**Методическая разработка «Тематические игры для изучения английского языка в условиях ДОУ»**

Автор:

педагог дополнительного образования

первой категории

Никишина Н.А.

 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, методологических и информационных технологий. Игра является не только ведущей формой деятельности, но и важной, можно даже сказать, основной частью занятия по обучению иностранному языку в ДОУ, с учетом применения принципа интеграции образовательных областей.

 Игровая форма проведения занятий создает благоприятные условия для овладения языковыми умениями и речевыми навыками. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет обеспечить естественную мотивацию речи на иностранном языке, сделать интересными и осмысленными даже самые элементарные высказывания.

 При том, что о детской игре написано уже очень много, вопросы теории ее так сложны, что единой классификации игр до сих пор не существует. Поэтому на занятиях по раннему изучению иностранного языка в детском саду я разделяю игры по задачам – ознакомительные, тренинговые, закрепляющие, и по динамичности – настольные и спокойные игры, средней активности и подвижные. Подвижные игры можно использовать также и в качестве физической разминки в течение занятия, для переключения детей с одного вида деятельности на другой.

 Следует отметить, что для каждого занятия по иностранному языку должно быть готово несколько игр по одной теме – и разной подвижности, и разной направленности, т.к. детские группы весьма нестабильны, как по количеству, так и по психо-эмоциональному фону. Педагог должен быть готов заинтересовать игрой любое количество детей. Кроме того, лабильность психических процессов в раннем возрасте обуславливает необходимость частой смены видов деятельности.

 Выбирая, или придумывая игру для включения в занятие, необходимо понять, какова цель игры, чему в ней должен учиться ребенок. Какое речевое действие он должен выполнять? Очень важно в данной ситуации, умеет ли ребенок строить такое высказывание, нет ли там дополнительных трудностей. Кроме того, большое значение имеет презентация новой игры – в какой ситуации может возникнуть необходимость употребления этого выражения, насколько это интересно для ребенка.

 Учитывая все вышеперечисленное, для изучения детьми лексики по теме «Части тела и лицо», я разработала и сформировала следующую подборку игр:

*- ознакомительные:*

**«Называю – покажи»** - игра средней подвижности. Ведущий (педагог) называет части тела и лица на английском языке, а игроки показывают их на себе. Впоследствии, при лучшем знакомстве с лексикой темы, можно использовать эту игру в качестве тренинговой, а роль ведущего предлагать детям;

 **«Услышь меня»** - спокойная игра. Игрокам раздаются карточки с изображением различных частей тела и лица, и озвучивается задание – как только прозвучит слово «Foot» (например), поднять карточку с изображением ноги. Ведущий в размеренном темпе читает специально подобранное стихотворение на английском языке. Затем карточки и слово меняются. Игра направлена на развитие фонематического слуха у детей.

**«Найди на картинке»** - интерактивная игра малой подвижности. На доске изображение человека. Компьютер задает название части тела или лица на английском языке. Игрок нажимает на часть тела, которую считает соответствующей этому слову. Если выбор правильный – звучит сигнал «ОК», если выбор не верный - сигнал «SOS».

*- тренинговые:*

**«Морозко»** - игра средней подвижности. Игроки стоят полукругом, в центре ведущий – Морозко. Ведущий называет на английском языке разные части тела и лица, а игроки должны их закрыть, или спрятать, чтобы Морозко не заморозил. Кто ошибся – тот «заморожен» и после 2 ошибок выходит с игрового поля. Победителем считается тот игрок, который остался последним в игровом поле. Он становится следующим Морозко. В зависимости от уровня владения лексикой темы можно менять количество допустимых ошибок – три, две, одна. Также, можно выделить ведущего Морозко при помощи атрибутики – шапка, борода, усы – чтобы добавить эмоциональной окраски в игру.

**«Дрессировщик тигров»** - игра средней подвижности. Игроки сидят полукругом на стульях, они «тигры». Перед ними ведущий – Дрессировщик. Дрессировщик командует «тиграм»: Give me your hand! – Give me your foot! и другие выражения с использованием лексики по данной теме. «Тигры» выполняют команды, поднимая руки, выставляя вперед ноги, поворачиваясь спиной и т.д. Тех «тигров», которые выполняют команды правильно, Дрессировщик поощряет – гладит по голове, по спинке. Игрокам, которые много ошибаются ведущий назначает «штраф» - сосчитать до десяти на английском языке, рассказать рифмовку или считалку, присесть десять раз и т.д. Самый послушный «тигр» назначается на роль ведущего

**музыкальная игра «Твистер»** - подвижная игра. Игроки стоят в кругу, ведущий рядом с ними. Звучит фраза «Twist your hand», включается танцевальная музыка, игроки под музыку пританцовывают и крутят рукой. Музыка останавливается, ведущий объявляет «Twist your foot», игроки под музыку крутят ногой и т.д., по всем частям тела. Игра очень динамичная и забавная, ее лучше использовать в самом конце занятия и предусмотреть возможность релаксационных упражнений после нее, чтобы снять излишнюю возбужденность у игроков. Для детей старшего дошкольного возраста более продвинутых по уровню лексического запаса, игру можно усложнить, добавив в нее слова «правая», «левая».

*- закрепляющие:*

 **«Манекен»** - игра средней подвижности. У ведущего разноцветные стикеры. Игроки разбиваются на пары – первый игрок – «Дизайнер», второй – «Манекен». Ведущий называет часть тела на английском языке и «Дизайнер» наклеивает «Манекену» стикер на соответствующее место. Игра может носить соревновательный характер – какая пара справится быстрее и допустит меньше ошибок.

 **«В музее»** - игра средней подвижности. Ведущий-экскурсовод привел экскурсионную группу в музей восковых фигур. Фигуры изображают 2-3 игрока, остальные – экскурсионная группа. Ведущий рассказывает экскурсантам, из чего состоят фигуры – руки, ноги, голова, глаза уши и т.д. Рассказ ведется на английском языке. Затем фигуры и экскурсанты меняются. Игру можно дополнить заданием для фигур – если часть тела названа неправильно, фигура двигает этой частью – кивает головой, моргает глазами, вертит руками и прочее. Чтобы ее успокоить и привести композицию в порядок необходимо сказать правильное название этой части тела.

**«Эстафета»** - подвижная игра. Игроки разбиваются на 2 команды. На столе разложены 2 комплекта карточек с изображениями различных частей тела и лица. Ведущий объявляет названия на английском языке, игроки по очереди подбегают к столу, выбирают нужную карточку и вешают на магнитную доску под заранее написанными номерами. Выигрывает та команда, которая быстрее перенесла все карточки со стола на доску и сделала при этом меньшее количество ошибок.