***Из опыта работы Плотниковой Надежды Степановны, учителя английского языка СОШ «№50» г. Барнаул,***

***Алтайского края 2022г.***

Тема: «Использование игровых ситуаций и приемов на разных этапах урока английского языка».

Учителя иностранных языков давно и активно используют игровые технологии как средство формирования универсальных учебных действий на уроках и во внеурочной деятельности.

И это понятно, игра для ребят всех возрастов - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем знания предмета.

Весь урок может быть представлен в виде игры (ролевой, интеллектуальной по теме и др.), но такие игры требуют большой подготовки, их неуместно проводить на каждом уроке. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть? Это соревнования, требующее напряжение эмоциональных и умственных сил, в любом соревнование должны есть победители и награды.

А вот, игровые ситуации и элементы можно организовать на каждом уроке, они актуальны для учащихся всех ступеней обучения. Старшеклассники с удовольствие принимают участия в них. Для них важна содержательность учебного материала, его связь с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональных характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей им пережить радость самостоятельных открытий.

Для решения учебных задач учащиеся могут работать индивидуально, в паре, в группе. Этот выбор, на мой взгляд, они должны сделать самостоятельно.

При это к индивидуальным относятся: упражнения, кроссворды, анаграммы. К парным и групповым: игры типа Бинго (совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов), заполнение таблиц, схем и так далее.

Основное условие для игровых ситуаций – это ограниченность во времени (от 3-5 мин.).

Игровые элементы «warming-up activity» я использую в речевых зарядках для создания проблемных или воображаемых ситуаций, для отработки и повторения лексики, грамматики. Игровой элемент можно внести в любое упражнение, на любом этапе урока. Задания в упражнениях могут носить языковой и речевой характер.

**Языковые игровые приемы**.

Они предназначаются для формирования произносительных, лексических, грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на пред коммуникативном этапе обучения иностранным языкам. К ним относятся: фонетические, орфографические, лексические, грамматические.

***Фонетические игры***

Целью фонетических упражнений является формирование фонематического слуха, совершенствование навыков установления звука – буквенных соответствий я использую такие приемы:

1. «Слышу - не слышу»

Ход игры: учитель называет слова с краткими или долгими гласными. Ученики должны поднять руку или красную карточку, если услышат слово с соответствующим гласным звуком. За правильный ответ учащийся получает жетон (их количество будет суммироваться в ходе урока) и позволяет получить объективную оценку.

1. «Какое слово звучит»

Ход игры: учитель раздает карточки из 15-20 слов, читает слова. Учащиеся должны отметить только те слова, которые были произнесены. Жетон получает тот ученик, который отметил и произнес правильно все слова.

1. «Кто быстрее»

Ход игры: на экране, на доске, на карточках даны слова с транскрипцией. Задание: соотнеси слова с их транскрипцией, прочитай, переведи.

***Орфографические игры***

Их целью является развитие орфографических, словообразовательных, лексических навыков. Проверка усвоения лексического материала. Например:

1. «Буквы рассыпались»

Ход игры: раздаются рассыпанные буквы, из которых ученики должны составить слово.

1. «Исправь ошибки»

Ход игры: раздаются карточки с 10-15 словами часть из которых написаны с ошибками. Задание исправить их. Данные карточки могут являться вариантом орфографического диктанта. Слова с ошибками могут не повторяться.

1. «Дежурная буква»

Ход игры: из мешка достается буква. Задание: написать правильно как можно больше слов за отведенное время на данную букву. Можно усложнить; данная буква должна стоят только в конкретной позиции (вначале, середине, конце слова). Время ограничено до 3 минут.

***Лексические игры***

Они учат развивать речевую реакцию учащихся, активизируют речемыслительную деятельность, закрепляют лексику по пройденным темам.

1. «Внимание»

На экране картинка, дана 1 минута. Ход игры: Внимательно посмотри и назови все предметы. Кто назвал наибольшее количество слов, получает жетон.

1. «Найди слово»

На экране 4 картинки, дается слово. За 10-30 сек. ученик должен записать номер картинки на своей карточке. Таких слов может быть от четырех. Затем учащиеся обмениваются карточками для проверки. На экране даются правильные ответы. Ученики оценивают друг друга.

1. «Подбери слово»

Учитель называет существительное либо глагол. Учащиеся должны подобрать подходящие прилагательные, глагол, существительные. Жетон получает тот, кто составил наибольшее количество фраз.

1. «Коллективный кроссворд»

Учитель на доске записывает слово, в течение 2-3 минут учащиеся подписывают слова к любой букве в данном слове.

1. Старшеклассники любят играть в «Ассоциация»

Ход игры: учитель называет слово, ребята в течении 1-5 минут записывают свои ассоциации. Затем зачитывают, если есть повторения их зачеркивают. Жетон получает тот, у кого остались не повторяющиеся слова.

***Грамматические игры***

Цель этих игр: научить учащихся употреблению образцов, содержащих определенные грамматические трудности, развивать речевую активность и самостоятельность.

1. «Where или why»

Ход игры: задай вопрос, который начинается с этого слова (в конкретной видовременной форме). Жетон получает тот, кто задал наибольшее количество правильных вопросов.

1. «My friend Writes»

Наиболее продуктивная форма этой игры- воображаемое письмо. Ученики записывают все возможные предположения. Жетон получает тот, кто составил наибольшее количество правильных предложений.

**Речевые игры.**

Они решают следующие задачи: учат ребят выражать мысли в их логической последовательности; практически применять полученные речевые навыки. Примеры:

1. «Let's Boast!»

Учитель начинает высказывание с конкретной фразы, например:

I can…

My friend likes….

My father has been to….. и так далее

1. «Complete my Statement»

Учитель говорит начало фразы, учащиеся завершают высказывание.

Пример: I have bought a present.

It was a big ball.

I have bought it for my niece.

Количество фраз не ограничено.

Один и тот же игровой прием может быть использован несколько раз на разных этапах урока, но необходимо проявить чувство меры, иначе они утомят ребят и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Игровые ситуации раскрепощают ребят, вносят в атмосферу урока чувство легкости и радости, создают ситуацию успеха.