

Использование игр для обучения говорению на начальном этапе изучения английского языка.

Проблема поиска эффективных методов и приемов обучения иноязычному общению по-прежнему актуальна. Обучение и личностное развитие современного школьника возможно в том случае, если деятельность (учебная, прежде всего) эмоционально окрашена. Как известно, большое значение при организации образовательного процесса играет мотивация обучения. Она способствует активации мышления, вызывает интерес к выполнению того или иного упражнения. Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приемы обучения, удовлетворяющие потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных нестандартных приемов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся. Именно поэтому все чаще на занятиях предпочтение отдается так называемым активным методам обучения. Одним из таких методов является игра.

Игра является ведущим видом деятельности у детей четырех-пяти лет. К шести-семи годам она заменяется учебной деятельностью, но роль игры остается, по-прежнему велика. Малышей привлекает школа, но наиболее естественными для них являются игровые моменты деятельности, непосредственное общение со взрослыми и предметная наглядность. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет обеспечить естественную мотивацию деятельности на иностранном языке, сделать интересными и осмысленными даже самые элементарные высказывания.

Игровой метод обучения - интересный и эффективный метод в организации учебной деятельности учащихся, особенно на первой ступени обучения языку.

Таким образом, исходя из вышесказанного, темой нашего исследования является «».

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ

1 Игра и её психологические особенности

Игра - это занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования, также это моделирование ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений.

Обучение с помощью игры - результат напряженных поисков и размышлений о том, как заставить учеников слушать на уроке, с помощью разных средств и методов зажечь в их глазах огонек жадности знаний. Обучение с помощью игры - это попытка учить светло, радостно, без принуждения и надрыва. Если интересно построить урок, корень учения может изменить свой вкус и даже вызвать у детей вполне здоровый аппетит. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезным - это мертвый груз.

Для детей игра, прежде всего, - увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей иностранного языка. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, преодоление стеснительности, мешающей свободно употреблять в речи слова чужого языка, благотворно сказываются на результатах обучения, незаметно усваивается языковой материал.

Игру надо рассматривать как упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца. Это хорошее средство активизации лексики, грамматики, обработки произношения.

У детей младшего школьного возраста также достаточно развито воображение, носящее творческий характер. Развитие мышления идет от наглядно-действенного к наглядно - образному, от решения задач путем непосредственного действия к наглядным представлениям о них. Учитывая эту возрастную особенность, при ознакомлении детей со структурами

иноязычных речевых образцов можно использовать кубики, а при организации тренировки и применения осваиваемых языковых средств - игрушки и картинки. Игрушки могут постепенно заменяться картинками, что также будет обеспечивать переход от игры к собственно учебной деятельности.

Игра - это интересный и эффективный метод обучения в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой степени обучения. В средних классах игры детей становятся более разнообразными. Развитие речи, достаточный запас знаний воспитанников позволяют педагогам формировать у них более сложные умения в различных видах игр: сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных. Дети начинают различать характерные особенности каждого вида игры и использовать в своей деятельности соответствующие игровые способы и средства.

Таким образом, игра - довольно серьезная и ответственная деятельность детей. В ней они черпают образцы для решения новых жизненных задач, возникших в познании, в труде, в художественном творчестве. В играх не только удовлетворяются физиологические потребности, но и происходит развитие всех психических процессов, свойств, состояний личности ребенка. Поэтому опора на игру - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности.

2 Классификация игр

Детские игры разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу. В педагогике делались неоднократные попытки дать классификацию игр.

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Однако, в философской, психологической, педагогической и методической литературе нет ее однозначной классификации.

Говоря о разновидностях игр необходимо заметить, что данный вопрос относится к разряду проблемных. Каждый педагог или исследователь подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения детей иностранному языку.

Однако, изучив соответствующую литературу (А.А. Деркач, Е.А. Маслыко, М.Ф. Стронин), можно выделить несколько основных групп игр.

По мнению А.А. Деркач, игры могут характеризоваться учебными целями и задачами (языковые, речевые, для обучения общению), формой проведения (предметные, подвижные, сюжетные, ролевые), способом организации (письменные, компьютерные), степенью сложности (простые и сложные), количественным составом участников (индивидуальные, парные групповые, коллективные).

Языковые игры помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику), следовательно, делятся на фонетические, лексические, грамматические. Важно подчеркнуть, что деление игр в зависимости от аспекта языка условно, так как невозможно изучить лексику без фонетики, грамматику без лексики. Выделяя языковые игры, прежде всего, акцентируется внимание на достижении конкретных учебных целей, которые обеспечивает конкретная игра.

Главная цель фонетических игр - постановка (коррекция) произношения, тренировка в произнесении английских звуков в словах, фразах, предложениях, отработка интонации. Фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, пословиц и поговорок, стихов и песен (можно использовать в качестве фонетической зарядки).

Лексические игры сосредотачивают внимание учащихся на лексическом материале и имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса.

Грамматические игры обеспечивают умения учащихся практически применять знания по грамматике иностранного языка, активизировать их мыслительную деятельность,

направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Необходимо заметить, что эти виды игр наиболее эффективны, если они сопряжены, например, с речевыми играми.

Речевые игры учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершенствования речевого акта (монологического и диалогического, письменного и устного). Каждому виду речевой деятельности соответствует определенный вид игры: игры для обучения чтению, для обучения аудированию, для обучения говорению, для обучения письму, а также смешанные.

Игры для обучения чтению и аудированию помогают в решении задач, связанных с обучением данным видам речевой деятельности, и нацелены на формирование и развитие соответствующих интеллектуальных умений. В основе своей они предполагают работу учащихся с текстом (письменным или звучащим): кодирование и иллюстрирование, догадку, восстановление пропущенного.

Игры для обучения говорению и письму связаны с формированием и развитием умений, требуемых для осуществления продуктивных видов речевой деятельности. Как правило, на начальном этапе данные игры предполагают следование образцу, на последующих носят все более самостоятельный, творческий характер.

Говоря о классификации игр необходимо заметить, что попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности. Например, Ж. Пиаже выделяет три основных типа игры, которые он соотносит с этапами развития ребенка:

игры-упражнения - первые игры ребенка, связанные с захватыванием, действиями с игрушками (первый год жизни);

символические игры, основанные на подражании миру взрослых с помощью особой системы символов (ранний дошкольный возраст);

игры с правилами, которые, по сути, являются ролевыми играми.

Среди отечественных психологов и педагогов внимания заслуживают такие авторы, как Н.П. Анисеева, М.Ф. Стронин, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин. Рассмотрим несколько классификаций разных авторов:

Н.П. Анисеева предлагает следующую классификацию игр:

игры-драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном;

игры-импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации;

игры на преодоление этапов, когда определяются этапы, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера;

деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации.

Н.Д. Гальскова разделяет все игры на две крупные группы :

Первую группу составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда ее название «подготовительные игры».

Вторая группа называется «творческие игры». Цель этих игр - способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

М.Ф. Стронин, автор ряда книг, посвященных обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам, тоже выделяет два вида таких игр:

) подготовительные, способствующие формированию речевых навыков;

) творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений.

Далее приводятся примеры некоторых игр по М.Ф. Стронину.:

По виду деятельности игры делятся на:

физические (двигательные);
интеллектуальные (умственные);
трудовые;
социальные;
психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
познавательные, воспитательные, развивающие;
репродуктивные, продуктивные, творческие;
коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровой методики игры можно разделить на:

предметные;
сюжетные;
ролевые;
деловые;
имитационные;
игры-драматизации.

Если рассматривать игру с точки зрения целевых ориентации, то в этом случае можно разделить игры на:

Дидактические, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, они формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки. Дидактическая игра - это не просто неотъемлемый компонент активного обучения. Ее значение шире. По своей природе и обучающему потенциалу игра выходит за рамки активного обучения, выступая необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом.

Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм, общительность и коммуникативность, формируют определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки.

Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения.

Социализирующие, приобщающие к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению.

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующие выводы:

в современной педагогической и методической литературе нет однозначной классификации игр. Существует множество подходов к проблеме классификации игр. Психологи и педагоги по-разному рассматривают проблему. Первые дают их общую классификацию, выделяя подвижные, строительные, интеллектуальные, условные; педагоги же обращаются к дидактическим играм, подразделяя их на речевые и языковые.

На уроках применяются разнообразные виды игр. Усложнение игр происходит за счет усложнения учебного (языкового, речевого и тематического) материала. Отличительной чертой всех игр, используемых на занятиях иностранного языка, является их коммуникативная направленность и обусловленность

3. Роль игры в обучении говорению на начальном этапе изучения иностранного языка.

К начальному этапу, как правило, относятся 1-4 классы общеобразовательных учреждений. Начальный этап важен потому, что от того, как идет обучение на этом этапе, зависит успех в овладении предметом на последующих этапах.

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения детей с помощью игр.

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

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение говорению, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

Игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре дети усваивают нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает.

Е.И. Пассов выделяет следующие цели использования игры в ходе учебного процесса: формирование определенных навыков; развитие определенных речевых умений; обучение умению общаться; развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала .

Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Но не всякая игра (пусть самая живая и интересная) подходит для развития навыков устной иноязычной речи. Поэтому выбор нужной игры - одна из первоклассных задач преподавателя иностранного языка. Этот выбор должен проводиться с учетом целенаправленности игры, возможности постепенного ее усложнения и лексического наполнения. Отобранные для занятия игры отличаются от обычных детских игр тем, что фактор воображения, фантазия ребенка, вымышленные ситуации отходят как бы на задний план, а доминантой становятся наблюдение и внимание.

Особое внимание привлекают к себе в младших классах игры - драматизации, основой которых является короткая сказка. Они полезны, прежде всего, тем, что развивают образную, выразительную речь ребенка. Участвуя в игре и выполняя определенную роль, ребенок становится одновременно объектом, на который направлена воля преподавателя и субъектом, познающим мир.

Необходимость постановки вопроса о месте игры в процессе обучения иностранному языку в младших классах объясняется, прежде всего, тем, что некоторые преподаватели и методисты рассматривают игру как основной прием для расширения словарного запаса и как чуть ли не единственный путь к формированию навыков устной речи.

Опыт показывает, что без игровых действий закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний.

Следует учитывать, что игровой процесс намного облегчает процесс учебный; более того, умело разработанная игра неотделима от учения.

В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра должна чередоваться с другими видами работы. При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимании, восприятия информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения английским языком.

Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Учащимся вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на английском 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, а порой и сказочный мир.

Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на английском языке.

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

Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА.

1 Психологические особенности младших школьников, учитываемые при изучении иностранного языка

Личностное развитие человека несет на себе печать его возрастных и индивидуальных особенностей, которые необходимо учитывать в процессе обучения. С возрастом связан характер деятельности человека, особенности его мышления, круг его запросов, интересов, а также социальные проявления. Вместе с тем каждому возрасту присущи свои возможности и ограничения в развитии.

Младший школьный возраст связан с обучением детей в начальных классах. Границы возраста и его психологические характеристики определяются принятой на данный временной отрезок системой образования, теорией психического развития, психологической возрастной периодизацией. Начало школьного обучения означает переход от игровой деятельности к учебной как ведущей деятельности младшего школьного возраста, в которой формируются основные психические новообразования.

Под ведущей деятельностью психологами понимается «такая деятельность, развитие которой обуславливает главнейшие изменения в психических процессах и психологических особенностях личности ребёнка на данной стадии». Значимость ведущей деятельности состоит в том, что она подготавливает переход ребёнка к новой, высшей ступени его развития.

Переход от дошкольного детства к школьной жизни - один из переломных моментов в психическом развитии человека. В дошкольном возрасте ведущей является игровая деятельность, в которой ребёнок познаёт окружающий его мир. В шестилетнем возрасте наблюдается постепенная смена ведущей деятельности: происходит переход от игровой к учебной деятельности. При этом важно помнить, что игра сохраняет свою ведущую роль. С одной стороны, у детей появляется активный интерес к новой учебной деятельности, к школе в целом, а с другой - игровая потребность не ослабевает.

Основной характеристикой деятельности являются мотивы, которой она побуждается. Этап мотивации является важнейшим при организации обучения детей иностранному языку. Развитие личности младшего школьника предполагает формирование мотивов учения.

Исследуя мотивы учения младших школьников, психологи выяснили, что наиболее распространёнными из них являются следующие:

широкие социальные мотивы (когда учатся, чтобы быть полезным своей стране);

узкосоциальные мотивы (чтобы окончить школу с золотой медалью);

отрицательные мотивы (чтобы не получить двойку и чтобы мама не ругала);

познавательные учебные мотивы (интерес к знаниям, стремление научиться чему-то новому);

игровые мотивы.

Полноценное развитие учебной деятельности происходит за счёт действия последних двух мотивов, но они формируются у младших школьников тогда, когда удовлетворяется игровой мотив. Более того, если потребности детей в игре не удовлетворяются, то развитию их личности наносится значительный ущерб, обучение становится формальным и интерес к учению угасает.

Уникальность детей младшего школьного возраста состоит в том, что именно в это время возможно включение процесса изучения иностранного языка в контекст игровой деятельности с целью создания внутренней мотивации и интереса к овладению новым языком в условиях, когда естественной потребности в общении на изучаемом языке у детей нет.

По определению И.А. Зимней, новая игра (с новыми сказочными персонажами, зверушками, которые говорят только на новом иностранном языке) является психологическим оправданием для перехода на новый язык в условиях, когда все задачи общения могут быть решены на родном языке и нет нужды в иностранном. Именно поэтому этот возраст предоставляет уникальные возможности для реализации принципа коммуникативности в обучении иностранным языкам за счёт глобально действующей игровой мотивации, которая позволяет обеспечить создание естественных мотивов всех речевых действий учащихся, сделать осмысленными и интересными даже самые элементарные высказывания.

Рассмотрим психологические особенности детей младшего школьного возраста. В целом этот возраст является возрастом относительно спокойного и равномерного развития, во время которого происходит функциональное совершенствование мозга - развитие аналитико-синтетической функции его коры.

Учебная деятельность в этом возрасте становится ведущей, именно она определяет развитие всех психических функций? младшего школьника: памяти, внимания, мышления, восприятия и воображения. Младшие школьники общительны и эмоциональны. За первый год обучения они приобрели некий опыт в управлении своим поведением, однако оно еще не всегда устойчиво и в значительной степени произвольно. Внимание учеников привлекает все новое и неожиданное. Но нужно приучать их быть внимательными и по отношению к тому, что не является занимательным.

Память младших школьников достаточно развита, однако легко и быстро дети запоминают то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам. Учитывая эту возрастную особенность, рекомендуется организовывать ознакомление детей с речевыми средствами общения и тренировку учащихся в употреблении лексического и грамматического материала в таких ситуациях, которые связаны с их интересами и создают мотивы для общения и взаимодействия учащихся между собой.

Умственные возможности детей младшего школьного возраста довольно широки. У них развита способность к рассуждению, они могут делать выводы и умозаключения, анализировать предметы и явления, не прибегая к практическим действиям, что свидетельствует о развитии словесно-логического мышления.

Нельзя не упомянуть еще? об одном факторе, особенно важном для маленьких учеников - факторе успеха. При организации обучения иностранного языка важно создавать у учеников ситуацию успеха. Даже самый маленький успех воодушевляет детей и поддерживает их интерес к предмету.

2 Психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний

Игровые упражнения уже в самом начале урока (это может быть фонетическая зарядка) настраивают ребят на дальнейшую активную речевую деятельность. Но чтоб интерес не угас, следует придавать игровой характер большинству упражнений на уроке, особенно если они связаны с запоминанием и тренировкой речевых образцов по теме. Интересны в этом плане психотехнические игры.

Основными функциями психотехнических игр в обучении иностранному языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимой для представления на учебном занятии определенной ситуации, реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке, а также интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала. На начальном этапе изучения иностранного языка можно рекомендовать следующие психотехнические игры:

ЛЕС.

Цель: формирование лексического навыка на материале тематической группы слов.

Ход игры: обучаемым предлагается сыграть роль деревьев и растений в лесу и прокомментировать на иностранном языке все, что происходит с ними.

РЕЖИССЕРЫ И АКТЕРЫ.

Цель: активизация лексических и грамматических навыков в речевом общении, в оформлении речевых высказываний.

Ход игры: играющие делятся на две группы и выстраиваются в две шеренги (режиссеры и актеры). Режиссеры ставят позу актерам, которые объясняют её, совершают различные действия, а затем описывают их, называя ситуации, в которые эти действия включены.

СТАКАН ЧАЯ.

Цель: индивидуальный тренинг переключения в иноязычной речи с одной грамматической конструкции на другую.

Ход игры: преподаватель предлагает взять воображаемый стакан с горячим чаем и постараться объяснить и описать на иностранном языке следующее:

зрительные воспоминания - внешний вид стакана, цвет чая;

осязательные воспоминания - ребристое стекло, его гладкие грани;

температурные воспоминания - жар горячего стекла;

мышечно-двигательные воспоминания - вес стакана, усилия руки и пальцев, удерживающих стакан, чтобы не уронить, и поддерживающих равновесие стакана, чтобы не расплескать чай;

обонятельные воспоминания - запах чая;

вкусовые воспоминания - вкус сладкого, горячего чая.

Обучаемым предлагается также взять другие вещи, имеющие схожие характеристики и качества, и описать свои ощущения.

ТЯЖЕСТИ.

Цель: индивидуальный тренинг переключения в иноязычной речи с одной грамматической конструкции на другую.

Ход игры: учащимся предлагается вспомнить 5 -10 разных по тяжести предметов и вообразить, что они их переносят, перемещают, переключают. При этом они должны комментировать свои действия ("Как тяжело" и т.п.), просить окружающих помочь им, не мешать, дать совет и т.п.

ЗАПОМНИ ДВИЖЕНИЯ.

Цель: Формирование навыков и умений самовыражения на иностранном языке на основе адекватного лексико-грамматического оформления речевого высказывания.

Ход игры: учащимся предлагается следить за движениями рук учителя и запоминать. Он имитирует различные действия, комментируя их (шитьё, стряпню на кухне, стирку и другие). Затем обучаемые объясняют движения учителя, они должны уметь быстро переключаться с одной группы движений на другую и реагировать на эти переключения в своей иноязычной речи.

.3 Игровые упражнения для обучения иноязычному общению.

.3.1 Игровые упражнения для речевой разминки

Игровые упражнения позволяют организовать целенаправленную речевую практику обучаемых на иностранном языке, тренировку и активизацию в ее рамках навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров по общению, формирования и формулирования многообразных функциональных типов высказываний (описания, сообщения информации, доказательства, выражения мнения, согласия и т.п.).

Цель каждой из игр, приведенных ниже, составляет речевая тренировка на иностранном языке. Преподаватель сообщает обучаемым игровую цель, которая настраивает их на выполнение различных действий, а иноязычная речь становится средством их выполнения, создавая основу для практики иноязычной речевой деятельности обучаемых (говорения, письма, смыслового восприятия речи - аудирования, чтения). На начальном этапе обучения иностранному языку рекомендуется использовать следующие игры:

ИМЕНА.

Цель: активизация вопросно-ответного взаимодействия в иноязычном общении.

Ход игры: необходимо подготовить листы бумаги для каждого обучаемого. Играющий пишет на бумаге свое полное имя. Все листки собираются преподавателем и перераспределяются между играющими таким образом, чтобы каждый получил листок с именем того, кого он не знает. Затем играющие должны найти человека, чье имя записано на его листке. Они ходят по комнате от одного играющего к другому и задают им вопросы (Ваше имя? Вы...?) Когда играющий находит своего партнера, он должен представить его группе.

ИМЕНА ПО КРУГУ.

Цель: активизация навыков и умений построения тематического монолога в групповом диалоге в конкретной ситуации общения.

Ход игры: сначала представляет себя преподаватель, затем играющие представляют себя и своих соседей по кругу, затем игрушечного медведя (слона т.п.), присваивая игрушке имя.

ВИЗИТНЫЕ КАРТОЧКИ.

Цель: активизация навыков и умений общения в ситуациях знакомства.

Ход игры: каждый играющий получает визитную карточку, в которой указываются сведения о нем (имя, фамилия, количество братьев, сестер, хобби и т.п.). После светского разговора обучаемые обмениваются визитными карточками. Карточки могут также быть символическими или пиктографическими: на них могут быть изображены какие-то условные знаки, предметы, выполняющие роль подсказки и опор в общении.

УДОСТОВЕРЕНИЕ ЛИЧНОСТИ.

Цель: активизация навыков и умений описания внешности и характера человека, сообщение основных данных о нем на иностранном языке.

Ход игры: играющие делятся на пары. Каждый получает бланк удостоверения личности. Бланки заполняются в парах, играющий заполняет бланк своего товарища. После заполнения участники игры представляют группе своего товарища.

ПЯТЬ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ.

Цель: активизация речемыслительной деятельности обучаемых на материале иноязычной лексики, формулирование высказываний типа предложения, утверждения, выражения сомнения, уверенности и т.д.

Ход игры: каждый играющий записывает на карточке пять прилагательных (определений), которые обозначают его личные качества. Все карточки собираются преподавателем, который зачитывает содержание каждой из них. Играющие должны угадать, кто их написал.

ПРЕДЛОЖЕНИЯ.

Цель: активизация речемыслительной деятельности обучаемых на основе смыслового восприятия предложений и заполнения пропусков в них подходящими лексическими единицами.

Ход игры: обучаемые самостоятельно записывают на карточке несколько предложений, затем сдают карточки преподавателю. Преподаватель зачитывает их и просит играющих угадать, кто является автором составленных предложений.

ЛЮБЛЮ - НЕ ЛЮБЛЮ.

Цель: активизация навыков и умений формирования и формулирования монологического высказывания типа аргументации.

Ход игры: каждый играющий выбирает две картинки: одну - с изображением того, что он любит, другую - чего не любит, затем показывает их группе, объясняя свой выбор.

ЧАСТИ И ЦЕЛОЕ.

Цель: активизация иноязычного общения на основе адекватного смыслового восприятия предлагаемого иноязычного материала и тренировки употребления подходящих лексических единиц и грамматики.

Ход игры: играющий получает карточку, на которой записана только часть предложения или диалога, названия фильма; фамилия известного человека без указания имени (можно использовать тематические сочетания и ассоциации, сочетания слов и предметов и т.д.). Играющие должны найти и соединить части текста на карточках. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее всех.

Игры типа интервью для активизации навыков и умений в системе «диалог-монолог в диалоге»
САМОУПРАВЛЯЕМОЕ ИНТЕРВЬЮ.

Цель: формирование навыков и умений планирования высказываний и речевого взаимодействия с партнером.

Ход игры: каждый играющий записывает ряд вопросов, на которые он намерен ответить. Затем играющие выбирают партнеров, обмениваются с ними вопросами и интервьюируют друг друга.
ГРУППОВОЕ ИНТЕРВЬЮ.

Цель: активизация вопросно-ответного взаимодействия в заданных условиях.

Ход игры: все играющие интервьюируют одного из участников игры. Можно поставить условие, чтобы интервьюируемый избегал правдивых ответов. Затем следует обсуждение интервью.

ОПРОС МНЕНИЯ.

Цель: практика вопросно-ответного взаимодействия и активизация речемыслительной деятельности в заданных условиях.

Ход игры: играющие делятся на группы с равным числом участников. Каждая группа готовит свою анкету на заданную тему. Затем группы выделяют по одному представителю, который проводит опрос мнения в соседней группе.

УПРАВЛЯЕМОЕ ИНТЕРВЬЮ.

Цель: активизация навыков и умений смыслового восприятия иноязычной речи на основе восстановления контекста иноязычного общения.

Ход игры: участвуют пары или группы обучаемых. Каждая группа получает записанные на карточке тему и ответы на вопросы. Необходимо сформулировать соответствующие вопросы.

Игры на догадку

ЧТО ЭТО?

Цель: активизация использования средств выражения модальности в иноязычной речи.

Ход игры: с помощью графопроектора даются нечеткий (несфокусированный) транспарант или неполные, без деталей, рисунки. Используя фразы «Я думаю...», «Может быть...», «Я не уверен, но...», играющие должны сказать, что они видят на экране.

ЧЕМОДАН

Цель: активизация навыков и умений диалогической речи с применением различной техники расспроса.

Ход игры: двое играющих покидают помещение. Остальные участники игры решают, чей чемодан они будут упаковывать. Затем приглашают отсутствующих. Они спрашивают у каждого играющего, какие вещи он предлагает упаковать в чемодан, и пытаются определить, кто может быть владельцем чемодана.

БОЛЬШЕ ИМЕН

Цель: активизация навыков и умений диалогической речи, вопросно-ответного взаимодействия с использованием высказываний типа предположения, уточнения, запроса и сверки информации и др.

Ход игры: преподаватель прикалывает к спине каждого играющего карточку с именем и различными характеристиками одного из играющих. Играющий, задавая вопросы другим участникам игры, должен установить, чьи имя и характеристика указаны на данной карточке. Если он угадает (задавать вопросы можно только три раза), ему прикрепляется следующая карточка. Выигрывает тот, кто наберет больше карточек.

ДЕТЕКТОР ЛЖИ

Цель: тренировка смыслового восприятия иноязычной речи на слух.

Ход игры: один из играющих от каждой группы покидает аудиторию. Остальные участники игры готовят им вопросы, а когда те возвращаются, задают их. Разрешается только один раз сказать при ответе неправду. Группа должна определить, что является неправдой.

ГАДАНИЕ НА КОФЕЙНОЙ ГУЩЕ

Цель: тренировка речемыслительной деятельности обучаемых и активизация познавательно-поисковой работы обучаемых, формирование языкового чутья.

Ход игры: играющие делятся на две группы. В первую входит треть играющих, во вторую - две трети. Участники игры усаживаются на стульях в два ряда, большая группа против меньшей. Два участника из большей группы спрашивают одного из меньшей. Они должны использовать самые разные варианты вопроса. Ответы играющих из меньшей группы должны быть уклончивыми, но близкими к истине. Окончательный ответ сообщается преподавателю шепотом, с тем чтобы он не был «перехвачен» другими. Затем группы меняются местами.

ЧТО В КОРОБКЕ?

Цель: активизация лексического навыка на основе использования предметной наглядности.

Ход игры: играющие образуют пары. У каждого должна быть какая-нибудь емкость (спичечная коробка, баночка, пенал), внутри - какой-нибудь предмет (марка, карандаш, резинка, лезвие). Играющие должны угадать, что содержится в коробке товарища. С этой целью они задают друг другу вопросы о форме, цвете, размерах, назначений предмета. Если они ещё не знают слова, обозначающего предмет, то в коробку надо вложить листочек бумаги с написанным словом.

СПРЯТАННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: активизация навыков и умений смыслового восприятия иноязычной речи на слух и порождения связного текста на иностранном языке.

Ход игры: образуются две команды. Двое играющих - по одному из группы - садятся перед остальными. Каждый из них выбирает карточку с предложением. Они не показывают карточки ни своим командам, ни друг

другу. Преподаватель называет тему. Играющие начинают разговор по теме. Они должны употребить в подходящем контексте свое предложение так, чтобы никто это предложение не заметил. Обе команды внимательно слушают и пытаются угадать предложение, «спрятанное» участником из другой команды. Когда им кажется, что они угадали предложение, они кричат «стоп» и просят повторить предложение ещё раз. Если они угадывают предложение, то команда получает очко. Кричать «стоп» разрешается два раза.

Игры на совместную речевую деятельность и коммуникативное взаимодействие. Ролевые игры

Ролевые игры отражают явления и процессы, которые дети наблюдают или о которых слышат от старших. В этих играх каждый ребенок берет себе определенную роль, например врача, учителя, пожарника, и изображает соответствующую деятельность. Иногда сюжет игры бывает заранее намечен, события и действия разворачиваются в определенном плане (сюжетные игры).

Если в дошкольном возрасте игровые интересы мальчиков и девочек нередко бывают очень близки, то у детей младшего школьного возраста наблюдается уже дифференциация склонностей. Мальчики любят роль героев (летчиков, космонавтов, отважных пограничников, капитанов, разведчиков, альпинистов), совершающих подвиги. Девочки предпочитают изображать в игре матерей, учителей, врачей. В первых классах они еще играют в куклы, нянчат их, учат, лечат. Иногда обходятся без игрушек, тогда кукол нередко заменяют младшие братишки и сестренки, играя с которыми девочки выполняют материнские обязанности.

В младшем школьном возрасте у мальчиков появляется интерес к технике. Они сами мастерят самолеты, автомашины, играют с ними. Девочки любят в играх заниматься делами бытового характера: шьют одежду для кукол (вручную или на игрушечных машинках), накрывают стол, моют посуду, стирают и гладят платья для кукол.

Подобные игры в дальнейшем постепенно переходят в трудовую деятельность.

Рассмотрим некоторые из ролевых игр, которые можно использовать для обучения говорению.

БЛИЗНЕЦЫ

Цель: активизация навыков и умений порождения монологических высказываний типа описания доказательства, сравнения и включения их в диалог.

Ход игры: все играющие получают открытки, не показывая их друг другу. Описывая открытки, задавая вопросы друг другу, играющие должны найти пары одинаковых открыток. Возможен обмен открытками по кругу.

ГОЛОВОЛОМКА

Цель: формирование навыков и умений связного высказывания с элементами рассуждения и доказательства.

Ход игры: один из играющих получает открытку, второй - части такой же открытки. Первый играющий должен объяснить второму, как соединить части и сложить открытку.

ЭПИФИЛЬМ

Цель: формирование навыков и умений составления цельного, связного, логичного монологического высказывания (текста).

Ход игры: обучаемые работают в парах. У каждого из них имеется набор картинок к эпифильму (комиксу). Не показывая их друг другу, играющие должны описать их так, чтобы получился сюжет эпифильма.

ПОИСК ИНФОРМАЦИИ

Цель: активизация поисковых речевых действий и вопросно-ответного типа коммуникативного взаимодействия.

Ход игры: играющие делятся на группы. Каждый получает набор информационных карточек. Ведущий группы читает вопросы, обучаемые определяют истинную и ложную информацию на карточках.

КТО ОТВЕТИТ НА ВОПРОС?

Цель: тренировка вопросно-ответных взаимодействий различного типа.

Ход игры: всем участникам игры присваивается игровой номер. Каждый играющий два раза бросает игральную кость. Первый раз она показывает номер конверта с вопросом, второй раз - номер играющего, который должен отвечать на вопрос.

НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Цель: активизация иноязычного общения в регламентированной ситуации.

Ход игры: преподаватель задает ситуацию: группе предстоит высадиться на необитаемый остров. Из предложенных предметов играющие должны набрать 8, наиболее необходимых для

жизни на необитаемом острове, и назвать их. Они должны обсудить свой выбор, сначала работая в парах, а затем - участвуя в общей дискуссии.

ПРЕСТИЖНАЯ ПРОФЕССИЯ

Цель: практика дискуссии.

Ход игры: играющим предлагается большой список профессий. Они должны ранжировать все профессии и объяснить свое отношение к ним исходя из собственных представлений об их социальной престижности, сказать, какую из перечисленных профессий они выбрали бы для себя и своих близких, и аргументировать свой выбор.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА. АПРОБАЦИЯ ИГР И ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ГОВОРЕНИЮ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Для подтверждения гипотезы мы провели апробацию уроков с применением игр для формирования навыков говорения во 2 классах МБОУ Злынковская СОШ №1. Серия уроков охватывает 3 раздел (Unit 3) учебника Биболевой Enjoy English, который называется Lets read and speak English! и включает следующие темы:

Lesson 40 Bills pig41 Bills friends 42 Cow and Dino43 Rocky and his friends44 A dog with a frog45 At the lesson English46 The funny Tom47 My best friend.

Предварительно во 2 классах с целью выявления предпочтительных видов работы у школьников было проведено анкетирование, которое показало следующие результаты: 34% всех учащихся нравятся уроки английского языка с использованием игр - соревнований, КВН. Далее в двух вторых классах было проведено тестирование на определение общего уровня знаний и умений учащихся. Результаты тестирования показали что на «3» написали 25% всех учащихся, на «4» - 54% и на «5» - 21%.

Результаты анкет и тестирования показали, что необходимо использовать различные средства, мотивирующие учащихся для обучения говорению на иностранном языке. Для ребят младшего школьного возраста главным средством обучения говорению являются игры и игровые технологии.

Во время уроков были проведены различные игры и игровые упражнения для обучения говорению, которые классифицируются по следующему критерию: языковые и речевые игры.

Для апробации игр и игровых упражнений нами были выбраны 2а и 2б классы. Во 2б классе активно внедрялись различные игры и игровые упражнения для обучения говорению, в то время как во 2а классе работа велась непосредственно по учебнику.

На протяжении серии уроков апробации игр и игровых технологий проводился промежуточный контроль по обучению говорению.

Во 2б классе, который выступал непосредственным объектом исследования, проводился ряд уроков с активным применением различных игровых приемов для обучения говорению, в то время как во 2а классе уроки проводились непосредственно по учебнику.

Во время апробации игр были использованы следующие игровые упражнения:

Урок 40 Bills pig.

Игра «Школьные принадлежности».

Цель: развивать умения диалогической речи; повторять и закреплять лексику по теме «Школьные принадлежности».

Ребята работают в парах. Учащимся предлагалось расспросить друг друга о том, что у них лежит на парте из школьных принадлежностей. В подспорье для ребят на доске были записаны графические схемы вопроса и ответа.

Примерные ответы учащихся: - Have you got a pen? - Yes, I have.

- Have you got a rubber? - No, I have not.

Урок 40 Bills pig и урок 44 A dog with a frog.

Инсценировка стихотворений.

Цель: развивать умение воспринимать иностранную речь на слух с последующим воспроизведением.

Одному ученику было задано проговорить первую строчку, констатируя факт, затем всему классу хором зачитать продолжение стихотворения с заданной вопросительной интонацией..69 ex1. (работа с аудиозаписью)

A cat went to town to buy a hat. ? A cat with a hat?hat for a cat?ever saw a cat with a hat?

p.77 ex1. (работа с аудиозаписью)

A dog went to town to buy a frog. ? A dog with a frog?frog for a dog?ever saw a dog with a frog?

Урок 41 Bills friends .

Фото-рассказ.

Цель: развивать монологическую речь на уровне сверхфразового единства.

Заранее ребятам предлагалось принести фотографии своих домашних животных. На уроке учащимся было задано показать фотографию своего любимца и описать его (название животного, цвет и что оно умеет делать), опираясь на графические схемы на доске.

Ответ учащихся: I have got a cat. She is grey. She can jump. have got a dog. He is black. He can swim.



Загадки.

Цель: повторение и закрепление название животных и их характеристик.

Учащимся предлагалось внимательно прослушать и отгадать загадки, далее в домашнем задании ребятам было задано придумать свои загадки.

It is a domestic animal. It likes fish. (It is a cat).is green. It cannot run. It can jump and swim. (It is a frog).is a wild animal. It likes bananas. (It is a monkey).is very big and grey. (It is an elephant).likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (It is a cow).is brown. It can run. It cannot jump. (It is a bear).

Урок 42 Cow and Dino. (Приложение 4)

Игра - сказка.

Цель: развивать умение воспринимать иностранную речь на слух, развивать языковую догадку.

Учитель читает учащимся сказку на русском языке с употреблением английских слов и выражений. Ребятам задано внимательно слушать и хором повторять за учителем английские слова, и постараться понять их смысл, в то время как учитель мимикой и жестами показывает, что означает то или иное слово или выражение. Затем при повторном чтении сказки ребята уже

вместе с учителем должны проговорить встречающиеся иностранные слова и изобразить их мимикой и жестами..73ex 1. (иллюстрация к сказке)

Жил-был на свете маленький динозаврик по имени Дайно. Он очень хотел иметь много друзей и задавал окружающим много вопросов: What what what is your name? Where, where where do you live? И ещё он ко всем приставал с просьбой Lets lets lets play! (Давай давай давай поиграем). Все кругом были заняты: No no no. Всем было некогда: No, I cant. No, I cant. No, I cant. Но однажды Дайно познакомился с удивительной коровой, зовут её Као (cow-cow-cow). Она добрая и веселая (a merry cow, a merry cow). Дайно любил повторять, I think I think I think. Веселая и добрая Као любит повторять: Fine! Fine! Fine! Вместе они любят повторять: Cow and Dino can play together.

ИГРА «Фанты»

Цель: Повторять и закреплять употребление модального глагола can.

Учащимся было задано вытянуть из красивой яркой коробки карточки с написанными известными им фразами, прочитать про себя и попытаться изобразить то, что написано на карточке, после чего всем вместе проговорить фразу.

Examples: I can swim. I can clap.can sing. I can fly. can play chess. I can jump.

Урок 43 нестандартный The friends of Rocky.

Урок-соревнование (КВН).

Цель: учить описывать людей и животных по графическим моделям; учить работать в команде.

Учитель включает аудиозапись, где главный герой попугай Рокки описывает своих друзей.

Задача учащихся внимательно прослушать аудиозапись, проанализировать услышанное вместе с учителем, и затем по командам описать заданное им животное по графической модели в учебнике.



Урока 45 At the lesson English.

Ролевая игра.

Цель: закреплять употребление и понимание лексического материала по данной теме; развивать навыки говорения.

Учитель предлагает одному учащемуся выступить в роли учителя и давать распоряжения, задания второму учащемуся, который играет роль ученика, и его задача выполнить заданное учителем распоряжение. Все распоряжения предварительно повторяются всем классом. (Read your books, write the letter, count from 1 to 4, draw the picture).

Урока 47 My best friend.

Игра «Оркестр»

Цель: развивать внимание, закреплять фразы по теме; учить работать в команде.

Учитель предлагает учащимся поиграть в веселых музыкантов. Вместо музыкальных инструментов используются руки. Сначала раздается задание для каждого ряда. Первый ряд - потирают ладошками и говорят грустно Im sad, второй ряд - хлопает в ладоши в ритм и весело говорят Im merry. Третий ряд - ладошками ритмично стучат по столу и говорят (Im not bad. Im good). Затем происходит репетиция с каждым рядом в отдельности, а далее оркестр начинает играть одновременно всеми учащимися. Учитель выступает в роли дирижера и когда он указывает своей палочкой на определенный ряд, ребята проговаривают розданные им слова.

Игра «Угадай-ка».

Цель: развивать языковую догадку.

Каждому ряду дается карточка, где написано название животного (a bear, a dog, a cow). Задача учащихся показать остальным ребятам жестами, мимикой, звуками и действиями животное, класс отгадывает и называет животное хором.

На каждом уроке для разрядки рабочей обстановки, проводились физ.минутки на английском языке, где ребята повторяли за учителем задания и выполняли их.

Hands up clap clapdown shake shakeon hip jump jumpstand still, sit down please.

На одном из последних уроков обоим классам было предложено тестирование, целью которого являлось установление уровня сформированности навыков говорения.



Результаты тестирования показали, что во 2б классе, где во время уроков использовались игры и игровые

упражнения, учащиеся справились с заданиями лучше, чем во 2а классе, где уроки велись непосредственно по учебнику. Это свидетельствует о пользе использования игровых методов обучения говорению на начальном этапе как значительно увеличивающих уровень успеваемости учащихся.

Сравним результаты итогового тестирования классов: во 2а классе на «3» написали 17% учащихся, на «4» - 50% и на «5» - 33%; во 2б классе на «4» - 33% и на «5» - 67%.

Подводя итоги, следует отметить, что во 2б классе практически на всех уроках использовались игровые приемы обучения говорению, которые положительно повлияли на формирование познавательных интересов школьников, что способствовало осознанному освоению языка, и помогало воспитывать интерес учащихся к изучаемому языку. В ходе исследования была отмечена положительная динамика развития уровня навыков говорения.

Работа была направлена на формирование навыков как диалогической, так и монологической речи. Использование разнообразных игровых приемов, заданий и упражнений позволили нам создать дружественную психологическую атмосферу в группе, располагающую к последующему взаимодействию учеников между собой в актах устного общения, повысить мотивацию к изучению английского языка, обеспечить ситуативность и многократность повторения языкового материала, что необходимо для формирования навыков говорения учащихся.

В заключение практической части необходимо отметить, что результаты проведенной исследовательской работы сделали очевидным факт необходимости применения игровых приемов на уроках иностранного языка. В ходе проведения анализа результатов уроков с применением игр нами было доказано то, что систематическое и планомерное использование игровых приемов на уроках английского языка обеспечивает отработку навыков говорения. Все вышесказанное свидетельствует о том, что применение игровых приемов должно быть неотъемлемой частью сложной структуры образовательного процесса и оформляться как один из пунктов плана урока.

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. Игра помогает учителю включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх вырабатывается сознательная дисциплина, умение контролировать свои поступки и объективно оценивать поступки других.

Разнообразие игр, которые мы можем использовать на уроках иностранного 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 детей. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне.

Правильно подобранные и хорошо организованные игры способствуют всестороннему, гармоничному развитию младших школьников, помогают выработать необходимые в жизни и учебе полезные навыки и качества, помогают лучшему усвоению и закреплению приобретенных знаний, пробуждают у учащихся живой интерес к изучаемому предмету. Обучающие игры должны способствовать развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, развитию конструктивных умений, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычке к

самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца.

Мы подробно изучили и выявили наиболее эффективные игры и игровые упражнения для обучения говорению на уроках иностранного языка в младшем школьном возрасте, выявили их положительные влияния на формирование навыка говорения.

Мы рассмотрели различные виды классификаций и выявили, что существует огромное количество разнообразных игр и игровых методик, которые успешно можно использовать на уроках.

Игру также рассматривают как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

Созданию психологической готовности детей к речевому общению;

Обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

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

Таким образом, можно сделать вывод, что изучения иностранного языка будет проходить более эффективно при методически грамотном и целесообразном использовании игровых технологий, при учете возрастных и психологических особенностей младшего школьного возраста обучение говорению на начальном этапе изучения иностранного языка будет проходить более эффективно.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- Алексеева Д. Н. Методика преподавания иностранных языков. - СПб., 2005;
- Алхазисвили А.А. Основы овладения устной иностранной речью. М., Просвещение, 2004;
- Амонашвили Ш.А. Психологические особенности усвоения второго языка школьниками, М., 1986;
- Аникеева Н.П. Специфика игровой ситуации - Педагогика и психология игры. - Новосибирск, 1999;
- Бабанский К. С. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. - М.: Просвещение, 2005;
- Барменкова О.И. Эффективные приемы обучения английскому языку. - Пенза, 1997;
- Вербицкий А.А. Игровые формы контекстного обучения. - М.: Знание, 2003;
- Выготский Л.С. Коммуникативно-игровая методика раннего обучения иностранным языкам.//Иностр. Языки в школе. - 1981. - №4;
- Вятютнев М.Н. Обучение иностранному языку в начальной школе, М., 1990;
- Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. - М.: АРКТИ - ГЛОССА.- 2000;
- Давыдов В.В. Психология младшего школьника. - М., 1999;
- Деркач А.А. Педагогическая эвристика (искусство обучения иностранному языку) М., 1991;
- Зимняя И. А. Лингвopsихология речевой деятельности. - М., 2001;
- Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. - М., 1985;
- Калимулина О.В. Ролевые игры в обучении диалогической речи // ИЯШ. 2003. № 3;
- Каменский А.И. Методика преподавания английского языка в средней школе - М.. 2004;
- Комков И.Ф. Методика преподавания иностранных языков - М., 1974;
- Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку).С-Пб, 2008;
- Леонтьев А.А. Вопросы обучения иностранному языку на начальном этапе. М., 1976;

- Ляховицкий М.В. Методика преподавания иностранных языков. М., 1981;
- Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. Настольная книга преподавателя иностранного языка Минск: 2001, 7-е издание;
- Панов Е.М. Основы методики обучения иностранным языкам.- Москва, 1997;
- Паршикова Е.А. Особенности обучения говорению. //Иностр. языки в школе.-1992.-№ 1;
- Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М., 1991;
- Смирнова А.А., Зинченко В.П. Роль игры при организации учебной деятельности. - К.:Наука, 1989;
- Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. - М.: Просвещение, 2005;
- Степанова Е.А. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку// Иностранные языки в школе - 2004. - №2;
- Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке иностранного языка. Москва: Просвещение, 2005;
- Рабинович Э.Э. Ролевая игра - эффективный прием обучения говорению // ИЯШ. 1986. № 3;
- Рахманов И. В. Обучение устной речи на иностранном языке. М., 2004;
- Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе. М.: Просвещение,1998;
- Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. - СПб: Издательство «Питер», 2000;
- Щерба Л.В. Преподавание английского языка в школе. Общие вопросы методики. - М., 1947;
- Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Наука, 2004;
- Эльконин Д.Б. Особенности развития детей 6-7 летнего возраста. - М.: Просвещение, 1988.