Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса  и одной из форм организации свободного времени учащихся.  Внеурочная деятельность воспринимается сегодня актуально, как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности.

        В настоящее время мы должны стремиться вовлечь всех обучающихся во внеурочную деятельность, научить детей применять полученные знания на занятиях   в жизни и быстро находить необходимую информацию из различных источников.

Проводить внеурочные занятия необходимо так, чтобы дети в форме игры, деловой или ролевой, не заметили, что учитель выполняет свою работу по воспитанию и обучению.

Роль игры на занятиях внеурочной деятельности огромна. Она является хорошим средством активизации лексики, грамматики, отработки произношения, развития навыков устной речи.. Игра вызывает интерес и активность детей и дает им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию иноязычных слов и предложений.

Вашему вниманию я предлагаю несколько игр, которые можно использовать на занятиях внеурочной деяельности

1.Измени историю

Опираясь на рассказ необходимо изменить некоторые слова, чтобы получился новый, слегка измененный: вместо in the morning - in the evening; an old man - a young girl; quickly - slowly; ...

2. Пары слов.

Играющим сообщается, что эту игру изобрел Льюис Кэролл, автор книги “Алиса в стране чудес”. На листе бумаги пишется любое слово. Ниже на том же листе пишется другое слово с точно таким же числом букв. Играющие должны постепенно превратить верхнее слово в нижнее. Для этого сначала нужно придумать другое слово, которое пишется так же, как первое, за исключением одной-двух букв, и написать его под первым словом. Затем точно так же это слово превращается в другое. Каждый раз можно изменить только одну – две буквы. Нужно продолжать до тех пор, пока не получится такое слово, которое можно изменением одной буквы превратить в нижнее слово.

Например:

|  |  |
| --- | --- |
| Score | spell |
| Scare | spoil |
| Scale | Spain |
| Whale | train |
| While | grain |
| Smile | grape |
| Smell | graze |

3. Вверх по лестнице Игра заключается в том, что раскладываются в цепь картинки с действиями (существительные, прилагательные, предлоги). Шагая вдоль этой цепочки, студент говорит простые предложения (можно на скорость):

* I like apples. I like plums. I like ...
* He is strong. He is fat. He is ...
* He was in the park yesterday. He was in ...
* We slept in the fridge yesterday. We ate soup yesterday...
* We wear trousers in autumn. We wear sandals in summer...
* He can jump in the kitchen...

4.Freeze

Игра «Море волнуется раз» хорошо проводить в любом возрасте на закрепление глаголов движения: run, fly, sit, walk, swim, dance, sleep и т.д. Для детей постарше, от 5 лет, ее можно использовать для закрепления названий предметов или животных.

Суть проста: дети танцуют по музыку и когда слышат команду “Freeze!” замирают в позе, которая изображает действие или предмет. Ведущий (или учитель) должен угадать слово. Иногда сложно понять, что игрок имел в виду и приходится подключать остальных к решению этой творческой задачи.

Идеи:

Freeze like an animal.

Freeze like an object in the room: chair, or pencil, or teapot.

Freeze like the something red (blue, grin….).

Freeze like a musical instrument.

5.Clock

Количество игроков от 3 человек .В комнате на полу рисуются часы: круг и цифры от 1-12 внутри круга. Дети делятся на 2 равные команды и встают по разные стороны круга в линии. Одна команда big hand, другая little hand.

 Учитель называет время:

— Ten past seven.

 Первый игрок каждой команды воспроизводит нужное время на часах.

 Если это big hand- игрок занимает минуты, если это little hand- часы.

 6. Пазлы.
Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения и т.д.
На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом. Затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы.
Слова перемешиваются и складываются в шапку.
Класс делится на 2-3 команды и каждая поочередно собирает предложения.
Побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения

 Я  часто использую различные игровые методики во внеурочной деятельности по английскому языку в начальной школе. Одной из таких методик является квест-игра. Квест-игра – это игра-приключение, одним из правил которой является целенаправленный поиск какой-либо информации, в такой игре школьники самостоятельно выбирают способ решения поставленной задачи, а, следовательно, развивают навыки мышления, взаимопонимание, учатся принимать обдуманные решения в короткие сроки, распределяют зоны ответственности [3]. Одной из таких игр является игра «По следам Шерлока Холмса». Игра проводилась в рамках занятий по внеурочной деятельности среди обучающихся 4-х классов перед новогодними праздниками. Лексический и грамматический материал, используемый в игре, соответствовал планируемым результатам обучения английскому языку в начальной школе. Ранее четвероклассники получили задание узнать у родителей или из Интернета о героях А. Конана Дойла. К проведению игры были привлечены обучающиеся 11 класса, которые являлись главными действующими лицами на каждом из этапов игры. В начале игры две команды 4-классников получили видеописьмо от Санта Клауса, где сообщалось о том, что рождественские подарки, приготовленные им для ребят, были похищены. Он попросил знаменитого сыщика из Англии Шерлока Холмса помочь школьникам найти преступников. Затем перед 4-классниками появился Шерлок Холмс и представил остальных действующих лиц игры (доктора Уотсона, миссис Хадсон, дворецкого **Берримора и инспектора Лейстреда). Он предложил ребятам попытаться вместе отыскать преступников и рассказал о правилах предстоящей игры. 4-классникам нужно было преодолеть 4 этапа квест-игры. На каждом из этапов команды встречали персонажи рассказов о Шерлоке Холмсе, они предлагали выполнить различные задания. На первом этапе школьники отвечали на вопросы миссис Хадсон о погоде, а также разгадывали кроссворд по теме «Времена года. Погода». На втором этапе инспектор Лейстред предложил ребятам рассмотреть фотографии с «места происшествия» и предположить, где преступники могли спрятать украденные подарки (тема «Предлоги», например, The bag is behind the sofa etc.). Дворецкий Берримор встречал команды на третьем этапе и приглашал четвероклассников поучаствовать в чайной церемонии (ребята отвечали на вопросы дворецкого и называли предметы, которые сопровождали чайную церемонию). На четвертом этапе команды вместе с доктором Уотсоном исполняли знакомые песни на английском языке, а также играли в подвижные игры. В конце каждого этапа ребята получали подсказки с описанием внешности преступника (например, red short hear, to wear glasses, big blue eyes, a small nose etc.). Собрав все подсказки, ребята отправлялись к Шерлоку Холмсу. Он раздавал им портреты предполагаемых грабителей, и команды, опираясь на подсказки, должны были выяснить, кто преступник, чтобы вернуть украденные подарки. У каждой из команд был свой наставник-одиннадцатиклассник (adviser). Он проходил вместе с ребятами все этапы квест-игры, и если четвероклассники сталкивались с какой-то проблемой (например, незнание лексики), то наставник имел право им помочь, например, подсказывал, как переводится незнакомое детям слово, но только в том случае, если им действительно была необходима помощь.**