

Игровая деятельность на уроках английского языка в начальной школе

Одним из видов речевой деятельности является чтение. Чтение связано с восприятием и пониманием информации, закодированной графическими элементами. В начальной школе закладываются основы этого важного вида речевой деятельности.

Обучение чтению, обычно, осуществляется в несколько этапов. Сначала обучающиеся начинают изучать алфавит, не обязательно в алфавитном порядке. Обычно начинают с букв, которые есть в словах, которые ребёнок уже выучил и научился хорошо произносить. Например: table, dog, cat, apple, water, tiger... etc. Далее идёт изучение правил фонетики, даётся понятие долгих и кратких гласных звуков, дифтонгов. Дети постепенно учатся читать отдельные слова, организованные по правилам чтения. Позже идёт работа над чтением словосочетаний и предложений. На каждом этапе можно предложить различные виды игр, помогающих разнообразить учебный процесс и повысить мотивацию к обучению чтению.

1. Фонетические игры.

Слышу-не слышу. Преподаватель называет слова, например, с определённым глухим или звонким парным согласным звуком. Если произносится слово с глухим согласным звуком, дети поднимают руку, если произносится слово со звонким согласным звуком – дети хлопают в ладоши. Игра направлена на развитие фонематического слуха.

Какое слово звучит. Обучаемому предлагается 10-20 слов, которые заранее написаны и розданы. Учитель читает слова с определённой скоростью в разнообразной последовательности. Ученики должны отметить в списке те, которые были произнесены.

Как вариант можно предложить расставить слова в том порядке, как они звучали.

Соединяем одинаковые звуки.

Раздаются картинки (для каждого ребёнка могут быть разные). Задание: «Соединить картинки, которые начинаются с одинакового звука, и назвать изображённые там предметы».

2. Орфографические игры.

На одну букву.

Учитель предлагает назвать все предметы по какой-либо теме на соответствующую букву. Кто назовёт больше, тот и выигрывает.

Буквы – карточки.

Преподаватель распределяет по три-четыре картинки между учащимися, на которых изображены известные им предметы. Затем называет букву, а ученики должны поднять соответствующие карточки на этот звук, букву (можно, как вариант, усложнить игру: Преподаватель поднимает картинки, не называя их. Учащиеся должны назвать слово и поднять соответствующую букву). Выигрывает тот, кто раньше других останется без карточек.

Телеграммы.

Учитель пишет на доске слово. Каждый ученик должен придумать телеграмму (одно-два предложения), в которой первое слово начинается с первой буквы написанного на доске, второе – со второй и т.д.

Буквы рассыпались.

Пишется слово крупными буквами, затем разрезается. Дети должны собрать его. «Ребята, у меня было слово, но оно рассыпалось. Помогите мне собрать его». Выигрывает тот, кто быстрее соберёт слово (Как грамматический вариант этой игры можно использовать разрезанное предложение. Такой способ очень эффективен при обучении построению вопросов, отрицаний на различные времена).

3. Лексические игры. **Вычеркни лишнее слово.**

Учитель предлагает разные карточки по 4-6 слов. Учащийся должен найти одно лишнее, которое не связано с другими по теме. Например: cow, dog, wolf, sheep, cat, horse – the odd word is wolf – не относится к теме домашние животные. Эту игру можно использовать для закрепления правил чтения. Например: Кто первым найдёт лишнее слово? Pet, red, pen, Pete.

Что пропало?

Перед детьми раскладываются предметы по определённой теме. Затем учащиеся закрывают глаза. Один из предметов убирается. «Close your eyes. Open your eyes. What is missing?». Можно водящим назначить ребёнка.

Автоматизация распознавания новых слов и их написание происходит в различных игровых заданиях: 1. «Flashing a card» – промелькнувшая карточка. Заранее готовятся карточки с написанными на них словами. Учитель держит карточку со словом изображением к себе. Затем быстро показывает ее учащимся и поворачивает к себе. Дети угадывают и называют слово.

2. Найди ошибку в слове, в словосочетании, в предложении.

3. Можно предложить составить кроссворд с использованием лексики из текста.

Задание можно выполнять индивидуально, а можно в командах.

Также можно использовать **игры с карточками**:

1. *Найди пару* – выложите карточки на столе. Ученики по очереди открывают по 2 карточки и называют их. Если открылась пара, ученик их забирает, но только если сможет правильно назвать.
2. *Рыбалка*. Раздаём ученикам по 4-5 карточек, они садятся по кругу. Ученики по очереди спрашивают своего соседа справа, есть ли у него такая карточка: Do you have «monkey eating a banana»? Если у второго ученика такая карточка есть, он должен её отдать, а спрашивающий получает очко, если карточки не оказалось, то первый ученик берёт карточку из колоды. Теперь очередь спрашивать второго ученика... и т.д. Выигрывает ученик, собравший наибольшее количество пар.
3. *Память*. Учитель выкладывает на стол несколько карточек, затем одну забирает. Ученики должны отгадать, какую карточку забрал учитель.

4. *Принеси.* Несколько карточек раскладывается на столе, дети по парам становятся за линию. Учитель говорит: «Bring me...». Кто первый принесёт карточку, тот и выиграл.
5. *Поиск.* Учитель по классу прячет карточки: под предметы, на предметы, потом детям разрешается пару минут поискать, после чего они садятся в круг и говорят хором: «I saw. I saw. What did I see? – хор. I saw a gorilla picking his nose by the window. I saw. I saw. What did I see? I saw a monkey eating a banana on the piano» и т.д. Эту игру можно использовать для закрепления разделительных вопросов. You have monkey eating a banana, don't you?
6. Работая с текстом, независимо от уровня сложности, можно поиграть в такую игру. Учитель делит группу на несколько команд. Раздаёт каждой команде текст, затем читает начало любого предложения из текста, но не до конца (1-2 слова). Та команда, которая первой находит это предложение, читает его вслух, а потом переводит. Если перевод и чтение было безошибочным, то команда получает балл и т.д.