***Лингвистические игры   
на средней ступени обучения иностранному языку***



**Слайд 1**

Существует множество способов и средств повышения познавательного интереса к английскому языку, но один из наиболее эффективных, гибких и универсальных средств обучения – использование игровых ситуаций на уроках английского языка. Игра является одной из форм работы на уроках английского языка.



**Слайд 2**

Она используется для формирования у детей интереса к предмету, приобретения ими новых знаний, умений, навыков, углубление уже имеющихся знаний. Использование лингвистических игр в основной школе призвано спо­собствовать созданию благоприятной психологической атмосфере общения и помогать учащимся увидеть в иностранном языке ре­альное средство общения. Познавательный интерес к английскому языку формируется и развивается в процессе учения. Главная цель учителя заключается в том, чтобы заинтересовать учащихся своим предметом.



**Слайд 3**

Игровая деятельность выполняет следующие **функции**:

**Обучающая функция** заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, способствует развитию навыков владения инос­транным языком.

**Воспитательная функция** учащимся вводятся фразы речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

**Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение.

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

**Психологическая функция** Здесь стоит отметить, что осуществляется психологический тренинг различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям.

**Развивающая функция** направлена на гармоническое развитие личностных качеств.

Игра является способом развития личности, обогащения ее жизненного опыта.



**Слайд 4**

Рассмотрев классификацию функций игровой деятельности, следует рассмотреть вопрос о классификации непосредственно самих игр.

Выделяют:

**«подготовительные игры»,** способствующие формированию речевых навыков. К ним относят - грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры;

**«творческие игры»,** способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Что же касается применения **ролевой игры** в процессе обучения учащихся среднего звена, то здесь целесообразность применения данного приема обуславливается тем, что основной психологической потребностью подростка является овладение формами общения. И так как ролевая игра как раз и моделирует межличностное групповое общение, то она находит отклик у учащихся 5-9 классов.



**Слайд 5**

Игра, в отличие от других средств развития интереса к английскому языку, обладает рядом следующих преимуществ:

* Игра – это почти всегда соревнование.

Соперничество и желание оказаться первым (лучшим) стимулирует учащихся к активной познавательной деятельности и тем самым вызывает у них заинтересованность предметом.

Примером такой игры может служить игра «Лото», к которой учитель готовит карточки, содержащие несколько картинок, на которых изображаются какие-либо действия человека, например: катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На фишке – одна картинка. Учитель показывает фишку с картинкой (мальчик катается на коньках) и спрашивает: What is he doing? Учащиеся находят у себя такую же картинку и отвечают: He is… При правильном ответе ученик получает фишку - валюту класса; так игра получается более реалистичной и гораздо более азартной. По завершении игры фишки подсчитываются, и определяется победитель.

* Игра - это, как правило, коллективная деятельность,

что позволяет участвовать в процессе обучения не только сильным, но и слабым учащимся. В игре каждый учащийся чувствует свою значимость и исполняет определенную роль, поэтому даже самые пассивные и сла­бо подготовленные ученики увлекаются игрой, что положительно сказывается на их отношении к предмету, такие ученики станут больше уделять внимания изучению иностранного языка.

Примером такой игры является игра «Сельская ярмарка». В этой игре учащимся предлагается попрактиковаться в том, как задавать вопросы, делать предложения, принимать их или отказываться от них и т. д. Каждый учащийся решает, что он возьмет с собой на рынок на продажу, а затем составляет список необходимых покупок. Все перемещаются по классу, пытаясь продать свой товар, договариваясь о приемлемых ценах, необходимом количестве и пр. При этом звучат фразы на иностранном языке: «А как насчет…?», «Не мог бы ты помочь мне…?» и т.д. По истечении 10 минут они сообщают классу, какие покупки они совершили, что им удалось продать, и что не удалось. В зависимости от уровня языковой подготовки необходимые языковые единицы могут быть даны или повторены заранее.

* Кроме того, игра - это всегда что-то новое и интересное.

учащиеся получают возможность раскрыть себя, творчески подойти к тому или иному заданию.

Например игра «Заяц - хваста» один из игроков тянет листик бумаги с утверждениями и читает его. Задача остальных - по очереди попытаться произнести что-то еще более впечатляющее, не изменяя значимый глагол, например:

P1: I’ve eaten lunch with President Medvedev.

P2: So what? I’ve eaten lunch with President Obama.

P3: So what? I’ve eaten lunch both with President Obama and President Medvedev.

Когда больше никто ничего придумать не может, игроки вытягивают следующее утверждение. Игра продолжается в том же порядке.

P1: Spielberg has asked me to play in his new movie.

P2: I say; what do you know? I’ve asked Spielberg to play MY new movie. Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве.

**Слайд 6**

При изучении новой лексики по теме можно применять такие игровые методы как кроссворд, составление истории по картинке.

Например, игра **«Word-search grid»**

Дается сетка 14на14 клеток, в каждой клетке написана буква алфавита. Среди набора букв скрыты слова по теме «деньги». Учащимся необходимо найти слова находящиеся в списке, перевести их и найти слово которого нет в сетке.

Инструкция: cлова могут быть записаны вперед, назад, по вертикали; по горизонтали, или по диагонали. Слова все связаны с темой «деньги».

Вы должны искать следующие слова, отмечать их на сетке и писать перевод в стороне так, чтобы Вы поняли их значения. Одно слово в Списке не находится в Сетке - что это за слово?

Кроссворд может использоваться не только как индивидуальная деятельность ребенка, но и как коллективная.



**Слайд 7**

Использование такого игрового метода как составление истории по картинкам (**Telling a Story**) также используется для изучения новой лексики. Этот метод развивает воображение учащихся, а также дает возможность ученикам показать свой знания, полученные на других уроках или из личного опыта. 

**Слайд 8**

Для подростков очень важна связь учебной деятельности с реальной жизненной ситуацией. Эта связь легко прослеживается в игре «**Communication**»

В этой игре необходимо помочь своему другу. Ваш друг хочет купить следующие изделия: ломоть хлеба, бутылка вина, конфет, газеты. Используя автобус и автобусную станцию как отправную точку, нужно объяснить, как он может купить те изделия, которые ему нужны, используя самый короткий маршрут. У вашего друга проблема, потому что его очки сломаны, и он не может прочитать ничего без них. Не забывайте объяснять, где входы в здания.

Ребята учатся объяснять и спрашивать дорогу на английском языке.

**Слайд 9**

Важно развивать творческие способности учащихся и самым продуктивным способом является использование поэзии. Можно предложить ученикам сделать художественный перевод стихотворения или написать свое.

**Слайд 10**

В результате, мы приходим к выводу о том, что использование на уроках по иностранному языку игровых технологий, является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников.

Разумное применение игровых приёмов на уроках и сочетание их с другими методическими приёмами способствует эффективному и качественному усвоению материала и делает радостным сам процесс познания, который становится потребностью.

Подводя итоги всего выше сказанного, следует сделать вывод, что игра как эффективное средство развития познавательного интереса, должна использоваться на уроках английского языка как можно чаще.



Спасибо за внимание!