в ролевой игре и тем самым правильно составить задания к ролевым играм. Ведь ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.

Я полностью поддерживаю теорию М. Ф. Стронина, который в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. лексические игры;
2. грамматические игры;
3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры

Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. В. Риверс пишет по этому поводу: «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желания продолжить беседу».

Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

Игра... Она входит в жизнь ребёнка с первых полусознательных движений. Без неё немислимо детство. Через игру ребёнка можно не только научить читать и считать, закалить не только физически, но и нравственно. Ибо для ребёнка игра – не развлечение, а сама жизнь.

Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока, с тем, чтобы снять напряжение, такие задания называются разминками –ice-bekers, warming-up –в начале урока, и в середине в конце так называемые melee games –игры и условно-коммуникативные задания, направленные на формирование и активизацию навыков внутригруппового взаимодействия. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр я стараюсь учитывать не только возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях - опору на родной язык.

Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность,

инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Игра помогает ребятам побороть стеснительность, т. е преодолеть психологический барьер и обрести веру в свои силы. Она сильна всем, даже слабо подготовленным ученикам. Заучить один-два речевых образца не представляет особого труда. Более того, слабо подготовленный в языковом отношении ученик может проявить находчивость и сообразительность. А это не менее важно, чем языковые навыки. Чувство равноправия, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, предлагаемых условиями игры- всё это создаёт учащимися благоприятную психологическую атмосферу, что, безусловно сказывается благотворно на результатах обучения. Таким образом, игра-это

1. Деятельность ( в нашем случае речевая)
2. Мотивированность (отсутствие принуждения)
3. Индивидуализированная деятельность ( глубоко личная)
4. Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив
5. Развитие психических функций и способностей
6. Учение с увлечением

Подобная характеристика игры ставит, конечно, высокие требования к её организации.

В каких же целях следует использовать игры на уроках иностранного языка?

Основных целей пять:

1. Формирование определённых навыков
2. Развитие определённых речевых умений
3. Обучение умению общаться
4. Развитие необходимых способностей и психических функций
5. Познание ( в форме становления собственного языка)

## **1.2 Формирования УУД через игровые технологии на уроках английского языка в начальной школе в рамках ФГОС.**

Одной из важнейших целей начального образования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального

общего образования является формирование универсальных учебных действий на уроках.

Образовательный стандарт нового поколения ставит перед учителем новые цели. Теперь в начальной школе учитель должен научить ребёнка не только читать, писать и считать, но и должен привить две группы новых умений.

Во-первых, это универсальные учебные действия, составляющие основу умения учиться.

Во-вторых, формировать у детей мотивацию к обучению.

Использование игр и игровых ситуаций на уроке раскрывает способности детей, их индивидуальность, повышает мотивацию учащихся к изучению английского языка, способствует созданию доброжелательной атмосферы на уроке.

Игры позволяют осуществлять индивидуальный подход к учащимся.

Коллективные игры развивают умение работать в группе, находить необходимые формы сотрудничества для достижения поставленной задачи.

Учащиеся успешнее усваивают дидактический материал, активизируется произвольное запоминание лексических единиц, формируются речевые умения.

Коллективные игры развивают умение работать в группе, находить необходимые формы сотрудничества для достижения поставленной задачи.

Учащиеся успешнее усваивают дидактический материал, активизируется произвольное запоминание лексических единиц, формируются речевые умения.

Находясь в обучающей игре, ученики получают мыслительную, двигательную и эмоциональную разрядку;

Такой метод обучения вызывает большой интерес у обучающихся к усвоению нового материала и мотивирует их на дальнейшем получении практических знаний.

Обучение иностранному языку на раннем этапе должно строиться на основе игры. Игра на занятиях по иностранному языку – это не просто коллективное развлечение, а основной способ достижения определенных задач обучения на



данном этапе. У игры должен быть мотив, цель и результат. Поэтому такой метод обучения как игра может способствовать формированию УУД.

В широком значении термин «универсальные учебные действия» – умение учиться, саморазвитие и самосовершенствование путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта, а не только освоение обучающимися конкретных предметных знаний и навыков в рамках отдельных дисциплин..

В более узком (собственно психологическом значении) «универсальные учебные действия» – это совокупность действий обучающегося, обеспечивающих его культурную идентичность.

Существует четыре вида УУД: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные.

Совершенно очевидно, что жесткой градации по формированию определенного вида УУД в процессе изучения конкретного предмета нет. В одних темах может уделяться большое внимание формированию одних видов УУД, в других - на формирование других видов УУД. Но в целом, на современных уроках английского языка идет формирование всех четырех видов универсальных учебных действий.

Обучение иностранному языку на раннем этапе должно строиться на основе игры. Игра на занятиях по иностранному языку – это не просто коллективное развлечение, а основной способ достижения определенных задач обучения на данном этапе. У игры должен быть мотив, цель и результат. Поэтому такой метод обучения как игра может способствовать формированию УУД.

Игра рассматривается как подготовка ученика к личностно-ориентированному взаимодействию с другими участниками образовательного процесса, обеспечивая личностный рост, поднимая уровень рефлексии, осознания себя субъектом познания и мышления, актуализируя потребность в самореализации и саморазвитии в области изучения иностранного языка.

Игры – это активный и веселый способ достичь многих образовательных целей. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого

утомительного занятия - веселая игра – это идеальная возможность расслабиться. Игры направлены на повышение эффективности учебно-познавательной деятельности учеников, на усвоение получаемых знаний, на повышение интереса к изучаемому предмету при помощи воздействия на психику человека, производимого во время проведения игры.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Спонтанная игра повышает внимание. Игра позволяет учителю исправлять ошибки учеников быстро, по ходу дела, не давая им глубоко закрепиться в памяти.

Во всякой игре есть элемент неожиданности, элемент соперничества, а выигрывать мы все любим. Даже если победа — не главное, то уж свои силы проверить любит каждый. Не стоит забывать и о том, что игра — это проекция жизненных ситуаций.

Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать.

Поэтому игры позволяют запоминать глубоко и надолго.

Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

Можно начать урок с пятиминутной игры, чтобы ученикам было легче войти в учебный ритм, чтобы освежить их память, заинтересовать в изучении нового материала. И еще, можно спонтанно прервать урок, когда начинаешь чувствовать, что внимание пропадает, для создания краткой игровой ситуации.

Игра в конце урока тоже очень полезна. В предвкушении отдыха учащиеся работают с большим энтузиазмом, что возможно подвигнет учеников ожидать следующего урока с нетерпением.

В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: аудирование, говорение, чтение, письмо.

Таким образом можно сказать, что игра – это наиболее эффективное средство формирования УУД учащихся на уроках английского языка на начальном этапе обучения.

### **1.3 Пальчиковые игры на уроках английского языка**

В. Сухомлинский сказал: "Ум ребенка находится на кончиках его пальцев"

Очень важной частью работы по развитию мелкой моторики являются «пальчиковые игры», finger games или tickle games. Игры можно проводить как на занятиях, так и дома. Они увлекательны и способствуют развитию речи, творческой деятельности. Движения пальцев рук и кистей оказывают особое развивающее действие. Выполняя пальчиковые упражнения, можно помочь ребенку расслабиться, так как простые движения рук убирают напряжение, снимают общую умственную и физическую усталость.

Благодаря развитию пальцев формируется проекция «схемы человеческого тела», а речевые реакции находятся в прямой зависимости от натренированности пальцев. Специалисты по раннему развитию считают, что с пальчиковыми играми нужно начинать знакомить ребенка с рождения.

Формирование устной речи ребёнка начинается тогда, когда движения пальцев рук достигают достаточной точности. Когда ребёнок производит ритмические движения пальцами, у него резко усиливается согласованная деятельность лобных (двигательная речевая зона) и височных (сенсорная зона) отделов мозга, то есть речевые области формируются под влиянием импульсов, поступающих от пальцев рук. Речь совершенствуется под влиянием кинетических импульсов от рук, точнее – от пальцев. Обычно ребёнок, имеющий высокий уровень развития мелкой моторики, умеет логически рассуждать, у него достаточно развиты память, внимание, связная речь.

Что происходит, когда ребёнок занимается пальчиковой гимнастикой?

1. Выполнение упражнений и ритмических движений пальцами индуктивно приводит к возбуждению в речевых центрах головного мозга и резкому усилению согласованной деятельности речевых зон, что, в конечном итоге, стимулирует развитие речи.
2. Игры с пальчиками создают благоприятный эмоциональный фон, развивают умение подражать взрослому, учат вслушиваться и понимать смысл речи, повышают речевую активность ребёнка.
3. Ребёнок учится концентрировать своё внимание и правильно его распределять.

4. Если ребёнок будет выполнять упражнения, сопровождая их короткими стихотворными строчками, то его речь станет более чёткой, ритмичной, яркой, и усилится контроль за выполняемыми движениями.
5. Развивается память ребёнка, так как он учится запоминать определённые положения рук и последовательность движений.
6. У обучающихся развивается воображение и фантазия. Овладев многими упражнениями, он сможет «рассказывать руками» целые истории.
7. В результате пальчиковых упражнений кисти рук и пальцы приобретут силу, хорошую подвижность и гибкость, а это в дальнейшем облегчит овладение навыком письма.

Пальчиковые игры — это инсценировка каких-либо рифмованных историй, сказок при помощи пальцев, они являются очень важной частью работы по развитию мелкой моторики. Игры эти очень эмоциональны, увлекательны. Они способствуют развитию речи, творческой деятельности. «Пальчиковые игры» как бы отображают реальность окружающего мира — предметы, животных, людей, их деятельность, явления природы. В ходе этих игр дети, повторяя движения взрослых, активизируют моторику рук. Тем самым вырабатывается ловкость, умение управлять своими движениями, концентрировать внимание на одном виде деятельности.

## Глава 2 Практическая часть

Игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт на основании которого язык усваивается более осмысленно, является диагностическим инструментом для учителя. Эффективность игрового обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью [7, с. 61-70].

Ливингстоун К. выделяет следующие механизмы, которые делают игры уникальным средством педагогики в рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода [5, с. 79-83]:

- мотивация;
- прикладной характер игр;

- субъектность ученика (не мы его учим, а он учится).
- овладение не только знаниями, но и способами получения знаний.

К этим механизмам можно также отнести роль игры в формировании универсальных учебных действий. Игра позволяет формировать как личностные и коммуникативные действия, так и действия регулятивные (планирование, контроль, коррекция, оценка и др.) [4].

По характеру игровой методики Селевко Д. К. разделяет игры на:

- Предметные;
- Сюжетные;
- Ролевые;
- Деловые;
- Имитационные;
- Игры-драматизации.

На моих уроках в начальной школе я использую различные виды игр. В начальной школе в процессе обучения детей английскому языку рекомендуется использовать игры с элементами соревнования. Так, например, при закреплении алфавита и темы «Цвета» мною применялась игра «ABC-game». Дети делятся на две команды и садятся вокруг плаката с разноцветными буквами алфавита. Каждая команда бросает кубик и двигается на столько букв вперед по плакату с алфавитом сколько точек на кубике. Команды называют букву, её цвет и слово на эту букву. Выигрывает команда, которая быстрее придет к финишу. Данная игра способствует не только запоминанию букв и цветов у детей, но и повторению лексики по различным темам. Кроме этого, игра способствует развитию памяти, внимания; воспитывает толерантность, уважение к товарищам по команде, чувство соперничества, дух коллективизма.

Здоровьесберегающие технологии играют немаловажную роль в процессе обучения, поэтому игровые технологии могут пригодиться и на этом этапе урока. Например, при изучении глаголов я использую подвижные игры, в которых усвоению материала помогают действия и жесты самих детей. К таким играм относится игра «Команды». В первом, наиболее простом варианте, учитель дает команды к действию одним глаголом в

повелительной форме: Run! Dance! Swim! В следующем варианте игры команда дается стоящему справа и ребенок говорит, что он делает: Run! – I run! (имитирует бег). Эта игра помогает детям без особого труда запомнить глаголы в повелительном наклонении и в личной форме, а также самостоятельно строить предложения. Эту игру можно также использовать как физкультминутку, используя различные лексико-грамматические структуры в зависимости от темы. Например: Can you run? – Yes, we can (имитируют бег); Can you run well? – Yes, I can. Do you like to dance? – Yes, I do.

В рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода на уроках английского языка должны применяться различные формы работы (парная, групповая, индивидуальная и т.д). Так, например, для отработки различных конструкций в парах хорошо подходит игра «Избалованный кролик», в которую охотно играют ученики 2-3 классов. Главная особенность данной игры состоит в том, что детям необходимо все отрицать. Один ученик предлагает различные продукты, а другой отрицает: Do you want cheese? No, I don't; Would you like some milk? No, I wouldn't etc. Таким образом, дети хорошо запоминают лексику по теме «Продукты», а также структуры различной сложности для составления предложений. Следует отметить, что учитель выступает в роли координатора: способствует, направляет, наблюдает.

Характерная особенность психологии младших школьников проявляется в конкретности их мышления, восприимчивости к мобильным, колоритным предметам и требует яркого преподавания. При этом красочность наглядного материала играет важную роль. Так, в 4 классе по теме «Одежда» мною проводится игра «Магазин одежды». Цель игры: повторить цвета и лексику по теме «Одежда». Реквизит, необходимый для игры: красочные и яркие картинки с предметами одежды, которые прикреплены на доске. Один ученик выступает в качестве продавца, а другие дети - покупатели (продавцы и покупатели могут меняться ролями). Дети подходят по одному к продавцу или говорят с места: The white mittens, please. – Here you are. – Thank you. – You are welcome! Продолжительность игры 5-7 минут. Можно

раздать комплект картинок с предметами одежды на каждую парту и дети работают в парах одновременно, что значительно экономит время.

Для формирования умений и навыков устной речи при отработке структур I have got... и вопроса What colour is it/are they? можно использовать игру «Хвастунишки» («Boasters»). Дети хвастаются своей выдуманной одеждой. – I have got a beautiful dress! - What colour is it? – It is white. – It's great! (Поворачиваясь к другому участнику) And I have a nice shirt! – What colour is it? и т.д. Игра может постепенно усложняться с соблюдением принципов постепенности, последовательности и доступности обучения.

В игровую работу на уроке можно задействовать и весь класс. Для отработки структуры there is/are, а также лексики по теме «Моя комната», в 4 классе полезна игра “Matching game”. Половине класса учитель раздает картинки с изображением комнат, а другой половине – предложения с конструкцией there is/are. Дети по очереди зачитывают предложения, а другие должны найти свою пару с соответствующим предложением, описывающим картинку.

Для практики устной речи использовалась игра «Новые имена». Дети получают карточки, на которых написано имя, возраст, место проживания. Учитель может специально придумать сказочных персонажей, инопланетян с необычными именами, состоящими из сложных звуков. Таким образом, дети повторяют лексику, грамматические структуры по теме «Знакомство», а также повторяют звуки. Данную игру можно использовать в качестве фонетической зарядки. Каждый ученик должен представиться: Hello! My name is Ufo, I'm 12, I'm from Mars. Можно предоставить ученикам возможность поимпровизировать и самим сделать карточки (заготовить дома).

При активизации лексики по теме «What's the weather like today?» может применяться игра «On TV» («По телевизору»). На столе стоит импровизированная рамка телевизора, учитель, используя куклу, объявляет прогноз погоды: «Good evening, Ladies and Gentlemen! It's raining today. But the sun will be shining tomorrow. Good bye! We'll see you tomorrow». Учителя сменяют ученики со своими прогнозами погоды. В данной игре также

отрабатывается видовременная форма глагола будущего времени. Данная игра способствует развитию творческих способностей младших школьников, а также их фантазии, артистизма, раскрепощенности. Дети учатся выступать перед публикой.

При разыгрывании сценок, драматизации достигается прочное усвоение лексики. Тема «Животные» является самой объемной по материалу. Дети с удовольствием играют роли животных, могут сами придумывать новые ситуации. При обобщении и систематизации изученного материала по теме «Животные» во 2-3 классах на уроках мною проводится игра-сценка «Welcome to our zoo!». Дети приносят свои любимые игрушки-животных. Каждый ученик представляется от имени животного, рассказывает, что умеет делать это животное, описывает какое оно. Можно разыграть диалоги знакомства между животными (расспроси, что умеет делать твой друг, сколько ему лет, как его зовут и т.д.)

Во время игры «Отгадай животное» используется пантомима при изображении животного учеником. Учитель показывает картинку с животным только одному из учеников, ученик должен изобразить это животное. Учитель к классу: What animal is this? – This is a ... Ученик, который угадал, становится водящим и изображает следующее животное.

В рамках недели английского языка ученики 4 класса подготовили драматизацию знаменитой сказки «Cinderella» («Золушка»), что способствовало расширению творческого потенциала учащихся, совершенствованию навыков учащихся во всех видах речевой деятельности, формированию положительных эмоций учащихся, чувства успеха.

В заключение, можно сделать вывод о том, что посредством игры в рамках системно-деятельностного подхода в классе могут быть привнесены разнообразные формы работы (работа в парах, группах - больших и маленьких и целым классом). Игра ставит учащихся в ситуации, в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы в работе социальных взаимоотношений. Игра пригодна для каждого вида работы с языком (отработка структур, лексики, изучение функций, интонационных моделей). Игра может применяться на любом этапе



урока (актуализация, фонетическая и лексическая зарядки, при проведении контроля в устной речи - монологической и диалогической). Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен прослушивать, снабжать необходимой информацией, т.е. оказывать языковую помощь.

Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении младших школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.

Какое же место игровые приёмы занимают на уроке английского языка?

Необходимость постановки вопроса о месте игры в процессе обучения очень велика. К.Д. Ушинский советовал с самого начала обучения отделять занятие от игры и считал выполнение учебных заданий серьёзной обязанностью ребёнка. При этом он же предлагал делать серьёзное занятие для ребёнка занимательным. [9]

Проблемой внедрения игровых приёмов в обучение английскому языку занимались многие учёные: Биболетова М.З., Верещагина И.Н., разработавшие учебники, построенные на массовом использовании игровых приёмов; Колесникова О.А., Пассов Б.И., Царькова В.Б. и другие.

Игры имеют особое место на уроке иностранного языка. Существует множество различных игровых заданий, использование которых помогает разнообразить и расширить рамки содержания и технологии обучения. [15]

Превосходство игры над другими средствами обучения обнаруживается в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную форму работы на занятии, что позволяет каждому обучаемому максимально эффективно использовать учебное время. Таким образом, 1 место в обучении иностранным языкам младших школьников выходят различные игровые методы. Играя, ученики без особых усилий, с удовольствием включаются в процесс обучения. Ведь интерес является главной движущей силой познавательной деятельности. [3]

В различных играх развиваются разные лингвистические навыки: аудирование, говорение, чтение, письмо.

Здесь можно привести множество примеров игр.

### Фонетические игры:

Нередко у детей начальных классов возникает проблема с произношением звуков. Фонетические игры способствуют постановке правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков.

#### «Playing Airplane»

Игра используется для тренировки учащихся в произнесении звука [v].

Teacher: Let's pretend we are airplanes flying in the sky. (Дети изображают самолетики) What sound do we make? - [ж]. And how about English children? -

They say [v]. Let's fly! (Учитель рассказывает стихотворение, а дети произносят звук [v])

The plane is travelling up in the sky,

Vvv-vvv-vvv,

Moving so fast, and ever so high,

Vvv-vvv-vvv.

Over the land, and over the sea,

Vvv-vvv-vvv.

But we always come back in time for tea.

Vvv-vvv-vvv

#### «Поймай звук»

Игра используется для повторения звуков, развития слуха.

Учитель произносит разные слова, знакомые и нет. Дети должны услышать слово с нужным звуком и «поймать» его, изображая хлопок.

### Грамматические игры:

Данные игры преследуют следующие цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

Игры на уроке английского.

#### «Hand»

Кусочек мела почти всегда в руке учителя. Если незаметно зажать его в кулаке, то можно спросить:

"Children, what do you think I have in my hand?"

Katya: You have a pen.

Teacher: Oh, no. Can it really be a pen? My hand is very small.

Andrei: You have an eraser.

Teacher: No, I have not.

Masha: You have money.

Teacher: No, I have not. I have a piece of chalk. Do you want to hide something and ask me to guess? Now I'll close my eyes, one ... two ... three ...

Pavel: What have I in my hand?

Teacher: Oh, you have an eraser. No? I'm not so good at guessing as you are. What is it? Oh, it's a drawing-pin!

Незаметно учитель показал два варианта игры. Третий вариант — игра по командам. Две команды встали друг против друга. Каждая прячет свой предмет. "Hands down", говорит «учитель. Ребята убрали руки за спину и стали передавать выбранную ими вещь. "Stop!" последовала другая команда. Предмет остался у кого-то в руке. У кого?

Team "Л" Team "В"

Oleg: Misha has the stone.

Misha: No, I have no stone.

Katya has the ball.

Katya: No, I have no ball. Masha has the stone.

Masha: No, I have no stone.

Andrei: He has the ball. И т. д.

Выигрывает команда, первая отгадавшая, у кого находится предмет.

### Лексические игры:

На уроках английского языка дети постоянно знакомятся с новыми словами и выражениями. Для отработки нового лексического материала часто используются игры.

«Крестики-нолики»

Игра используется для закрепления новых слов по определенной теме. Дети делятся на 2 команды «Крестики» и «Нолики». На доске изображено игровое поле с перевернутыми карточками со словами или изображениями. Если ученики правильно называют, то учитель рисует в поле крестик или нолик соответственно. Выигрывает команда, которая быстрее заполнит линию.

«Мексиканская волна»

Игра предназначена для закрепления новых слов. Ученики выходят к доске и выстраиваются в линию, в руках у каждого картинка с словом по изучаемой теме. Учитель по очереди называет слова, сначала медленно, постепенно ускоряясь. Ученики поднимают карточки со словами и в итоге должна получиться «волна».

«Китайский шепот»

Игра используется для отработки, закрепления и повторения слов. Ученики шепотом передают по очереди, по классу загаданное слово и последний ученик должен назвать услышанное слово.

Орфографические игры:

Цель данных игр - упражнение в написании английских слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

"Alphabet":

Команда получает набор карточек с буквами алфавита. Когда учитель произносит слово, например, "mother", ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют это слово. За каждое правильное слово команда получает очко.

Используя игровую деятельность в учебно- воспитательном процессе уже на протяжении многих лет, я установила, что:

игра активизирует познавательную деятельность учащихся;

игра создаёт на уроке доброжелательную и жизнерадостную атмосферу;

игра активизирует творческие способности учащихся, развивает

воображение, память, мышление;

игра помогает снять усталость, преодолеть языковой и психологический барьер;

игра повышает интерес учащихся к изучению иностранного языка;

игра не только организует процесс общения на иностранном языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации.

Конечно, следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия, что игра, несмотря на все её положительные моменты, это только средство, метод обучения, а целью остаётся освоение материала и приобретение знаний.

### Заключение

Младший школьный возраст несет в себе большие возможности в познании окружающего мира, в том числе и средствами английского языка.

Плодотворной почвой для этого является познавательная деятельность, реализующаяся в играх, в полной мере отвечающих возрастным особенностям детей младшего школьного возраста.

Игра - это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Они комплексно воздействуют на интеллектуальную, эмоциональную, волевою, коммуникативную и другие стороны подрастающей личности.

Разнообразие игр, которые мы можем использовать на уроках английского языка в начальной школе, огромно.

Ценность игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из них. Организуя жизнь обучающихся в игре, преподаватель формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения обучающихся в разных условиях и вне игры - таким образом при правильном руководстве обучающимися дидактическая игра становится школой воспитания.

Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения иностранному языку, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие

личности. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

Обучение лексики иностранного языка - процесс, который охватывает несколько этапов. На первом этапе осуществляется введение нового слова. На следующем этапе учащиеся тренируются в создании лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях. Результатом обучения является умение учащихся создавать динамичные лексические речевые связи, то есть свободно использовать новые слова в общении.

Игровые формы и приемы очень разнообразны и могут быть использованы на каждом этапе работы с лексикой. На первых этапах уместно использовать типичные игровые упражнения, которые сделают процесс запоминания слов интересным занятием. Игровые методы позволяют создавать вполне реальные ситуации общения между участниками игры. Поэтому игры особенно актуальны на заключительных этапах работы с новой лексикой, на которых происходит употребление слов в речи в конкретных игровых ситуациях.

Дидактические игры часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Дидактические игры могут быть использованы на каждом уроке иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. В приложении приведены игровые упражнения, актуализирующие знания лексики по теме, так как они являются интересным и несложным наполнением урока.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

1. созданию психологической готовности детей к речевому общению;
2. обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала.

Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

В практической части были приведены примеры использования игры на различных этапах урока, что помогает учителю в нестандартном проведении урока, развитии креативности учащихся, их совместной деятельности - умению работать в коллективе, а также мотивировать их интерес к изучению

английского языка, что особенно важно на данном этапе.

Ценность дидактической игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из них. Организуя жизнь обучающихся в игре, преподаватель формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки и нормы поведения обучающихся в разных условиях и вне игры - таким образом, при правильном руководстве обучающимися дидактическая игра становится школой воспитания.

Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения иностранному языку, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка.

Обучение лексики иностранного языка - процесс, который охватывает несколько этапов. На первом этапе осуществляется введение нового слова. На следующем этапе учащиеся тренируются в создании лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях. Результатом обучения является умение учащихся создавать динамичные лексические речевые связи, то есть свободно использовать новые слова в общении.

Игровые формы и приемы очень разнообразны и могут быть использованы на каждом этапе работы с лексикой. На первых этапах уместно использовать типичные игровые упражнения, которые сделают процесс запоминания слов интересным занятием. Игровые методы позволяют создавать вполне реальные ситуации общения между участниками игры. Поэтому игры особенно актуальны на заключительных этапах работы с новой лексикой, на которых происходит употребление слов в речи в конкретных игровых ситуациях.

Дидактические игры часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования. Дидактические игры могут быть использованы на каждом уроке иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. В приложении приведены игровые упражнения,

актуализирующие знания лексики по теме, так как они являются интересным и несложным наполнением урока.



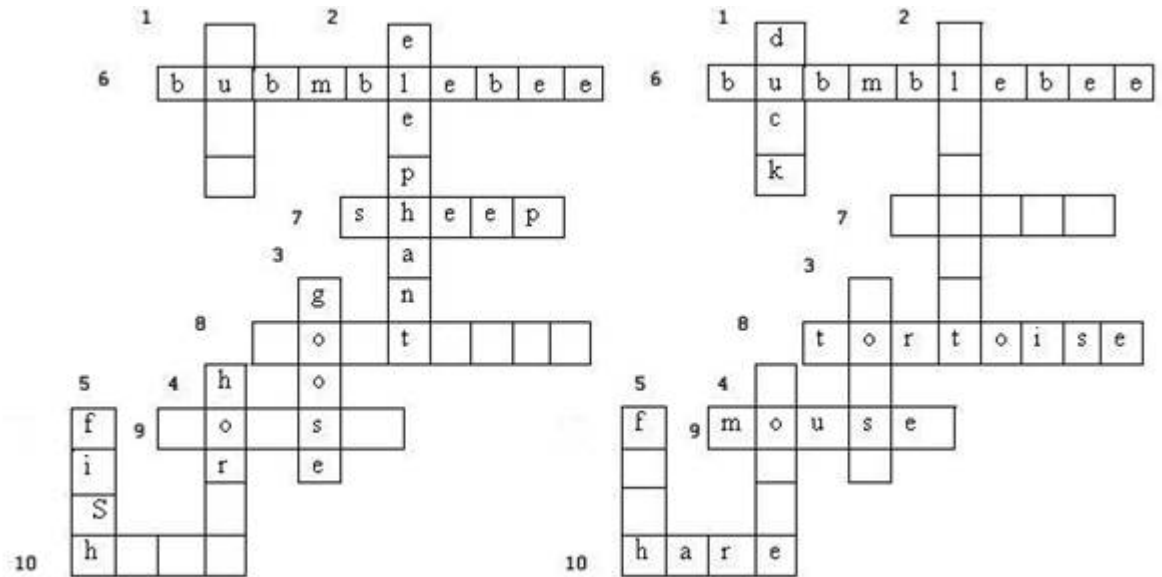
Приложение 1

Ele--ant, g--se, b-mbl-b-e, h-re, b-ar, hor-e, m-use, fis-, g--t, fo-.

Приложение 2

E - - - - - T (Elephant) B - - - - - E (bumblebee)

Приложение 3



- 1) утка 6) шмель
- 2) слон 7) овца
- 3) гусь 8) черепаха
- 4) лошадь 9) мышь
- 5) рыба 10) заяц

Приложение 4

mouse	fox	frog
hare	cat	horse
bumblebee	dog	rat

Приложение 5

FISH

ELEPHANT

MOUSE

GOOSE hamster

GOAT

BEAR

HARE

## Приложение 6

- 1) It lives in water, it is wet and cold,
- 2) It is very big with large ears and long nose.
- 3) It is small, grey and cats like it.
- 4) It is a bird with a long neck, it is white with a red nose.
- 5) It is brown, big, it likes honey and lives in the forest.
- 6) It is very fast and it likes carrot, it is white in winter and grey in summer.
- 7) It flies and it makes honey, it has yellow and black strips.

### 1. Лексические игры

#### *«Крестики-нолики»*

Игра используется для закрепления новых слов по определенной теме. Дети делятся на 2 команды «Крестики» и «Нолики». На доске изображено игровое поле с перевернутыми карточками со словами или изображениями. Если ученики правильно называют, то учитель рисует в поле крестик или нолик соответственно. Выигрывает команда, которая быстрее заполнит линию.

#### *«Мексиканская волна»*

Игра предназначена для закрепления новых слов. Ученики выходят к доске и выстраиваются в линию, в руках у каждого картинка с словом по изучаемой теме. Учитель по очереди называет слова, сначала медленно, постепенно ускоряясь.

Ученики поднимают карточки со словами и в итоге должна получиться «волна».

#### *«Китайский шепот»*

Игра используется для отработки, закрепления и повторения слов. Ученики шепотом передают по очереди, по классу загаданное слово и последний ученик должен назвать услышанное слово.

#### *«Кто первый»*

Каждому из играющих учеников выдаем листок с нарисованной цепочкой квадратиков и набор картонных квадратов с буквами алфавита. Учитель (ведущий) называет слово на русском языке или показывает рисунок с изображением какого-либо предмета.

Ученики произносят слово на английском, а затем выкладывают слово из выданных букв.

Игру можно усложнить, если дать задание составить с этим словом предложение.

Победитель тот, кто справится с заданием первым.

*«Цветик – семицветик»*

Оборудование: ромашки со съёмными 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 blue leaf.

P2 : This is a red leaf., etc.

«Последняя буква «

Цель: активизация лексики по изученным темам.

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 последней назовёт слово.

*«Знаете ли вы животных?»*

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey и т. д.

Побеждает тот, кто последним назовет животное.

## 2. Орфографические игры

*«Буквы рассыпались»*

Цель:

формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры:

преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?». Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

«Paired letters» (Парные буквы)

Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл.

LI VI EA SO YE

AT YI OW LL KI

TI KN NG FE BL

OP CK ST RO ME

CA IN SI AR LO

Таким образом, можно сказать, что игра – это наиболее эффективное средство формирования УУД учащихся на уроках английского языка на начальном этапе обучения.

«*The Comb*»

Цель:

закрепление изученной лексики, развитие орфографических навыков. Класс делится на 2–3 команды. На доске для каждой команды пишется длинное слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Слова одной команды не должны повторяться. Выигрывает та команда, которая первой и правильно написала слова. Слова могут быть разных частей речи, главное, чтобы они были длиннее, чем слова соперников.

«*Remember the Words*»

(Игра на запоминание слов)

Цель:

формирование навыка орфографической памяти.

Учащимся предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

«*Let's Count Alphabet*»

Цель:

контроль усвоения алфавита.

Учитель предлагает позаниматься математикой. Но цифры здесь заменяются буквами. У каждой буквы есть свой порядковый номер (согласно алфавитному порядку). Чтобы правильно решить примеры, нужно подсчитать порядковые номера букв. Ответы тоже должны быть в виде букв.  
 $C+R = ? \rightarrow 3+18=21 \rightarrow C+R=U$

В заключении, необходимо отметить, что игровая, познавательная форма подачи учебного материала помогает учителю расширить лексический запас школьников, углубить их знания, развить навыки активного говорения, улучшить произношение и повысить интерес к изучению иностранного языка.

Список литературы:

- 1) Астанина С.Ю. дидактические игры в системе непрерывного медицинского образования: учебное пособие изд. СГУ 2009
- 2) Бабкина Н.В. Использование игр и упражнений в учебном процессе // Начальная школа, 1988.-№4.
- 3) Бесова М.А. познавательные игры для младших школьников от А до Я – Ярославль: Академия развития, 2004.
- 4) Блехер Ф. Н., Дидактические игры и занимательные упражнения в первом классе, М., 1964
- 5) Бочарова Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения // Иностранные языки в школе. № 3, 1996.
- 6) Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр : Учеб.-метод. Пособие, М., 1997.

- 7) Выготский Л.С. игра и ее роль в психическом развитии ребенка – 1966.
- 8) Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу игрой.- М: Просвещение, 1991.
- 9) Газман О.С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогики к педагогике свободы, М., 2003.
- 10) Гальскова Н.Д., Никитенко З.Н. Теория и практика обучения иностранному языку. Методическое пособие, М., 2004
- 11) Гез Н.И., Ляховицкий М.В., Миролубов А.А., Фоломкина С.К., Шатилов С.Ф. Методика обучения иностранного языка в средней школе. М., 1982.
- 12) Гладилина И.П. Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе. (журнал «Иностранные языки в школе № 3), 2003.
- 13) Горкин А.П. (гл. ред.). Российская педагогическая энциклопедия. - М.: Научное издательство "Большая Российская энциклопедия", 1993.
- 14) Грабенко Т. Коррекционные, развивающие и адаптирующие игры : Метод. пособие для педагогов, психологов и родителей, 2004.
- 15) Данилов А.П. Психологические «штучки» на уроке математики // Математика, 2006.
- 16) Дейцева С.Н. «Ролевые игры в обучении иностранным языкам» (статья), 2007
- 17) Зак А.З. Познавать играя: развитие познавательных способностей у детей 5-12 лет. М., 1992
- 18) Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. - М.: Просвещение, 1991.
- 19) Ивлев С.В. веселая переменка. М.: Мой мир, 2007.
- 20) Илларионова Ю.Г. Учите детей отгадывать загадки. М., 1976
- 21) Исмагилов Р.г. мир глазами педагога ???
- 22) Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Ярославль: Академия развития, 1997.
- 23) Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка 5-й кл. (Пособие для учителя): Минск, Нар. Асвета. - 1990.
- 24) Коменский Я.А. Великая дидактика.:Гос. уч. педагогического издания Наркомпроса. - М . Изд-во Наркомпроса., - 1939.

- 25) Коптелова И.Е. «Игры со словами» (журнал «Иностранные языки в школе», №1), 2003.
- 26) Коротаева Е. В. Хочу, могу, умею! Обучение, погружение в общение (учеб. Пособие), М. КСП, 1997.
- 27) Косова В.Н. Дидактические игры для младших школьников (журнал «справочник классного руководителя», статья), 2010.
- 28) Кругликов В. Н., Платонов Е. В., Шаронов Ю. А. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности П.,2006г.
- 29) Леонтьев А.А. Психологические предпосылки раннего овладения иностранным языком// Иностранные языки в школе, 1985.
- 30) Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам – М.: Высшая школа, 1988.
- 31) Миронова Р.М. Игра в развитии активности детей. – Минск., 1989
- 32) Негневицкая Е.И. Иностранный язык для самых маленьких: вчера, сегодня, завтра// Иностранные языки в школе, 1987.
- 33) Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – М.: Детство-Пресс, 2007.
- 34) Оконь В. введение в общую дидактику. Пер. с польского. М.: Высшая школа, 1990г.
- 35) Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989.
- 36) Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. М.: Просвещение, 1992.
- 37) Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Обучение английскому языку на начальном этапе в средней школе. М., 1989.
- 38) Сергиенко Т. В. Игра как средство обучения младших школьников (Метод. Пособие). Новокузнецк: Изд-во ИПК, 1998.
- 39) Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. - М.: Просвещение, 1982.
- 40) Степанова О.А. Дидактические игры на уроках в начальной школе. Метод. Пособие. Сфера, 2005
- 41) Стайнберг Д. 110 игр на уроке английского языка / Пер. с англ. - М.: ООО «АСТ»; ООО «Астрель», 2003.

42) Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (Из опыта работы). Пособие для учителя. М.: Просвещение, 1981.

43) Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям . «Радянська школа», 1985

44) Теплякова, О.Н. Развивающие игры. Оникс 21 век ,2010 г.

45) Шпунтов А.И. Роль учебно-познавательных и воспитательных задач на уроках обучения грамоте// Начальная школа. - 1993.

Интернет-ресурсы:

1) [www.razumniki.ru](http://www.razumniki.ru)

2) [www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Pedagog/russpenc/05.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/russpenc/05.php)

3) [www.openlesson.ru](http://www.openlesson.ru)

4) <http://festival.1september.>