

Кунбуттаева Анисат Шамиловна,

*кандидат филологических наук,
преподаватель английского языка кафедры филологического образования
Дагестанского института развития образования,
г. Махачкала*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В статье автором рассматриваются игровые приемы, используемые при обучении грамматике английского языка в младших классах. Затрагивается важность использования игровых методов для повышения мотивация изучения английского языка.

Ключевые слова: грамматические игры, мотивация, повышение интереса, грамматические структуры, учебная работа, метод.

Грамматические игры - довольно важные виды игр, поскольку овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможности для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения [1, с.114]. В связи с тем, что довольно часто язык изложения грамматического материала носит традиционный характер, сухость и абстрактность создают у учащихся эмоционально-отрицательное отношение к грамматике. Грамматика, в том числе теория, может быть изложена увлекательно, живо и интересно; она должна пробуждать эмоции, быть ориентированной на личность учащегося. Все это, безусловно, повысит эффективность обучения иностранному языку (далее - ИЯ). С нашей точки зрения, игра является одним из наиболее эффективных средств развития коммуникативных способностей [3, с. 68].

СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ
III Международная научно-практическая конференция

При обучении грамматике с помощью игр следует учитывать следующие требования:

1) построение на знакомой лексике (в случае необходимости незнакомые слова записываются заранее на доске, чтобы не нарушать коммуникации;

2) отражение наиболее типичного случая употребления грамматического явления;

3) в содержание должно быть включено только одно грамматическое явление;

4) примеры должны соответствовать тому материалу, который будет в упражнениях (согласно традиционной методике) [2, с. 46].

Грамматические игры преследуют следующие цели:

- обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике;

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца и активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения;

- развить речевую творческую активность учащихся.

Приведем некоторые примеры:

1. Модальные глаголы.

Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна придумывает предложение с заданным модальным глаголом, другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задаются вопросы типа: «Можете ли вы...?»,

СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ
III Международная научно-практическая конференция

«Должны ли вы...?». Затем это же задание выполняет вторая команда, и игра продолжается.

2. Глагол «to be».

Вариант 1: Класс делится на две команды, каждая команда по очереди называет английские слова или имена собственные, которые можно заменить местоимениями he, she, it. Выигрывает та команда, которая назовет последнее слово.

Вариант 2: Инструкция учителя: «Распределите между собой, кто из вас будет каким местоимением, а кто какой формой глагола "to be". Расскажите, кто с кем может находиться вместе, а кто нет. Сочините об этом сказку».

3. Hide-and-Seek in a picture.

Учитель говорит: "Let's play hide-and-see today!"

P: I want to be "It"

T: Let's count out.

Выбрали водящего. Ребята было собрались уже прятаться, как их постигло разочарование: оказывается, прятки будут ненастоящие. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему - он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P1: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ
III Международная научно-практическая конференция

P2: Are you under the bed?

It: No, I am not.

P3: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

P4: Are you behind the curtain?

It: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

В каждой игре требуется ведущий, ведь его роль особо велика, а исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душой игры и заряжать всех своим азартом.

4. «Что было вчера?».

При изучении времени «Past Indefinite» учитель предлагает детям расспросить его о том, что он делал в воскресенье. Класс делится на команды. Представители каждой команды по очереди задают вопросы. Очко засчитывается в том случае, если учитель отвечает утвердительно и если вопрос задан правильно. Если игра проводится на начальном этапе изучения темы или в слабой группе, преподаватель пишет на доске схему вопроса и дает две формы наиболее распространенных неправильных глаголов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

5. Describe the picture.

В процессе данной игры школьники задают вопросы, отвечают на них в Present Indefinite Tense и описывают тематические картинки.

Учитель дает первой команде картинку (например, по теме "Классная комната") и предлагает ребятам в течение двух-трех минут внимательно ее рассмотреть. Затем он передает картинку членам второй команды, которая задает вопросы своим противникам. Например: How many desks are there in the crass room?; Where is the chair?; What things do you see on the desk?; Where is the book?

СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ
III Международная научно-практическая конференция

После ответов на вопросы, правильность которых контролируются членами второй команды, картинка вывешивается снова, и члены второй команды описывают ее [4, с.46].

6. Игра: У нас гость.

Цель: отработка вопроса: "Are you from ...?", названия континентов; Кто-то из детей становится гостем из другой страны. Остальные ребята задают ему вопросы, стараясь угадать, из какой он страны, и какая у него профессия. Например: Are you from America? Are you from England? Are you a teacher? Are you a worker? И т.п. Глагол "to have".

Использование рифмовок и стихов занимает важное место среди способов сделать процесс изучения грамматики занимательным и эффективным. Оно дает возможность представить новое грамматическое явление или закрепить уже изученное в доступной и легко усваиваемой форме [4, 76 с.]. Чаще всего изучаемое грамматическое явление повторяется в каждой строчке рифмовки. Например:

I'm learning to speak, I'm learning to spell, I'm learning to read,
And I'm learning to tell, This is Jack and this is Jill, This is Ann and this is Bill,
This is Ted and this is Dot, This is Rex and this is Spot.

В целом, на всех этапах развития личности, игра воспринимается как интересное, яркое, необходимое для ее жизнедеятельности занятие и чем старше школьник, тем больше он чувствует развивающее и воспитывающее значение игры. Но как упоминалось ранее, не стоит увлекаться, помня о том, что игра, не смотря на все ее положительные моменты, это только средство, метод учебной работы, а целью остается освоение материала и приобретение знаний.

СОВРЕМЕННАЯ НАУЧНАЯ МЫСЛЬ
III Международная научно-практическая конференция

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ижогина Т.И., Бортников С.А. Игры для обучения английскому языку. – М.: Феникс. – 2004. – С. 114.
2. Коновалова Л.В. Средства повышения эффективности урока. // ИЯШ. – 1990. – № 4. – С. 46.
3. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Изд-во «Четыре четверти», 2006. – С. 68.
4. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя. – М.: АСТ, 2004. – С. 76.