**Лексические игры на уроках английского языка**

В настоящее время учителя пересматривают арсенал воздействия на умы, волю, эмоции обучающихся с целью их введения в богатый мир культуры и традиций страны изучаемого языка. Пересматриваются пути и способы формирования навыков во всех видах речевой деятельности: чтении, говорении, аудировании, письме. Активизации учебного процесса, стимуляции познавательной деятельности способствует внедрение в процесс обучения, наряду с традиционными формами и методами, игровых технологий.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе. Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих отечественных ученых (И.Л. Бим, С.Т.Занько, С.С. Полат, Е.И. Пассов, В.М. Филатов и др.).

Д.Б. Эльконин в своей книге «Психология игры» даёт следующее определение игры: «Игра – объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей». А.А. Деркач так характеризует *учебную игру*: учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную проблему (проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определённой учебной цели. Таким образом, учебная игра – это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Примечательным является тот факт, что в связи с убыстрением мыслительного процесса, которое требуется в ситуации игры, обучающийся **думает** и **говорит** на иностранном языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие обучающие возможности. Зачастую игра оказывается эффективной в тех ситуациях, где не справляются многочисленные традиционные упражнения.

Игра на уроке способствует выполнению важных *методических задач*:

* создание психологической готовности обучающихся к речевому общению;
* обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
* тренировку обучающихся в выборе нужного речевого материала.

Игры на уроке английского языка могут быть очень продуктивны. В то же время они должны соответствовать целому ряду *требований*:

* иметь чёткую инструкцию (следует избегать многословия, правила должны быть лаконичными и доступными всем обучающимся);
* быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач (игра ради игры на уроке не допустима);
* быть «управляемыми» (не сбивать заданный темп учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие);
* снимать напряжение урока, нивелировать часть психологического стресса при общении;
* оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент (для обучающихся игра – в первую очередь, увлекательное занятие: языковой материал усваивается незаметно, но вместе с тем возникает чувство удовлетворения);
* не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным, стимулировать активность обучающихся.

В то же время игра будет желанной и результативной лишь в том случае, если будет тщательнейшим образом спроектирована преподавателем. Важно быть уверенным в целесообразности игры, необходимо продумать все детали её подготовки, а также уверенно управлять ею. Для того чтобы учитель мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и чётко представлять желаемый результат. На этапе подготовки преподавателю важно многократно задаваться вопросом «зачем?», чтобы определить целесообразность использования игровых приёмов на уроке. Простота и сложность организации и проведения игры зависит от типа игры, и от аудитории, и от характера взаимоотношений учащихся между собой и учителем, т.е. от многих факторов. При этом очевидно, что игры на уроке способны смоделировать реальное речевое общение, что так важно для коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам.

Игра достигнет желаемого эффекта, если её будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряжённой работы. Следовательно, по времени она не должна занимать большую часть урока.

Таким образом, игра – это мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный приём в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться. Педагогический потенциал любой игры состоит в том, чтобы вызвать у обучающихся интерес, стимулировать их умственную и речевую активность, направленную на закрепление новых лексических единиц, создавать атмосферу соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения. Игра может быть не только приятным времяпровождением, но и одной из господствующих технологий образования.

Лексические игры можно использовать на разных уровнях овладения английским языком — от начального (Beginner) до продвинутого ([Advanced](https://www.englishdom.com/blog/rekomendacii-uchebnik-advanced-projden-chto-dalshe/%22%20%5Ct%20%22_blank)). Только, конечно же, на каждом этапе эти игры будут свои. На уровне Beginner и Elementary можно в игровой форме учить алфавит, правописание букв и слов. На уровне постарше это хороший способ для запоминания новых выражений и словосочетаний. Игры могут быть более творческие и коммуникативно-направленные (придумать историю, составить диалог с новыми словами и т.д.) и полу-коммуникативные, направленные на отработку и запоминание новых лексических единиц (gap filling, choose the right varian, hangman etc). Также лексические игры могут быть активными, подвижными (что более предпочтительно при работе с детьми) и статичными (особенно это подходит при проведении урока онлайн). В них можно играть индивидуально, в парах и в группах. Какой бы вид вы не выбрали, всегда учитывайте индивидуальные особенности своих студентов, ведь для некоторых людей творческий потенциал бьет ключом, а кому-то это может показаться пустой тратой времени.

 **Вот некоторые примеры лексических игр на уроках английского языка.**

**1. Игра “I Can’t See”**
Цель: развитие внимания, развитие умения говорить (монолог. речь) На столе стоят несколько игрушечных зверей. Дети закрывают глаза, а одна игрушка “убегает”. Учащимся нужно ответить, какой из игрушек не хватает, и кто из зверушек остался: I can see… I can’t see ...
**2. Глухой телефон.**
Цель: активизация лексических единиц, развитие внимания. Дети делятся на две команды. Участники команд друг другу на ушко говорят слова или словосочетания. Игрок, который последним услышит слово, поднимает руку. Команда этого игрока выигрывает.
**3. Снежный ком.**
Цель: активизация лексики по нескольким темам, развитие памяти, внимания. Учитель называет темы, по которым учащиеся будут называть слова. Первый игрок называет слово, второй повторяет это слово и добавляет своё слово и т.д. Когда игроки не смогут повторить много слов, которые придумали, игра заканчивается.
**4.Игра «Как тебя зовут?» с хлопками.**
Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: “What`s your name?” Ответы: “My name is/I am …” - дети делают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.
**5.Угадай-ка!**
Дети сидят на своих местах. Первый играющий, выбранный считалкой, показывает учащимся один из портретов литературного героя и спрашивает: “What`s his/her name?” Угадывающие говорят: “Her/his name is …” Угадавший сменяет водящего. Игра продолжается.
**6. Угадай по голосу.**
Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Водящий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и встает спиной к остальным. Учитель незаметно для водящего показывает на одного из учащихся. Этот ученик говорит Hello! Водящий по голосу угадывает своего товарища, задавая вопрос: “Are you …?” Возможные ответы: “Yes, I`m … No, I`m …” Приветствовавший ученик сменяет водящего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.
**7. А ты?**
Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Игру начинает учитель. Он говорит: “I like to run, and you?” При этом он передает ученику, к которому обращается «волшебную палочку». Тот в свою очередь говорит свою фразу и передает палочку своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.
**8. Цветик – семицветик.**
Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. На столе у учителя набор цветных карточек в виде лепестков цветка. Дети поочередно берут цветные карточки и прикрепляют на специальный кружок сердцевину цветка, формируя цветок. При этом они говорят: “I like green”.
**9. Поменяйтесь местами.**
Дети становятся в круг. Играют все одновременно. У каждого в руках карточка с цифрой. Карточку следует держать двумя руками перед собой. Каждый из играющих называет свою цифру, подтверждая этим, что он ее запомнил. Учитель называет две цифры, например: ”Two – five”. Учащиеся, у которых в руках эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.
**10. Запомни слово.**
Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого на столе набор рисунков или фотографий членов их семей. Учитель называет слово, например “a mother” , учащиеся показывают рисунок или фотографию мамы. В случае ошибки учащийся отдает рисунок. Побеждает тот, кто сохранит все рисунки или фото.
Игру можно усложнить: после перечисления учителем всех слов, каждый учащийся рассказывает о своей семье: “I have got a mother, a father and a sister”.
**11. Кто это?**
Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Первый играющий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и с помощью мимики и жестов изображает кого – либо из членов семьи. Например: «ведет машину» – папа, «читает газету» - дедушка, «играет в классики» – сестренка и т.д. Остальные учащиеся угадывают, кого в данный момент изображают, используя структуру “Are you a mother?” Угадавший сменяет первого играющего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.
**12. Поменяйтесь местами.**
Дети становятся в круг. Играют все одновременно. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.
**13. Цирк.**
Дети играют в парах. Партнеров выбирают по желанию или по жребию. Задача каждой пары – подготовить цирковое выступление дрессированного животного, вследствие чего дети поочередно исполняют роль дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после этого начинается «представление». Пары поочередно выходят на арену. Дрессировщик говорит: “I have an elephant. My elephant can run. My elephant can jump”. Учащийся в роли слона выполняет называемые действия. Затем учащиеся меняются местами и «представление» продолжается
**14. Назови слово по теме.**
Все дети одновременно садятся в круг. Каждому учащемуся учитель называет слово по любой из пройденных тем, а тот в свою очередь называет еще одно слово по этой теме.
Например: Учитель: Five! Ученик: Seven! Каждый раз, называя слово, ученик берет себе фишку.
**15.Игра "Слушаем команду"**
Например, игра может быть направлена на отработку предлогов. В таком случае ее лучше проводить с каким-либо предметом, например, мягкой игрушкой. Учитель называет команду и предлог, а дети показывают: on the chair, under the chair и т.д.
**16.Игра «Sending a Telegram»**
Класс выбирает водящего. Учитель просит его представить себя в роли телеграфиста и послать «телеграмму» - сказать по буквам слова, делая паузы после каждого слова. В паузы вызванный ученик (поочерёдно из каждой команды) произносит по одному слову из «телеграммы». Если ученик ошибся, его команда теряет очко.
**17.Игра «Цепочка слов»**
Учитель называет по-русски первый день недели и бросает мяч ученику.
Ученик, поймавший мяч, говорит: Monday, второй - Tuesday и т. д.
Другой вариант этой игры. Учитель, бросая мяч, спрашивает: «What day is before (after) Monday?, «What day is between...and...? и т. д.
Можно провести такую же игру на закрепление слов, обозначающих цвета, фрукты
**18.Игра «Назови шестое»**
Ход игры. Игроки садятся в круг. Водящий начинает игру, перечисляя слова из изученной лексики, например, 5 видов спорта, 5 профессий, 5 животных и так далее. Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить ещё одно название, назвать «шестое», не повторяя пере-численного прежде. Если отвечающий сразу называет 6-ое слово, то становится ведущим, если ученик промедлит, то водящий остается прежний.
Пример: cat, dog, monkey, rabbit, cow...(pig)

Как видите, лексические игры на уроке английского языка могут быть самыми различными по сложности, тематике, коммуникативной направленности и т.д. Некоторые требуют определенной подготовки от преподавателя, а некоторые можно проводить совершенно спонтанно. Некоторые игры можно провести за пять минут и перейти к другому виду деятельности на уроке, а для некоторых можно отвести целый урок. В любом случае, выбирать вам, ведь все виды деятельности на занятии должны быть максимально адаптированы под нужды, уровень и интересы ваших студентов. Игры вносят определенное разнообразие в учебный процесс и, запоминая с удовольствием новую лексику, студентам потом легче применять ее в различных ситуациях общения.