Ағылшын тілі сабақтарында ойындарды қолдану

Шет тілдерін оқыту – өте қызықты және өте жауапты іс-әрекет. Жаңа заман мұғалімдерден бұл мәселеге жаңа көзқарасты талап етеді. Шет тілдерін, атап айтқанда ағылшын тілін оқытуда оқу ойындарын немесе ойын жаттығуларын қолдану маңызды рөл атқарады. Ойын оқушылардың ақыл – ой әрекетін күшейтеді; ойын арқылы балалар әлеуметтік функцияларды, мінез-құлық нормаларын игереді; жан-жақты дамиды. Ойынның дамытушылық мәні оның табиғатында жатыр, өйткені ойын әрқашанда эмоция болып табылады. Ал эмоция бар жерде оқушылар әрдайым өздерін еркін ұстайды. Мұғалім мен оқушы арасында жақсы қарым-қатынас орнайды.

Пайдалану мақсаты бойынша ойындардың атқаратын рөлдері де әр түрлі болады, олар шаршауды жеңілдету үшін өткізіледі; тіл бойынша практикалық дағдыларды қалыптастыру, алған білімдерін тереңдету және жетілдіру, оларды тексеру мақсатында өткізіледі.

Әртүрлі көрнекіліктерді пайдалануға болады, мысалы: диаграммалар, суреттер, кестелер, слайдтар, лото және т.б. Ойындарды жеке, жұптық, топтық етіп ұйымдастыруға болады. Ойынның күші оның жан-жақтығында, яғни олар оңай және нақты мақсатқа бағытталған болуы мүмкін және баланың жеке қасиеттерін қалыптастыруда айтарлықтай нәтижелерге еркін қол жеткізуге болады.

Бастауыш сынып оқушылары жаңылтпаштарды, диалогтық және монологтық сөйлеуді қолдана отырып, әртүрлі жағдайларды ойлап табуға құмар. "Сіз мұқият боласыз ба?", "Доп ойыны", "Затты тап", "Заттың атауын тап", "Сурет бойынша әңгіме айт", "Кім көп?", "Текшелер", "Сурет" және т. б. ойындарды мен өз сабағымда бастауыш сынып оқушыларымен қолданамын.

Бесінші - алтыншы сынып оқушылары жарыс ойындарын жақсы көреді. Сабақтарда жаңа материалға деген қызығушылық артады, үй тапсырмасын орындауға ынталандыру пайда болады, өйткені тек білім арқылы оқушыларға өзін көрсетуге, қарсыласын жеңуге мүмкіндік береді. Бәсекеге қабілеттілік рух, өзін – өзі көрсетуге деген ұмтылыс-тілдерді үйренудің керемет жолдары. Викториналар, байқаулар, саяхат-сабақтарды қолдануға болады. .

Жоғары сынып оқушылары ұсынылған тақырыптар бойынша пікірталастарға қуана қатысады, қаралған кинофильмдер мен спектакльдер бойынша өз пікірлерін айтады, кроссвордтар жасайды және өздері шешеді.

Бұл жаста оқушылар қарым-қатынасқа, бір-бірімен тығыз байланысқа мұқтаж болады, ал ойын сәттері олардың арасындағы кедергілерді бұзады, сөйлеу серіктестігінде тепе-теңдік орнатады.

Мұғалімнің оқушыларды ойынға тартып, қатыстыруы да маңызды. Мұғалімнің сөзі эмоционалды, мәнерлі болуы керек. Ойын лексиканы, грамматиканы жандандырудың, айтылымды пысықтаудың, ауызша сөйлеу дағдыларын дамытудың жақсы құралы. Сіз тек сабақтарда ғана емес, үзілістерде, кештерде, ертеңгіліктерде, ағылшын үйірмелерінде де ойнай аласыз.

Осылайша, оқу ойыны – бұл оқушылардың сабақтағы іс-әрекетінің түрі, оның барысында оқу міндеттері ойын түрінде шешіледі. Ойын балалардың қызығушылығы мен белсенділігін арттырады және оларға өздерін қызықты іс-әрекетте көрсетуге мүмкіндік береді, шет тіліндегі сөздер мен сөйлемдерді тезірек және берік есте сақтауға ықпал етеді.

Ойын – бұл балалардың өздері өмір сүретін әлемді тануға және сол әлемді өзгертуге апаратын бірден бір жолы іспеттес

Төменде мен өзім күнделікті сабақта немесе сабақтан тыс оқу іс-шараларында қолданатын ойын түрлерін келтіремін.

1. Ойын

Ойын кез-келген тақырыпта жұмыс істегенде қолданылады. Балалар шеңберге тұрады. Мұғалім допты оқушылардың біріне лақтырады және тақырып бойынша кез—келген сөзді ағылшын немесе қазақ тілдерінде атайды. Допты ұстап алған ойыншы сәйкесінше берілген сөздің баламасын айтады және допты мұғалімге қайтарады. Мұғалім допты басқа оқушыға лақтырып, жаңа сөз айтады.

T.: Доп.

Р1.: A ball.

Т.: Машина.

P2.: A car. және т. б.

1. Ойын

Қажетті құралдар: сандары бар карталар.

Ойынға екі команда қатысады. Үстелде сандары бар карталар орналастырылған. Үстелге бір уақытта әр командадан бір өкіл келеді. Мұғалім нөмірді ағылшын тілінде атайды. Ойыншылардың міндеті-қажетті картаны тезірек алу.

Карточкалардың көп санын жинаған команда жеңеді.

1. Ойын

Қажетті құралдар: Сағат. (Бұл картоннан жасалған ойыншық сағаты болуы мүмкін).

Ойынға екі команда қатысады. Мұғалім сағат тілін аударған сайын оқушылардан "Уақыт қанша?” деп сұрақ қояды. Ең көп сұраққа дұрыс жауап берген команда жеңеді.

1. Ойын

Қажетті құралдар: әр оқушының үстеліндегі ойыншық сағаты.

Мұғалім, мысалы: "it' s one o 'clock" дейді. Оқушылар көрсетілген уақытқа көрсеткіштерді қойып, мұғалімге көрсетеді. Тапсырманы дұрыс орындаған адам жетон алады. Ойынның соңында көбірек таңбалауыштары бар адам жеңеді.

1. Ойын

Қажетті құралдар: әртүрлі заттар, гүлдер, жануарлар және т. б. бейнеленген суреттер.

Мұғалім оқушыларға кезек-кезек жүгініп, сол немесе басқа суретті көрсетеді. Шәкірт ағылшын тілінде бейнеленген нәрсені атайды және онымен рифмаланатын сөзді осы сөзге сәйкестендіреді, мысалы: knife – life, cat – hat, ball – wall, lamp – camp, rose – nose және т. б. көп нәрсені атаған адам жеңеді.

1. Ойын

Ойынға екі команда қатысады. Мұғалім әр командадан кезек-кезек бір ойыншы шақырады.

Оқушылар бір-біріне түрлі бұйрықтар береді. Олардың әрқайсысы қарсыласының бұйрығын орындайды. Мысалы:.

P1 –> P2.: Write the date on the blackboard.

P2 –> P1.: Clean the board.

Тапсырманы орындамаған, яғни қарсыластың бұйрығын орындамаған немесе өз бұйрығын бере алмаған адам ойыннан шығарылады. Ойынның соңында оқушылар саны көп болатын команда жеңеді.

1. Ойын

Мұғалім (немесе балалардың кез келгені): “Let’s fly, fly, fly. Nose” . Жігіттер ұшатын құстарды бейнелейді. " nose" сөзін естігенде, олар мұрындарын ұстайды. Дұрыс естімеген немесе дұрыс түсінбеген адам ойыннан шығарылады.

T.: Let’s fly, fly. Eyes.

Let’s fly, fly, fly. Face. және т. б.

1. Ойын

Оқушылар жартылай шеңбер құрайды. Мұғалім допты ойыншылардың біріне лақтырып, оған бұйрық беріп, сұрақ қояды. Бұйрықты орындап, сұраққа жауап бергеннен кейін оқушы допты мұғалімге қайтарады. Мұғалім допты басқа оқушыға лақтырады.

Т.: Tturn to the right. Are you turning to the right?

P1: Yes, I am.

1. Ойын

Жеміс себетін жинаңыз. Мұғалім әр оқушының құлағына сыбырлайды немесе жапыраққа жемістің атын жазады. Екі "бағбан" шақырылады. Олар кезек-кезек жеміс атауларын атайды, жемісі аталған шәкірттер өздерінің "бағбанына"шығады. Көбірек жеміс жинаған "бағбан" жеңеді.

1. Ойын

Кезекші хат. Оқушыларға карточкалар таратылады және мүмкіндігінше көп сөз жазуға шақырылады, онда көрсетілген әріп белгілі бір жерде орналасқан.

Мысалы, мұғалім: "бүгін бізде кезекші "О" әрпі бар, ол бірінші орында. "О" бірінші орында тұрған сөздерді кім көбірек жазады?” October, office, orange, oral, т. б

1. Ойын

Әріпті салыңыз. Екі команда құрылады. Тақта екі бөлікке бөлінген. Әр команда үшін сөздер жазылады, олардың әрқайсысында әріп жоқ. Команда өкілдері кезекпен тақтаға шығып, жетіспейтін әріпті енгізіп, сөзді оқиды.

Мысалы: c..t, a..d, a..m, p..n, r..d, c..r, s..t, r..n, t..n, o..d, l..g, t..a, h..n, h..r, h..s, f..x, e..g, e..t, b..d (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

12. Ойын

Кім көп? Екі команда құрылады. Әр команда тақырыптар бойынша мүмкіндігінше көп сөздерді жазуы керек: А) спорттық ойындардың атаулары; б) Жануарлар; в) түстер және т. б.

13. Ойын

Кім жылдам? Оқушыларға әріптері бар 3-5 карточка таратылады және оларды мұқият қарау ұсынылады. Содан кейін мұғалім әріпті атайды, ал аталған әріппен карточкасы барлар оны тез көтеріп, қалғандарына көрсетеді. Ойынның кеш қатысушысы картаны көтеруге құқылы емес.

Мұғалім қатарлар арқылы өтіп, карточкаларды жинайды. Басқаларға қарағанда тезірек карточкасыз қалатын адам жеңеді.

14. Ойын

Бір әріпке ата. Бір оқушы 30-ға дейін санағанша мұғалім бөлмедегі барлық заттарды тауып, есте сақтауды ұсынады, ол ... әрпінен басталуы тиіс. Сол әріптен басталатын сөздерді көбірек атайтын немесе сол әріппен соңғы сөзді атайтын адам жеңеді.

Мысалы: "b"әріптері

Book, blackboard, bin, bookcase, bag, ball және т. б.

15. Ойын

Белгілі бір әріппен жазылған сөздер. Оқушыларға сөздер тізімін жылдам қарап шығуға, содан кейін берілген әріп бар сөздерді атауға шақырылады. Көп сөздерді атай алатын адам жеңеді.

16. Ойын

Алфавит-сөздік. Ойын үшін әріптері бар шамамен 100 карточка дайындалуы керек (мысалы, a, e, i әріптерімен 10; j, z, q, x әріптерімен 1 с; n, t әріптерімен 5 және A, B, P, K, N, L бас әріптерімен 4 карточка).

Мұғалім оқушыларға бірнеше карточка таратады. Карточкасында А бас әрпі бар оқушы ойынды бастайды. Ол тақтаға шығып, карточканы бәрі көретіндей етіп ұстап, әріпті атайды. Оның артынан сөздің жалғасы болуы мүмкін әріппен бірге көршісі шығады. Егер оған сәйкес әріп болмаса, онда келесі партада отырған оқушы сөзді жалғастыруы керек және т. б.

Кім сөзді аяқтаса, оны оқиды және басқа сөзді бастау құқығына ие болады. Пайдаланылған карточка мұғалімге қайтарылады. Ең көп сөздерді құрастыруға қатысқан адам жеңеді.