**МАДОУ №13**

**Методическая разработка «Игра в обучении иностранному языку»**

**«ЭКСТРАСЕНСЫ И СКЕПТИКИ»**

Автор: педагог дополнительного образования

Никишина Наталья Анатольевна

Тел.: 953-918-47-53, e-mail: toyonHYPERLINK "mailto:toyon@vtomske.ru"@HYPERLINK "mailto:toyon@vtomske.ru"vtomskeHYPERLINK "mailto:toyon@vtomske.ru".HYPERLINK "mailto:toyon@vtomske.ru"ru

*Методическое обоснование использования игры на занятии*

Учитывая тот аспект, что основной формой деятельности детей в дошкольном возрасте является игра, сложно обойтись без использования игровых методик в учебном процессе. В силу возрастных физиологических и психических особенностей дошкольников обучение иностранному языку не может носить сугубо информативный, учебный характер. Поэтому необходим постоянный творческий поиск, освоение новых педагогических и информационных технологий. Игра является не только ведущей формой деятельности, но и важной частью занятия по обучению иностранному языку в ДОУ, с учетом применения принципа интеграции образовательных областей.

*Описание игры*

1.Название - «Экстрасенсы и скептики»

2.Тип игры – лексическая творческая игра, по основному виду деятельности – интеллектуальная, по характеру педагогического процесса – коммуникативно-тренировочная

3.Возраст участников – от 4 до 7 лет. Для воспитанников младшей подгруппы (4-5 лет) используется первый вариант игры, для воспитанников старшей подгруппы (6-7) – второй.

4.Количество участников от 3 до 8 человек для первого варианта и от 5 до 10 человек для второго.

5.Выполняемая функция игры: тренинговая, коммуникативная

6.Цель, задачи

Повторение лексики, закрепление слов и выражений в рамках изучаемой темы, расширение словарного запаса ребенка

Развить коммуникативные способности ребенка

Развить творческие способности ребенка

Закрепить навыки произношения

Закрепить лексические навыки

7.Содержание

Вариант 1 (младшая подгруппа)

Подготовка – карточки с изображениями и названиями предметов, действий, состояний и т.д. по изучаемой теме, непрозрачный мешочек, или коробка, головной убор экстрасенса (шляпа волшебника, тюрбан, венок)

Игроки складывают карточки в мешок или коробку, называя, что на них изображено. Затем по считалочке выбирается участник, который начнет испытания. Он надевает головной убор экстрасенса и предполагает, карточку с каким изображением он сейчас достанет (например, «Яблоко»). Достает карточку, смотрит, что на ней изображено и называет это. Если предположение «экстрасенса» совпало с изображением, то данная карточка помещается на доску. В конце игры подсчитываются результаты. Если правильно угаданных карточек больше половины, игроки танцуют веселый танец, если меньше – «вздыхают» – то есть делают дыхательную гимнастику.

Вариант 2 (старшая подгруппа)

Подготовка – карточки с изображениями и названиями предметов, действий, состояний и т.д. по изучаемой теме, непрозрачный мешочек, или коробка, головной убор экстрасенса (шляпа волшебника, тюрбан, венок), очки скептика (без стекол).

Игроки складывают карточки в мешок или коробку, называя, что на них изображено. Затем по считалочке выбирается участники, которые начнут испытания. Они надевают свои аксессуары. «Скептик» дает задание, карточку с каким изображением нужно достать «экстрасенсу» (например, «Яблоко»). «Экстрасенс» достает карточку, смотрит, что на ней изображено и называет это. Если «экстрасенс» достал ту карточку, которую называл «скептик», то победил «экстрасенс», если на карточке другое изображение – победа за «скептиком». В конце игры подсчитываются результаты. Проигравшая команда выполняет задание победителей – попрыгать, рассказать стишок, спеть песенку и т.д.

8.Способ и форма проведения игры

Игра средней подвижности, соревновательного характера, с использованием игровой атрибутики и дидактического материала.

9.Уровень сложности интеллектуальной деятельности зависит от выбранного варианта игры и соответствует уровню подготовки и возрасту воспитанников.

10.Продолжительность игры – от 5 до 10 минут, в зависимости от количества участников и варианта игры

11.Степень сложности выполняемых действий зависит от выбранного варианта игры, а также учитывается актуальное эмоциональное состояние игроков и уровень их языковой подготовки — от легкой до средней степени сложности.

Выводы

В процессе игры было осуществлено повторение и закрепление лексического материала в рамках изучаемой темы. Игра дала возможность закрепить полученные навыки аудирования и произношения иноязычных слов, а также способствовала формированию коммуникативных навыков и развитию творческих способностей ребенка.

Рефлексия

Игра «Экстрасенсы и скептики» направлена на речевое развитие ребенка, а также на развитие его коммуникативных навыков и творческих способностей. В процессе игры в творческо-игровой форме осуществляется многократное повторение учебного лексического материала, которое невозможно для детей дошкольного возраста в другой форме. Коммуникативный характер игры дает игрокам возможность почувствовать себя полноправным членом подгруппы, частью единой команды, что в свою очередь, ведет к созданию комфортного микроклимата в коллективе. В то же время, соревновательная составляющая привносит ощущение азарта и мотивирует игроков к более высокой речевой и мыслительной активности. Игровая атрибутика помогает войти в образ героя и раскрыть творческие способности игрока. Таким образом, создается несколько направлений для достижения ребенком чувства успешности и удовлетворенности своими действиями — речевое, командное, творческое. Существует риск негативной реакции ребенка (обида, огорчение, агрессия) на неудачное выполнение игрового задания — например, если «экстрасенс» не выполнил задание «скептика» и не достал предложенную карточку. В этом случае следует предусмотреть индивидуальные методы поощрения — за представление героя, за произношение, за волю к победе и т. д., с учетом психологических особенностей каждого ребенка-участника.

Список использованных источников

1.Интернет-ресурс <https://sites.google.com/site/innovobraz/home>, Практический блок Кейса, статья «Инновационные образовательные технологии в преподавании предмета как средство достижения нового образовательного результата»