

М.К.Рахимбекова

Орыс тілін екінші тіл ретінде меңгерудегі фразеологизмдер мен мақал-мәтелдердің лингвомәдениеттанушы әлеуеті

Мақалада орыс тілін екінші тіл ретінде меңгерудегі фразеологизмдер мен мақал-мәтелдердің лингвомәдениеттанушы әлеуеті қарастырылған. Сонымен қатар екінші тілді меңгеру процесіндегі «мәдениеттер диалогы» қағидасын жүзеге асырылуына ықпал ететін бұл материалдың әдістемелік қисынды қолдану мүмкіндіктері туралы сөз қозғалды.

M.K.Rahimbekova

Linguistic and cultural potential of phraseological units and proverbs and sayings in acquisition of the Russian as the second language

The article discusses the linguistic and cultural potential of phraseological units and proverbs in mastering Russian as a second language, the possibilities of methodically sound use of this material, which allows to implement a principle of the «dialogue of cultures» in the process of the second language acquisition.

УДК 371

А.Т.Шабленова

Средняя общеобразовательная школа № 83 им. Г.Мустафина, Караганда (E-mail: shablenova_a@mail.ru)

Ролевые игры при обучении английскому языку

В статье рассмотрена методика проведения урока английского языка в средней общеобразовательной школе для учащихся с разным уровнем развития. С этой целью исследовано значение ролевых игр и их применение на разных этапах проведения урока, определена эффективность использования игры в процессе обучения. Особое внимание обращено на методические задачи, которые могут быть решены с помощью ролевых игр на уроках английского языка. Кроме этого, предложены примеры применения ролевых игр на тематически разных уроках английского языка в средней школе.

Ключевые слова: ролевая игра, активные методы обучения, учебная мотивация, творческая активность учащихся, психология детей, естественная ситуация общения, этапы урока, развитие устной речи, лексические и грамматические навыки, аудирование.

Планируя уроки английского языка, необходимо стремиться не только к тому, чтобы ученики узнали и запомнили новые слова, но и создать все условия для развития индивидуальности каждого ребенка. Чтобы поддержать интерес детей к предмету, необходимо определить, что может увлечь их в процессе обучения. В этой связи важным в работе учителя становится поиск резервов повышения качества и эффективности обучения иностранному языку, использование инновационных методов и приемов работы. Все это будет способствовать решению главной задачи учителя — вызвать у учащихся устойчивый интерес к изучению иностранного языка и добиться умения свободного общения на нем.

Большую помощь учителю в решении данных задач оказывают ролевые игры. Их использование на уроках иностранного языка дает положительные результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном — овладении речевыми навыками в естественной ситуации общения во время игры.

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.

Игра — «особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил» [1]. Природа игры, ее высокий воспитательный потенциал обусловлен возрастными и психологическими особенностями развития детей.

Игры помогают детям стать творческими личностями, учат их неформально относиться к любому делу. Игры приносят детям радость общения, увлеченности, возможности проявления своих способностей и талантов.

Творчество заложено в учениках самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интерес со стороны окружающих. Совместные творческие игры сближают ученика с учителем. В этом — один из важнейших принципов эффективного воспитания. Учащиеся, играя, все время стремятся идти вперед, к лучшим результатам.

Американский психолог Джордж Герберт Мид в своей книге «Разум, Я и Общество» (Mind, Self, and Society) [2] увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» человека — «собираанием» своего «я». Игра — это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления человека.

Не случайно, в современной медицине и психологии сформировалась специальная отрасль — игротерапия. Игрою можно диагностировать, познать и изучить, игрою можно ободрить и одобрить ученика. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные личностные качества.

Игра всегда предполагает принятие решения — как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. Если же ребенок будет думать на иностранном языке, игра в этом случае предоставляет богатые обучающие возможности.

Конечно, дети серьезно не задумываются над этими возможностями. Для них игра прежде всего — увлекательное занятие, в котором все равны. Как точно отмечает Т.Г.Любимова в работе «Развиваем творческую активность», игра «посильна даже слабым ученикам» [3].

Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения — «оказывается, я могу говорить наравне со всеми».

В свете сказанного мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками: эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Рольевые игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

В работе «Элементы преподавания новых языков» немецкий методист Ф.Лейзингер показывает большие коммуникативные и, следовательно, обучающие возможности ролевой игры для развития устной речи. Ролевая игра, по его мнению, наиболее точно воссоздает атмосферу общения. За ее участниками закрепляется определенный характер, они находятся в определенных отношениях в рамках какой-либо конкретной ситуации, что предполагает разнообразную речевую реакцию, включая эмоциональную [4]. У учащихся возникает потребность выразить радость или огорчение, восторг или негодование и они должны найти средства для выражения своих эмоций.

Одни и те же игры могут выполняться по-разному, принимать разные формы, но в основе всех их лежит импровизация. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

Самое интересное развитие многих функций происходит у учащихся начальных классов, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребенка, его отношение к действительности, к людям.

В этом возрасте, в силу функциональной тенденции ребенок не может жить без активности, без игры. Приостановить игровую деятельность и насильно включить учащегося в другую деятельность — значит затормозить интенсивное развитие и всестороннее раскрытие его задатков.

В структуре ролевой игры мы выделяем следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Как известно, движущей силой говорения является мотив. Создание мотива говорения — самый трудный компонент деятельности учителя при организации ролевой игры. Для того, чтобы проникнуть в сферу интересов учащихся, нужно создать личностный мотив к участию в ролевой игре и тем самым правильно составить задания к ролевым играм. Ролевые игры в группе детей имеют неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни.

Взяв за основу классификацию М.Ф.Стронина, предложенную им в книге «Обучающие игры на уроках английского языка» [5], мы выделяем следующие виды ролевых игр:

- игры для работы с алфавитом;
- фонетические игры;
- лексические игры;
- орфографические игры;
- грамматические игры;
- игры на аудирование;
- общезыковые игры.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20–25 мин. урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в целях повторения уже пройденного материала, т.е. одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу и, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Во время игры учащихся не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. И.П.Гладилина считает: «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желание продолжить беседу» [6].

Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока.

В целом использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

В то же время игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр необходимо не только учитывать возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях — опору на родной язык.

Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в команде и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Важно помнить всем — учителям, воспитателям, родителям — что точно так же, как взрослому человеку для активной жизни необходима какая-либо деятельность, работа, учащемуся для успешной учебы необходима игра.

В качестве практических рекомендаций предлагаем примеры использования ролевых игр на тематически разных уроках английского языка в средней школе.

Игры для работы с алфавитом

Цели:

- контроль усвоения алфавита;
- формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

5 карточек. Учитель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

Где буква? Учитель пишет на доске несколько слов и предлагает ученикам найти среди них три, в которых буква ... читается как Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

Taking steps. Ученики становятся у дальней стены классной комнаты. Учитель показывает написанные на доске слова, учащиеся по очереди называют слова по буквам. Если ученик правильно называет по буквам слово, он делает шаг вперед. Тот ученик, который первым достигнет противоположной стены классной комнаты, считается победителем.

Word-building. Учитель записывает на доске длинное слово. Ученики должны составить (за определенный промежуток времени) слова из букв этого слова. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов. Например, из слова *personal* учащиеся могут составить слова: *son, are, so, rose*.

Фонетические игры

Цели:

- тренировка учащихся в произнесении английских звуков;
- формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Кто правильнее читает? На доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Учитель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и ученики должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Чья команда лучше сплет песню «What is your name?»

Команда-победительница получает пять баллов. Пение на уроках иностранного языка позволяет включить в активную познавательную деятельность каждого ребенка, создает предпосылки для коллективной работы в атмосфере положительных эмоций.

Незнайка и мы. В класс пришел Незнайка. Он будет изучать английский язык. Теперь ребята не просто повторяют звуки, они стараются научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их. А чтобы проверить, как ребята запомнили эти звуки, Незнайка начинает делать ошибки. Если звук произнесен правильно, дети молчат, а если неправильно, они дружно хлопают в ладоши.

Who knows the symbols of the sounds better. Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные знаки. Можно видоизменить условия игры: учитель показывает транскрипционные знаки, а вызванные ученики произносят соответствующий звук или слово, содержащее данный звук.

Лексические игры

Цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

Учитель и ученики. Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц. И большую помощь в освоении этих слов оказывает игра в «Учитель и ученики». Ученик в роли учителя, показывая картинку с изображением определенного предмета, задает вопросы ученику, на которые тот отвечает. Затем играющие меняются местами. Как мы убедились на практике, в этой игре полезно, чтобы в паре работали слабо подготовленный с хорошо подготовленным.

В магазине. На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P1: Good morning!

P2: Good morning!

P1: Have you a red blouse?

P2: Yes, I have. Here it is.

P1: Thank you very much.

P2: Not at all.

P1: Have you a warm scarf?

P2: Sorry, but I haven't.

P1: Good bye.

P2: Good bye.

Цветик-семицветик. Оборудование: ромашки со съёмными разноцветными лепестками.

Класс делится на три команды. Школьники друг за другом по цепочке называют цвет лепестка. Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала. P1: This is a blue leaf. P2: This is a red leaf., etc.

Самый интересный рассказ. Образуются две команды. Каждой дается задание составить рассказ на определенную тему («В зоопарке», «Поездка за город», «Спортивные игры» и т.д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок.

Знаете ли вы животных? Представители от каждой команды по очереди произносят название животных: a fox, a dog, a monkey и т.д. Побеждает тот, кто последним назовет животное.

Собери картинку. Каждой команде дается конверт, в котором находятся 12 частей от картинки. Нужно быстро собрать картинку и дать ее описание с помощью структур: I see ... This is ... He has got.....She has got It is blue (grey, etc.)

Собери букет. Оборудование: живые или искусственные цветы или осенние листья.

Учитель: У каждого из вас есть любимый учитель. Давайте соберем букет для него. Только мы должны соблюдать одно условие: называть цвет каждого цветка или листочка правильно, иначе букет быстро завянет. Ученик: This is a red flower. This is a yellow flower etc.

Пантомима. Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing? Примерные ответы ведущего: This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping, etc.

Орфографические игры

Цели:

- формирование навыков сочетания букв в слове;
- овладение навыками осознания места буквы в слове;
- проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Буквы рассыпались. Учитель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает учителю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

Дежурная буква. Ученикам раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, учитель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «О», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «О» стоит на первом месте?»

Картинка. Каждый участник игры получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того, как ученик написал слово, он должен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

Кто больше? Образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр; б) животные; в) цвета и т.д.

Грамматические игры

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

Игра с картинкой. Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: P1: Is the girl sitting at the table? T: No, she is not. P2: Is the girl standi. Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берет другую картинку.

What do you like to do? Игра направлена на активизацию в речи общих вопросов. Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to swim? Do you like to play football? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится ведущим.

Have you ... Игра тренирует учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом *to have*. На столе учителя разложены игрушки. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить (предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски). Затем ученики отворачиваются, а ведущий берет со стола какую-либо игрушку и прячет ее за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему: Have you a cat? Have you a dog? и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

Кругосветное путешествие. В пятом классе вводится структура «There is a book on the desk», которая в дальнейшем будет встречаться довольно часто. Для прочного закрепления ее можно использовать игру «Кругосветное путешествие». В нашей практике мы начинаем игру, например, так: There is a blackboard on the wall и т.д.

Игры на аудирование

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее подготовленных вопросов, поскольку это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст еще раз и дает задание — выписать группы слов и запомнившиеся фразы.

После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста. Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивания текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. «В этих играх учащиеся демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности» [7].

Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку, придуманные самим учителем или учениками. Главное, на наш взгляд, превратить элементарный текст в интересную, притягивающую ребенка игру.

Чье солнышко ярче? Капитаны команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение — это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

Кто лучше знает цифры? Представители от каждой команды выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

Загадки о животных. Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать. Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (A cat)
2. It is a wild animal. It likes bananas. (A monkey)
3. It is very big and grey. (An elephant)
4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (A cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

Веселые художники. Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please. Draw a body, please. Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

Ведущий: I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall / Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.

Seasons. Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например:

It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

Игры-загадки. Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю? — I have a friend. He is a small boy. He can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim /Незнайка/.

– I have a friend. He is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/.

– I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly /Крокодил Гена/.

Общезыковые игры

Цели:

- формирование произносительных, лексических и грамматических навыков;
- тренировка употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

Переведи слово. Каждому участнику игры дается английское слово для перевода на русский язык. Ответ должен быть моментальным.

Собери пословицу. Ведущий читает начало пословицы, команды должны закончить ее. При правильном ответе команда получает балл. A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED.

Основной задачей рассмотренных игр является управление учебно-познавательной деятельностью учащихся и формирование у них лексических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц.

С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи.

«В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребенка, который должен принять решение: как поступить, как сказать, как выиграть» [8].

Рольевые игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и познавательным. Чувство равенства, атмосфера увлеченности дают возможность ребятам преодолеть стеснительность, скованность, снять языковой барьер, усталость.

Таким образом, рольевые игры, отражающие психологию детей и их естественную потребность в самовыражении, являются одним из активных и результативных методов обучения английскому языку.

Список литературы

- 1 Кашина Е.Г. Рольевые и лингвистические игры. — Самара: Изд-во СамГПУ, 1992. — С. 5.
- 2 Мид Дж. Г. Избранное. — М.: РАН ИНИОН, 2009. — С. 47.
- 3 Любимова Т.Г. Развиваем творческую активность. — Чебоксары: Клио, 1996. — С. 15.
- 4 Лейзингер Ф. Элементы преподавания новых языков // Вопросы методики обучения иностранным языкам за рубежом. — М.: Просвещение, 1978. — С. 164.
- 5 Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. — М.: Просвещение, 1981. — С. 69.
- 6 Гладилина И.П. Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе // Иностранные языки в школе. — 2003. — № 3. — С. 20.
- 7 Алесина Е.В. Учебные игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. — 1987. — № 4. — С. 4.
- 8 Дворник М.В. Игра и игровая ситуация на начальной и средней ступенях обучения // Иностранные языки в школе. — 1980. — № 6. — С. 36.

А.Т.Шабленова

Ағылшын тілін оқыту барысындағы рөлдік ойындар

Мақалада жалпы білім беретін мектептерде оқыту дамуының түрлі деңгейіндегі ағылшын тілі сабағын оқыту әдістемесі қарастырылды. Осы мақсатпен сабақтың түрлі кезеңіндегі рөлдік ойындардың маңызы мен қолданылуы зерделенді, оқыту үрдісіндегі ойындарды пайдаланудың тиімділігі көрсетілді. Ағылшын тілі сабақтарында ойындар арқылы әдістемелік міндеттерді шешу мәселесіне ерекше көңіл бөлінді. Бұдан басқа орта мектептегі түрлі тақырыптағы ағылшын тілі сабақтарында ойындарды қолдану тәсілі ұсынылды.

A.T.Shablenova

Role-playing games at studying to English language

The technique of carrying out a lesson of the English language at the secondary schools for pupils with different levels of development is described in the article. For that purpose the significance of role-playing games and their practice on various stages of the lesson is investigated, efficiency of using the game in the process of studying is defined. The special attention is paid to methodical objectives that can be solved by means of role-playing games at the lessons of the English language. Except this, examples of the use of role-playing games at different thematic lessons of the English at the secondary school are suggested in the article.

Репозиторий КАРГУ