**Обобщенный педагогический опыт педагога дополнительного образования муниципального учреждения дополнительного образования «Центр эстетического воспитания детей» городского округа Саранск Еремкиной Натальи Ивановны**

**Тема опыта: «Игровые технологии на занятиях английского языка на начальном этапе как средство формирования коммуникативных навыков обучающихся».**

1. **Актуальность и перспективность опыта.**

Актуальность игровых технологий на современном этапе является очевидной, а с учетом новых веяний в системе образования, дающих простор педагогам для новаторства и внедрения в жизнь собственных неоднородных идей и решений. И именно игра, как наиболее не стесненная условностями и различного рода рамками, как и детская аудитория, на которую она рассчитана, наиболее приемлема, для применения ее на начальном этапе обучения, т.к. именно здесь и существует неограниченные возможности для реализации творческого потенциала как педагога, так и обучающихся.  
 Вся серия УМК Английский язык для младших школьников/под. ред. Бонк Н.А (авторы Шишкова И.А., Вербовская М.Е.), по которому я работаю, построена в русле единой коммуникативно-когнитивной концепции, охватывает начальный уровень обучения, обеспечивая преемственность между различными этапами обучения иностранному языку.   
 Действующий УМК по английскому языку способствует развитию коммуникативных навыков у обучающихся, поддерживает в нужной мере мотивацию к изучению иностранного языка, которая во многом базируется на этом интересе. Хотя, практика преподавания иностранного языка на начальном этапе выявила следующие противоречия:  
  
1. Между требованиями знаний и ограниченными возможностями материально – технической базы;  
  
2. между потребностью свободно общаться на иностранном языке в рамках программы начальной школы и недостатком языковой практики у учащихся.

**2. Условия возникновения, становления опыта**

Происходящие сегодня изменения в общественных отношениях, средствах коммуникации требуют повышения коммуникативной компетенции школьников, совершенствования их филологической подготовки, поэтому приоритетную значимость приобрело изучение английского языка как средства общения и обобщения духовного наследия стран изучаемого языка и народов. Перед педагогами иностранного языка стоит задача сформировать личность, которая будет способна участвовать в межкультурной коммуникации.   
 В связи с модернизацией школьного образования, в программу начальной школы был введен английский язык как обязательный предмет,   
начиная со второго класса. Это важнейшее из условий возникновения моего опыта.  
 Собственная практика показала, что общий уровень развития коммуникативных навыков у обучающихся 8-10 лет крайне низок.  
 Дети обучаются по программе «Занимательный английский», показывая высокий уровень качества знаний на протяжении всех лет обучения.  
 Мною была проведена диагностика в ходе изучения уровня развития коммуникативных навыков. Для этого я зафиксировала начальный уровень коммуникативных навыков по следующим критериям.   
  
1.Использование английских коммуникативных выражений.  
2.Умение задавать вопросы, учитывая словарный запас обучающихся.  
3.Умение отвечать на вопросы, не выходя за рамки программы.  
4.Навыки оперирования языковыми средствами в коммуникативных целях.  
  
 При выполнении работ (говорение) дети испытывают затруднения при высказывании по проблеме.   
 Большинство обучающихся показывают низкий и средний уровень развития коммуникативных навыков.

1. **Наличие теоретической базы опыта:**

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека.  
 Однако хочется отметить, что использование игры недостаточно хорошо изучено в преломлении к обучению иностранным языкам. А ведь именно игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также вывести профессиональное мастерство педагога на уровень современных технологий.  
 Психологическая теория деятельности в рамках воззрений Л.С. Выготского и А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации обучающихся. Немецкий психолог К. Гросс называет игры начальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни. Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомления с традициями поведения окружающих его людей.  
 В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.  
 Следует отметить, что К.Д. Ушинский, Дж Сеяли, К. Бюллер рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, становится ясно, что игра - это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие + память и мышление + воображение.  
 Обратимся к истории возникновения игровой деятельности. Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых ее задач - обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как [форма обучения](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fw%2Findex.php%3Ftitle%3D%25D1%2584%25D0%25BE%25D1%2580%25D0%25BC%25D0%25B0_%25D0%25BE%25D0%25B1%25D1%2583%25D1%2587%25D0%25B5%25D0%25BD%25D0%25B8%25D1%258F%26action%3Dedit%26redlink%3D1), как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.  
 Игра - древнее достижение культуры. Она существует столько, сколько существует общество. И жизнь каждого отдельного человека также сопровождается игрой. В наше время игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным ее инструментом практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и, без сомнения, в сфере образования.  
 Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

**4.Технология опыта. Система конкретных педагогических действий, содержание, методы, приемы воспитания и обучения**

**Цель опыта:**обеспечение формирования коммуникативной компетенции, под которой подразумевают освоение диалектики общения и усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей в рамках программы «Занимательный английский» посредством игровых технологий.  
  
 Достижение поставленной цели подразумевает решение следующих **задач**:

Создание психологической готовности детей к речевому общению;

Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

Тренировка обучающихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Место игры на занятиях и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки обучающихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий занятия и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут занятия. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на занятиях.  
 При использовании игрового метода обучения моя задача состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность обучающихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.  
 Игры могут быть **грамматические, лексические, фонетические, орфографические**. Все они способствуют формированию речевых навыков.  
 Одна и та же игра может быть использована на различных этапах занятия. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.  
 По моему глубокому убеждению, успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую педагог создает на занятиях. Важно, чтобы обучающиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с педагогом участниками этого процесса. Доверительность и непринужденность общения педагога с обучающимися, возникающие благодаря общей игровой атмосфере, располагает детей к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций, так как занятия иностранного языка - это не только игра. Опыт убеждает, что использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности детей в изучении языка. Игра несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным. Ведь цель игрового метода обучения - способствовать развитию речевых навыков и умений. Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков - характерные качества речевого умения - могут быть проявлены во время проведения игр.  
 Из понимания значения игр вытекают следующие требования к ним:

Каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.

В игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей.

Игра должна включать себя занимательность, юмор. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

Следует учитывать также и то, что любая игра в учебном процессе - методический приём, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Внедрение этого приёма в учебный процесс способствует достижению целей обучения диалогической речи и расширенному монологическому высказыванию, активизации речемыслительной деятельности обучающихся, формированию у них навыков и умений самостоятельного выражения мысли, образованию и воспитанию обучающихся средствами иностранного языка.  
 Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере.  
Игра вызывает у детей чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ребёнок в игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах.  
 Игра организуется таким образом, чтобы обучающиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый языковой материал.  
 Я считаю, что педагог непременно сам должен верить в игру, в её эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.  
 Применение игры для развития навыков устной иноязычной речи – еще недостаточно изученная область педагогики. На мой взгляд, не всякая игра (пусть самая живая и интересная) подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры – одна из первоклассных моих задач, как педагога 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. За время работы с детьми 5-10 лет, мною собрана картотека игр.   
  
Игры можно разделить на две категории.  
  
**Первая** - грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда её название **«Подготовительные игры».**   
  
Я уверена, что овладение грамматическим материалом прежде всего создает возможность для перехода к активной речи обучающихся. Известно, что тренировка обучающихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогают мне сделать скучную работу более интересной и увлекательной.**Грамматические игры** я применяю с целью:  
  
- научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих  
определенные грамматические трудности;  
  
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого  
образца;  
  
- развить речевую творческую активность обучающихся. (Приложение №1) Вместе с грамматическими я использую лексические игры, помогающие «строить» фундамент речи. Применяя лексические игры, я тренирую обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; стремлюсь активизировать речемыслительную деятельность обучающихся; развивать речевую реакцию обучающихся;  
я знакомлю детей с сочетаемостью слов.  
  
**Фонетические игры**, используются мной для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, для формирования и развития речевых и произносительных навыков, на мой взгляд, в большой степени способствуют **орфографические игры**, которые я применяю для освоения правописания изученной лексики.  
 Работа по формированию **лексических навыков** включает в себя несколько этапов.   
 Остановимся на некоторых из них:

а) для запоминания английских слов  на начальном этапе обучения предлагаю  ***рифмовки, в которых «пересекаются» русские и английские слова***. В моей практике имеется набор подобных заданий (Приложение №2). «Цифры», «Запретное числительное», «Пять слов», «Цвета», «Снежный ком» – вот некоторые лексические игры, которые я использую на занятиях **(**Приложение №3).   
  
б) кроме работы над каждым отдельным словом, работа с лексикой должна содержать упражнения по включению этих слов во фразовые и сверхфразовые единства. Очень хорошо «прижилось» на моих занятиях такое задание: составь загадку или задание для кроссворда, причём ***загадки*** могут быть самыми простыми, в зависимости от возрастной группы. Например, на начальном этапе обучения: «СЛОН – это большое животное, он живёт в Африке» и т.д. Стоит только объяснить детям принцип такой работы, и они с удовольствием будут составлять кроссворды друг для друга.   
  
в) на уровне формирования сверхфразового единства я также стараюсь использовать ***песни***, для того чтобы учащиеся запоминали слова в  простейших предложениях. Такие незатейливые песенки могут стать частью работы по автоматизации лексических единиц. Иногда вместо песенок используются ***тематические рифмовки***, которые также были созданы на основе лексического минимума по той или иной теме.  
  
Для обучающихся на начальном этапе все грамматические формы, по сути своей, абстрактные понятия. Поэтому на начальном этапе обучения важны ***игровые формы*** и приёмы, но обязательно связанные с развитием речемоторной деятельности:  
  
а) первые шаги в грамматике – это освоение английских глаголов to be, to have, do, does. Вводя глагол be , мы с детьми используем невербальность: is - поднимаю один палец, is - «худышка»,  are  - поднимаю два пальца, are - «толстячок». В дальнейшем эти жесты используются как сигнальная опора в говорении (например, при исправлении ошибок в процессе говорения).   
Очень хорошо на этой ступени обучения  зарекомендовала себя ***грамматическая сказка***(приложение №4), которую вместе с ребятами можно составить в процессе изучения данных глаголов, а можно использовать уже готовые сказочные истории. Главное, что запоминается ребятам, это сами сказочные символы, которые в последующем также становятся сигнальными опорами для «забывчивых» обучающихся.   
  
б) от тренировочных упражнений и упражнений по развитию логического мышления, мы с обучающимися переходим к ***творческим заданиям***, которые позволяют детям использовать полученные знания в ситуативном общении, большое значение уделяем проектам (т.е. переход непосредственно на коммуникативный уровень).   
  
**Вторая**категория игр называется **«Творческие игры»**. Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второй категории тренируютобучающихся в умении творчески использовать речевые навыки.  
  
**Творческие игры** используются мной на этапе совершенствования и развития языковых навыков. Особое внимание привлекают к себе на начальном этапе обучения игры – драматизации, основой которых является короткая сказка. Они полезны прежде всего тем, что развивают образную, выразительную речь ребенка. Участвуя в игре – драматизации, ребенок становится одновременно объектом, на который направлена воля преподавателя и субъектом, познающим мир.  
  
Игра – драматизация на занятиях по иностранному языку дает возможность детям усвоить необходимые слова и выражения. Порой на первый план выступают элементы "чистого" обучения, иногда же в центре внимания находится игра**.( Приложение№5)**  
 Целесообразность использования ролевых игр в на начальном этапе обучения обусловлена тем, что дети отдают предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость, они стремятся к освоению новых форм и способов общения, познанию других людей в общении, организации взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.  
 При всем разнообразии сюжетов в играх скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.  
 В сюжетных ролевых играх с предметом я часто использую фотоальбомы, книги и журналы, иллюстрации, предметы бытового назначения, кукла с набором одежды, игрушки. Темы речевого общения включают разговор о членах семьи, о профессиях, о явлениях и объектах окружающего мира, об одежде, о режиме дня и т.д. Основные, на мой взгляд, самые главные требования к **ролевым играм:**1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у детей интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.  
2. Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы обучающиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.  
3. Ролевая игра должна быть принята всей группой.  
4. Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает у детей чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ребёнок в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.  
5. Игра организуется таким образом, чтобы обучающиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый языковой материал.  
6. Педагог непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность.  
Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.  
7. Большую значимость приобретает умение педагога установить контакт с обучающимися. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить.

**Заключение**  
 Таким образом, наблюдение за процессом обучения иностранному языку с использованием игровых технологий преподавания английского языка показывает, что применение их дает возможность привить обучающимся интерес к изучаемому языку; создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность обучающихся; дает возможность более целенаправленно осуществить индивидуальный подход в обучении; повышает положительную мотивацию учения иностранного языка у обучающихся, поддерживает внутреннюю мотивацию учения. Интерактивные аспекты преподавания стимулируют интеллектуальную активность обучающихся при обучении иностранному языку. И на вопрос «стоит ли прибегать к игровым формам обучения на занятиях иностранного языка?» можно смело и утвердительно ответить, что «стоит», так как изучение иностранного языка должно привести обучаемого к овладению речевыми умениями (понимании речи на слух, разговору, чтению и письму), реализующими коммуникативную сущность языка. А всему этому интерактивные игровые формы обучения только благоприятно способствуют.   
 Игры помогают нам сделать каждое занятие интересным и увлекательным. Занятие развивает познавательный интерес, творческую, мыслительную активность обучающихся. Игры приближают речевую деятельность к естественным нормам, развивают навык общения, способствуют эффективной отработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения. Игра снимает напряжение, непроизвольно побуждает обучающихся к активному участию в учебном процессе, стимулирует и интенсифицирует его, а также вызывает интерес к изучению иностранного языка.   
 Детально продуманная и методически грамотно организованная ролевая игра является средством обучения, позволяющим решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера комплексно. Ролевая игра призвана развить потребность в познании и создать условия для ее удовлетворения. В игре ребёнок может занять активную личностную позицию и в наиболее полной мере раскрыться как субъект учебной деятельности.

Таким образом, анализируя применение игровых форм занятия, мы пришли к выводу, что система их проведения обогащает не только обучающегося, но и педагога, расширяет его методический инструментарий, стимулирует поиск, инициативу, делает педагога как личность интереснее, артистичнее. Обучающиеся, в свою очередь, на таких занятиях испытывают радость познания, их кругозор становится шире, самостоятельность в суждениях глубже, а личность ребёнка ярче.

Апеллируя к высказыванию Конфуция «Скажи мне – и я забуду; покажи мне – может быть, я запомню; вовлеки меня – и я пойму», можно утверждать, что занятие с применением игровых технологий – это оптимальный опыт активного сотрудничества педагога и обучающегося. 

**Приложение №1**  
**1. Изображение действия.** Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.  
  
Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.  
  
2**. Игра в мяч.** Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи. Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.  
  
3. **Кубики**. Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.  
  
Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.  
  
4. **Подарки.** Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.  
  
Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1)наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

**Приложение №2**  
  
рифмовки, в которых "пересекаются" русские и английские слова.  
  
Я домик нарисую белый - white,  
Всё нормально, всё all right.  
Трубочист весь чёрный - black,  
Симпатичный человек.  
Мышка серый свой жилет  
Надевает на обед,   
Серый по-английски - grey,  
Ты запомнил всё? OK!  
  
ЗИМНЯЯ ПРОГУЛКА   
Вот и winter наступила,  
Белым snow все покрыла.  
Хорошо на skates кататся.  
И на sledge с горы помчатся.  
Mouse надевает skis,  
Но за елкой ждет сюрприз.  
Mouse мчится все быстрей.  
Cat, как wind, летит за ней.  
Ой, да это же трамплин.  
Покатился Cat один.  
Превратился в снежный ком,  
Вновь все дело кувырком.  
У ребят сегодня play.  
А у Cat-тяжелый day.  
  
  
**Приложение №3**  
**Лексические игры.**  
1. **Цифры**. Цель: повторение количественных числительных.  
  
Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Педагог называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.  
  
2. **Числительные**. Цель: закрепление количественных и порядковых  
  
числительных.  
  
Ход игры: образуются две команды. Педагог называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая - последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.  
  
3. **Запретное числительное**. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.  
  
Ход игры: педагог называет "запретное" числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). "Запретное" числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.  
  
4. **Пять слов**. Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.  
  
Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.  
  
5. **Цвета.** Цель: закрепление лексики по пройденным темам.  
  
Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает  
  
команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.  
  
6. **Больше слов**. Цель: активизация лексики по изученным темам.  
  
Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.  
  
Игру можно проводить и в письменной форме. Представители команд  
  
записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.  
  
7. **Угадай название**. Цель: активизация лексики по изученной теме.  
  
Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.  
  
**Приложение №4**  
**Грамматические сказки  
Грамматическая сказка "Как появился комарик [s] - [z]"**  
В волшебной стране жил один-единственный медведь - a bear. Ему одному было скучно. У него была лишь одна игрушка - кубик 'а'. С этой игрушкой он и играл. Правда, в соседнем лесу жило еще одно одинокое существо - комар [s] - [z]. Наш bear не хотел с ним играть и дружить - больно мал комар для него. Но правительница волшебной страны узнала про это и строго сказала: "Не зазнавайся, не смотри, что ты большой, а комар мал. Мал, да удал! Я наделю комарика волшебной силой, и как только ты с ним подружишься и разрешишь находиться рядом с собой - произойдет волшебство. А какое - ты узнаешь".  
  
Вскоре медведь (a bear) пригласил к себе комарика и тот радостно зазвенел [s - z], подлетел к медведю. И тотчас медведей стало много - bears. И медведям стал не нужен кубик 'а'. Ведь их стало много - они могут играть друг с другом. А кубик понадобился другим одиноким животным. Когда другие одинокие животные приглашали комарика, их тоже становилось много.  
  
A dog - dogs, a fox -foxes, etc.  
  
**Грамматическая сказка о модальном глаголе "саn"**  
  
В стране Грамматика живет среди прочих глаголов и модальный глагол сап. Он настоящий силач, потому что все может и умеет делать и физически и умственно. Стоит ему появиться в предложении за подлежащим, как это подлежащее начинает все уметь делать.  
  
I can swim. Не can run well. Birds can fly. You can count very well.  
  
Глагол "can" такой важный, что всякие там окончания "s" и предлог "to" даже и не думают становиться рядом с "сап", и ни с каким другим глаголом, следующим за "сап". Правда есть одна маленькая частичка "not". Ей единственной он вынужден подчиняться. Станет частичка "not" за глаголом "саn", и превращается он тут же в ничего неумеющего и немогущего "cannot" - в отрицательную форму. Да чтоб не оторвался, крепко держит его с собой частичка "not", заставляя слитно с ней, писаться - "cannot". Но частичка "not" скромная, иногда она сокращается и тогда в сокращенном виде глагол "cannot" звучит и выглядит так - "can't" [ka:nt].  
  
Но сила глагола "саn" велика. Иногда он выпрыгивает перед подлежащим на первое место в предложении, тогда такое предложение становится вопросительным.  
  
Can you count well?  
Can you give me the book?  
  
  
**Приложение №5**  
**Речевая разминка. (групповая работа: две линии, в кругу)**Вначале дети работают в парах сменного состава.  
  
Do you like sweets? - Yes, I do.   
Do you like fish? - No, I don't.  
  
Затем в кругу рассказывают друг другу, что им нравится, и нет.  
  
I like sweets. I don't like fish.  
  
  
**" Игра "Съедобное - Несъедобное**"(для игры понадобиться мяч)  
  
Если педагог называет нечто съедобное - ловят мяч и переводят слово(правильно - остались в игре, неправильно - выбыли)  
  
**Игра "Магазин"** Представьте, что мы пришли в магазин.  
  
Разыграй разговор между продавцом и покупателем.  
  
" Good morning.  
" Good morning.   
" Give me a carrot, please.  
" Hear you are.   
" Thank you.  
" You are welcome.