

УДК 371.3:81

DOI 10.33514/1694-7851-2024-4-592-599

Рысова Г. Т.

ага окутуучу

И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университети

Бишкек ш.

Чомокеева К.У.

ага окутуучу

И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университети

Бишкек ш.

gtrysova66@gmail.com

ЧЕТ ТИЛ САБАГЫНДАГЫ ОЮН КӨНҮГҮҮЛӨРҮ

Аннотация: Макалада чет тили сабагында оюн көнүгүүлөрү талкууланат. Чет тилин үйрөнүүгө болгон мотивацияны жогорулатуу үчүн оюн кырдаалдары жана жомоктор колдонулган. Макалада оюндар, сценарий жана лексика-семантикалык маселелер камтылган.

Оюн көнүгүүлөрү чет тилин үйрөнгөндөрдүн максаттуу сүйлөө практикасын уюштурууга, анын алкагында монологдук жана диалогдук сүйлөө көндүмдөрү менен көндүмдөрүн, баарлашууда өнөктөштөрдүн өз ара аракеттенүүсүнүн ар кандай түрлөрүн окутууга жана активдештирүүгө мүмкүндүк берет.

Төмөндөгү оюндардын ар биринин максаты – чет тилинде сүйлөө тренинги.

Негизги сөздөр: оюн, мугалим, көнүгүү, оозеки кепте грамматиканы жана лексиканы активдештирүү, колдонуу, көндүмдөр, карталар, сүрөттөр, өнөктөш, аудитория.

Рысова Г. Т.

старший преподаватель

Кыргызский государственный университет имени И. Арабаева

г. Бишкек

gtrysova66@gmail.com

Чомокеева К.У.

старший преподаватель

Кыргызский государственный университет имени И. Арабаева

г. Бишкек

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация: В статье рассматриваются игровые упражнения на уроке иностранного языка. Использована игровые ситуации и сказочные сюжеты, для повышения мотивации изучения иностранного языка. В статье предлагаются игры, сценарий и лексико-семантические проблемы.

Игровые упражнения позволяют организовать целенаправленную речевую практику обучаемых на иностранном языке, тренировку и активизацию в ее рамках навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров в общении.

Цель каждой из игр, приведенных ниже, составляет речевая тренировка на иностранном языке.

Ключевые слова: игра, преподаватель, упражнение, активизация грамматики и лексики в устной речи, употребление, навыки и умений, карточки, рисунки, партнер, аудитория.

Rysova G.T.

senior lecturer

Kyrgyz State University named after I. Arabaev

Bishkek c.

Chomokeeva K.U.

senior lecturer

Kyrgyz State University named after I. Arabaev

Bishkek c.

gtrysova66@gmail.com

GAME EXERCISES IN A FOREIGN LANGUAGE LESSON

Annotation: The article discusses game exercises in a foreign language lesson. Game situations and fairy tales were used to increase motivation for learning a foreign language. The article includes games, a script and lexical-semantic problems.

Game exercises allow you to organize targeted speech practice of those exposed to a foreign language, training and activation within its framework of skills and abilities of monologue and dialogic speech, various types of interaction between partners in communication.

The purpose of each of the games below is speech training in a foreign language.

Keywords: game, teacher, exercise, activation of grammar and vocabulary in oral speech, use, skills, cards, drawings, partner, lecture room.

Часто преподаватели встают перед важным выбором, какое упражнение применить для получения наилучшего результата в короткий период времени. Использование игровые упражнения в учебном процессе является нетрадиционным методом обучения, и приятным дополнением к уроку. Такой интерес к игровому упражнению весьма обоснован, на что указывает ряд специфических причин. Преподаватель сообщает обучаемым игровую цель, которая настраивает их на выполнение различных действий, а иноязычная речь становится средством их выполнения, создавая основы для практики иноязычной речевой деятельности обучаемых (говорения, письма, смыслового восприятия речи – аудирования, чтения).

А.А. Деркач и С.Ф. Щербак видят эффективность игрового метода в том, что игра может быть организована при разных формах работы, что немаловажно при обучении иностранному языку, где смена форм работы является нормальным явлением процесса обучения. Так, игра может быть использована при индивидуальной, парной, групповой и коллективной формах работы на занятии [1, с. 224.]. Данный факт показывает, насколько игра эффективна в плане экономии учебного времени.

Игра является средством создания ситуации общения. Игры оживляют занятия иностранным языком и вызывают большой интерес учащихся. Они не только способствуют овладению языком в занимательной форме, но воспитывает внимание, память, сообразительность, быстроту реакции, коллективизм и эстетические чувства, доставляя при

этом ученикам большое удовольствие. Частое повторение в играх обеспечивает запоминание на долгое время.

Все игры описаны на русском языке, однако в приложении даны слова и выражения, которые используются при проведении игр на немецком языке.

Игровая упражнения — полная противоположность «классических» способов закрепления знаний. Ее главная задача — помочь ребенку освоить важный материал легко и увлекательно. В этом и состоит концепция современного обучения в игровой форме. То, что ребенок зубрил несколько дней, забудется. А вот то, что освоил в игре — запомнится на всю жизнь.

Помимо того, что познание мира через игру — естественное состояние для ребенка, это еще и очень весело. «Классическая» форма обучения же — шаблон, где ребенок «должен выучить». В игре он ничего не должен, но при этом охотно и легко запоминает информацию.

Во время игры ребенок может примерить на себя разные роли и при этом получить нужные знания в комфортной психологической обстановке. Его не вызывают к доске и не спрашивают перед всем классом, поэтому усвоение навыков проходит без стресса.

Игровые упражнения для речевой разминки.

АЛФАВИТ

Количество играющих не ограничено. Ведущий вывешивает лист бумаги, на котором вертикально написан алфавит.

Играющие должны написать на своих листочках слова на все буквы алфавита (имена существительные в именительном падеже с определенным артиклем) и дать их перевод.

Например:

A – die Arbeit	J – das Jahr	S – der Schnee
B – der Ball	K – die Klasse	T – die Tafel
C – –	L – das Lied	U – die Uhr
D – die Demanstration	M – die Mutter	V – der Vater
E – die Eisbahn	N – das Neujahr	W – die Wand
F – das Fenster	O – die Ordnung	X – –
G – der Garten	P – der Pionier	Y – –
H – das Haus	Q – –	Z – die Zeit
I – –	R – die Rakete	

Буквы С, I, Q, X, Y даются с прочерком.

Выигрывает тот, кто скорее всех и правильнее составит список. Игра может быть усложнена тем, что алфавит не вывешивается. Играющие должны составить алфавитный список по памяти. [3.-с.8]

ЗАШИФРОВАННЫЕ СЛОВА

Первый вариант. Количество играющих не ограничено. Ведущий вывешивает лист бумаги с цифрами или пишет на доске.

Например: 7,21,20,5,14 20,1,7!
4,1,19 9,19,20 5,9,14 2,1,12,12.

Затем он объясняет, что каждая цифра соответствует букве алфавита, и предлагает расшифровать их. Поставляя к цифре соответствующую ей букву, получаем:

Guten Tag! Das ist ein Ball.

Выигрывает тот, кто быстрее разгадает зашифрованное слово.

Второй вариант. Играющие делятся на две группы и расшифровывают слова коллективно.

Примечание. Зашифровать можно отдельные слова или целое предложение, в зависимости от возраста и знаний учащихся. [3.-с.10]

По мнению М.Ф. Стронина, игры помогают решать такие методические задачи, как формирование готовности учащегося к общению на иностранном языке; обеспечение естественных условий для многократного воспроизведения языкового и речевого материала; тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи [2, -с.5].

Приведу некоторые примеры для игровых упражнений по грамматике:

КОРОБКА С БИСЕРОМ

Ц е л ь: формирование навыка правильного употребления категории множественного числа.

Х о д и г р ы: преподаватель предлагает обучаемым представить себе, что у них есть коробка с бисером. В разных ее отделениях лежит красный, голубой, желтый и белый бисер. Обучаемые должны открыть коробку и посмотреть, в каком порядке лежит бисер разного цвета, затем взять воображаемую нитку и нанизывать на нее бисер в такой последовательности: три голубых бисеринки, одну желтую, одну белую, две красные, одну белую и снова – три голубых и т. д. можно заменит бисер любыми другими мелкими предметами. Обучаемым предлагается объяснить последовательность нанизывания бисера: составлением определенной цветовой гаммы, составлением рисунка (орнамента), компоновкой определенных символов и т.д.

В этом упражнении тренируется непрерывность, логическая последовательность воображаемых действий, их завершенность, а вместе с ними и употребление множественного числа с соблюдением всех правил и исключений из них. Коробка с бисером в воображении можно заменить любой «волшебной» шкатулкой, из которой надо извлечь разные количества самых невероятных предметов (игрушек).

СОНОСКОП

Ц е л ь: формирование и совершенствование навыка употребления модальных конструкций типа: «Это должно быть...», «Это может быть...», «Конечно,...», «Вне сомнения, это...», «Я думаю, что...» и т. д.

Х о д и г р ы: преподаватель предлагает обучаемым отвернуться, а затем попеременно стучит по разным предметам (по книге, столу, руке, авторучке, часам и т. п.). Обучаемые должны угадывать и называть предметы, используя ту или иную модальную конструкцию или определенный тип высказывания.

СЛУШАТЬ – СМОТРЕТЬ – ОСЯЗАТЬ – ВСПОМИНАТЬ

Ц е л ь: формирование навыков и умений переключения с одной грамматической конструкции на другую в иноязычной речи.

Х о д и г р ы: в этом индивидуальном, « круговом» упражнении используется «переключение» органов чувств. Оно может выполняться и как групповое.

- Обучаемые должны попеременно:
- 1) послушать реальные звуки и назвать то, то слышать;
 - 2) посмотреть на знакомые предметы, попытаться увидеть в них что-то новое, не замеченное до сих пор, и называть то, что видят;
 - 3) вспомнить какой-нибудь недавний эпизод из своей жизни, мысленно проговорить и сообщить вслух то, о чем они думают, вспоминают;

4) прикоснуться к чему-либо и называть то, к чему прикасаются.

Каждый раз следует сокращать время на переключение от одного вида восприятия к другому. Активность действия – обязательное условие в этом упражнении. Можно слушать, смотреть, вспоминать и осязать с мысленной речью (вслух или про себя). Тренируя логику и последовательность мысли – видения. Нужно при каждом возобновлении однородных восприятий продолжить мысль-видение с того момента, на котором их прервало переключение. Круг используемого при этом языкового и речевого материала определяется предлагаемым преподавателем заданием.

« **БИОГРАФИЯ** » спичечного коробка.

Ц е л ь: формирование навыков и умений оформления высказываний типа изложения или повествования.

Х о д и г р ы: преподаватель предлагает обучаемым найти новое, неизвестное им в хорошо знакомом спичечном коробке и пофантазировать относительно того, как его делали, подумать, сколько людей участвовало в «биографии» спичечного коробка, --от лесоруба до продавца магазина.

Он просит обучаемых мысленно проследить эту «биографию» от начала до конца, называя все значимые события. Это позволяет обучаемым достаточно и интересно поупражняться в употреблении однотипной конструкции, например формы глаголов в страдательном залоге.

ГЛАГОЛЫ И НАРЕЧИЕ

Ц е л ь: активизация грамматики и лексики в устной речи.

Х о д и г р ы: играющие образуют пары. На столе лежат две стопки карточек в карточки на которых написаны глаголы, обозначающие действия, в другой – карточка с наречиями, поясняющими эти действия. Один из играющих берет карточку с глаголом, второй – с наречием. Каждая пара играющих должна изобразить перед группой действие, записанное на карточках. Играющие должны догадаться, какое действие они изображают, какие глаголы и наречия иллюстрируют, и назвать их на иностранном языке.

ОН, ОНА, ОНО

На этой упражнении играющие команды могут запоминать цифры и местоимение *er, sie, es*.

1, 2, 3 und 4, 5, 6.

13, 14, 15, 16.

Wo ist denn mein Bleistift?

Wo ist denn meine Schere?

_____ ist nicht hier.

_____ ist nicht hier.

_____ ist nicht da.

_____ ist nicht da.

Ach, da ist _____ ja!

Ach, da ist _____ ja!

7, 8, 9 und 10, 11, 12.

17, 18, 19, 20.

Wo ist denn mein Buch?

Wo ist denn meine Stifte?

_____ ist nicht hier.

_____ ist nicht hier.

_____ ist nicht da.

_____ ist nicht da.

Ach, da ist _____ ja!

Ach, da ist _____ ja! [4, с. 39].

ПАНТОМИМО

Ц е л ь: активизация грамматики и лексики в диалогической речи.

Х о д и г р ы: Играющие делятся на пары. Каждая пара получает карточку, на которой написан небольшой диалог, даны названия некоторых предметов, служащих смысловыми опорами. Используя материал на карточках, играющие разыгрывают диалог средствами

пантомимы. Остальные играющие должны вербализовать диалоги (или пантомиму) и синхронизировать диалоги с пантомимическими действиями.

ЗМЕЙКА

Ц е л ь: Формирование навыков лексико – грамматического оформления иноязычных высказываний на основе их неоднократного повторения.

Х о д и г р ы: обучаемые идут по команде змейкой, в затылок друг другу, причем ведущий обходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы, а остальные участники игры повторяют его движения и по очереди комментируют свои действия. По команде преподавателя ведущий переходит в хвост змейки, а второй змейке становится новым ведущим.

Это упражнение не преследует цели полного речевого взаимодействия с партнёром, а лишь ориентировано на создание ситуаций спонтанного лексико – грамматического оформления наблюдаемых или совершаемых действий.

ЗАПОМНИ ДВИЖЕНИЯ

Ц е л ь: Активизация употребления средств лексико – грамматического оформления в условиях дефицита времени и спонтанных переключений в меняющейся ситуации.

Х о д и г р ы: преподаватель предлагает следить за движением его рук и запоминать их последовательность. Он может имитировать различные действия (шитье, стирку на кухне, ремонт утюга и т.д.).

Всякий раз, и когда преподаватель сам выполняет движения. И когда эти движения вспоминаются обучаемыми на основе предлагаемых преподавателем опор, все обучаемые называют, комментируют и объясняют движения. Затем преподаватель предлагает перейти к другой группе движений, инструктируя играющих о том, как следует их выполнять. Обучаемые должны спонтанно переключаться не только с одной группы движений на другую, но и спонтанно реагировать на эти переключения в своей иноязычной речи.

ПРАВДА – НЕПРАВДА

Ц е л ь: Формирование и активизация навыков и умений употребления средств лексико – грамматического оформления речевых высказываний в диалогической речи на основе спонтанной драматизации.

Х о д и г р ы: Тренируя умение обучаемого спонтанно включаться в любые предлагаемые обстоятельства и оправдывать их, преподаватель неожиданно задает обучаемому какой – нибудь вопрос. Обучаемый должен поддержать игру – ответить на вопрос и задать встречный. Готовность обучаемого должно быть такой, чтобы на любой вопрос он дал немедленный ответ, и так, как если бы он говорил чистую правду, используя известные ему средства лексико – грамматического оформления высказываний различного типа.

ВАЖНЫЙ ГОСТЬ

Ц е л ь: Формирование навыков и умений лексико – грамматического оформления речевых высказываний в диалогической речи.

Х о д и г р ы: Обучаемые должны представить себе, что они ждут в гости знаменитого зарубежного актера.

Один из участников игры – иностранный актёр входит в комнату, здоровается со всеми по очереди, отвечает на вопросы, стараясь правильно говорить на иностранном языке. Все обучаемые задают ему разные вопросы о его планах, работе, семье и т.д., избегая их повторения. Актёр отвечает на них и сам задает вопросы окружающим. Каждый из обучаемых приглашает зарубежного гостя побывать у него дома, соответствующим образом

стремясь заинтересовать его. Актёр должен выбрать только одно предложение и аргументировать свой выбор.

Я – НЕ Я

Цель: Формирование навыков и умений лексико – грамматического оформления речевых высказываний в процессе реального или воображаемого коммуникативного взаимодействия.

Ход игры: Обучаемым предлагается выбрать себе партнёра, с которым предстоит общаться, или создать для себя его образ (вспомнить, например, как он стоит, сидит, ходит, смотрит, слушает, разговаривает; вспомнить также его любимые словечки, привычку почёсывать подбородок, особенность мгновенно переходить от веселья к скуке; постараться понять своеобразие его способа думать, догадаться о его самочувствии, понять его отношение к себе т.д.), а потом изложить всё это на иностранном языке. После этого преподаватель даёт играющим новое задание, побуждающее их к коммуникативному взаимодействию, например, такое:

– Нам нужно заказать новое оборудование для аудитории – ширмы, кубы, скамейки. Решите сообща, как по- новому оборудовать аудиторию. Можете даже повторить. А я буду хлопать в ладоши. Если я хлопну в ладоши один раз – вы обращаетесь к своему партнёру; два раза – он обращается к вам.

Затем можно предложить играющим поменяться ролями.

КНИГА ПО КРУГУ

Цель: Активизация лексико – грамматического оформления назывных предложений.

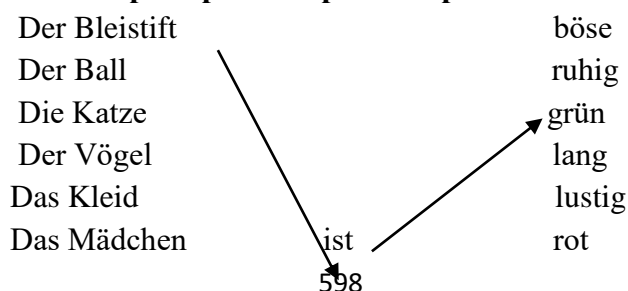
Ход игры: Играющие передают друг другу книгу. Передавая его соседу, каждый участник должен называть какой – нибудь предмет, например: «Это шляпа». Играющий должен охарактеризовать предмет и объяснить свои действия с ним, а затем передать книгу следующему играющему, называя новый предмет.

Учитель должен хорошо видеть, где обычные задания можно заменить игровыми и какую пользу это принесет учебному процессу. Неоспоримым преимуществом игрового метода является повышение интереса учащихся к предмету, развитие мотивации учения и их познавательной активности. Всё это дает возможность учащимся в естественной для них форме осваивать новое и показывать хороший результат обучения. По этой причине, использование игровых методов обучения является необходимым при овладении учащимися иностранным языком.

НАВЕДИ ПОРЯДОК!

Играющие делятся на несколько команд (2-3 в зависимости от количества участников игры). Ведущий вывешивает щит, на левой половине которого приколоты имена существительные. В середине дана связка **ist**. На правой половине щита имена прилагательные. Но прилагательные перепутаны и не соответствуют тем существительным, против которых они расположены. (Эту игру можно также проводить с помощью интерактивной доской).

Примерный образец игры:



Das Zimmer	interessan
Der Junge	blau
Die Blume	warm
Das Buch	krank

Первый вариант. В каждой команде участвуют по 3-4 человека. По сигналу ведущего представитель первой команды подходит к щиту (или к интерактивной доске). Участники игры из первой команды говорят ему, какие прилагательные и к каким существительным он должен перевесить. Ведущий засекает время. Затем он меняет прилагательные местами (путает их) и вызывает вторую группу, затем третью и т.д. Выигрывает та группа, которая быстрее выполнит задание.

Второй вариант. Вывешиваются два одинаковых щита (или к интерактивной доске). Участники делятся на две команды (в каждой команде должно быть не больше 10 человек). По сигналу ведущего первые номера команд идут к щиту. Участники команд один за другим говорят первому номеру, какое прилагательное надо поставить к первому, второму и т.д. существительному. Выигрывает та команда, которая первой разберется в этой путанице. [3, с. 34].

По этому образцу может быть составлена игра с существительными и глаголами и т. п.

Литература

1. Деркач, А. А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком. – М.: Педагогика, 2008 – С. 224.
2. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 2011 – С.5.
3. В. Н.Блохина, Е. В. Журавлева Spiele und kleine Theaterstücke Просвещение, – Москва 2002.
4. Рысова Г. Т. Немис тилинин грамматикасы көнүгүүлөр менен. – Бишкек, 2018 – С.39.

Рецензент: кандидат педагогических наук, доцент Сегизбаева Н.К.