

Практическое применение игры на уроках грамматики иностранного языка

Кизилгул Ражапбоевна Халлиева
Дилфуза Умаржон кизи Юсупова
УрИУ

Дилноза Умаржоновна Юсупова
Национальный исследовательский университет «Высшая Школа Экономики»

Аннотация: На данной статье исследуется различные грамматические игры при обучении грамматике на уроках иностранного языка.

Ключевые слова: иностранный язык, коллекция, практика, полезный, цель, шаблон, изучать, ученик, аспект, играть, использовать, материал, грамматика, упражнения

Practical application of the game in foreign language grammar lessons

Kizilgul Razhapboevna Hallieva
Dilfuza Umarjon kizi Yusupova
UrIU

Dilnoza Umarzhonovna Yusupova
National Research University Higher School of Economics

Abstract: This article explores various grammar games when teaching grammar in foreign language lessons.

Keywords: foreign language, collection, practice, useful, purpose, pattern, learn, student, aspect, play, use, material, grammar, exercises

Преподаватели иностранного языка, от малышей до взрослых, получают пользу от коллекции грамматических игр. Они улучшают классные курсы и дают дополнительную практику в правописании, аудировании и разговорной речи, концентрируясь в основном на развитии языка посредством применения грамматических правил и структур.

Игры для изучения языка, в которых выделяются определенные структуры, являются наиболее полезными. Они не только практикуют основной шаблон, но и делают это в приятном и простом стиле, который помогает ученикам забыть, что они изучают грамматику, и вместо этого сосредоточиться на

развлечениях. Следующие игры связаны с вопросами «Да/Нет», Wh-вопросами, тэгами, сравнительной и превосходной степенью, наречиями, модальными, указательными падежами и т. д.

Грамматика, возможно, настолько важна и необходима для изучения другого языка, что необходимо приложить все усилия, чтобы привлечь внимание учеников к ее изучению и интеграции. Освобождение, обеспечиваемое игрой, - один из способов сосредоточить эту энергию. Подростки приходят в восторг, когда их просят выполнить что-то, что кажется внеклассной деятельностью, в которой они имеют власть над тем, что происходит в классе - они становятся субъектами и главными персонажами на протяжении большей части из 15 000 часов, которые они проводят в школе. Учебные материалы правды в том, что развлечение помогает достичь серьезной цели.

Какую роль играют такие игры на уроке? Есть три метода использования грамматических игр:

- диагностика перед выдачей определенной области структуры, чтобы увидеть, сколько информации в этой области уже распространено в группе;
- после презентации грамматики посмотреть, как группа усвоила содержание;
- как пересмотр области грамматики.

В пятницу днем не используйте грамматические игры в качестве «приза». Было бы предпочтительнее включить их в процесс обучения студентов. В результате каждая игра предназначена для определенного уровня навыков, от новичка до продвинутого. Это просто относится к лингвистической сущности этой конкретной игры. Однако, как было сказано ранее, многие упражнения могут быть модифицированы для других классов и грамматических компонентов. Во многих ситуациях инструктор может использовать структуру игры, представленную на более высоком или более низком уровне, корректируя содержание грамматики. Любой кадр может быть заполнен любыми структурами, которые вы выберете для работы со своими учениками в качестве общего руководства. Студенты должны взять на себя ответственность за свое отношение к грамматике. Не будучи в центре внимания, инструктор может открыть для себя то, что на самом деле знают дети. В контексте игры происходит серьезная работа. Бросание костей и драки в классе оживляют окружающую среду таким образом, что большинство людей не отождествляют себя с грамматической частью курса. Грамматический поезд тянет «игровой» локомотив. Это фаза сильного участия, когда все работают одновременно - 15-30 минут в среднем длится игра.

Другие причины для включения игр в языковой класс включают в себя:

1. Обратите внимание учащихся на определенные грамматические конструкции и конструкции.

2. Их можно использовать для закрепления, повторения и улучшения обучения.

3. Среди них в равном количестве есть как медленные, так и быстрые ученики.

4. Они могут быть адаптированы к уникальному возрасту и языковым способностям детей.

5. Они поощряют здоровую конкуренцию, позволяя творчески использовать естественный язык в непринужденной обстановке.

6. Их можно применять к каждому сценарию изучения языка и к любой области навыков, включая чтение, письмо, разговорную речь и аудирование.

7. Они обеспечивают учителю быструю обратную связь.

8. Они максимизируют участие студентов, не требуя при этом небольшой подготовки инструктора.

Игра, а также занятия, диалоги и практика чтения должны быть рассчитаны на дневную сессию. Это не следует упускать из виду.

Игры - это увлекательный, но важный элемент процесса изучения языка, и учащимся следует поощрять серьезное отношение к ним. Они также должны знать, сколько времени у них есть на игру. Начинать игру за пять минут до окончания урока бессмысленно. Перед истечением срока учащимся часто дают «пятиминутное уведомление», чтобы они могли выполнить задание. Инструктор должен более разборчиво подходить к выбору игровых занятий по мере взросления детей. Маленьким детям нравится движение, тогда как детям постарше нравятся, среди прочего, лужи, кроссворды, словесные колеса и конкурсы плакатов.

Чтобы сделать урок интересным для современных школьников, знакомых с компьютерами, Интернетом и другими видами электронных развлечений, требуется много усилий. Не только между учениками, но и между учениками и учителем должны быть сочувственные отношения. Это особенно важно для младших школьников, потому что они часто считают своих преподавателей самой темой, т. е. интригующей и привлекательной или отталкивающей, жизненно важной для познания или бесполезной, и поэтому их следует избегать.

Преподаватель должен помнить, что учащегося интересует суть, а не манера. Поскольку он отрабатывает форму запроса, ребенок не учится говорить «печенки, пожалуйста» на своем родном языке. Поскольку ребенок хочет печенья, «печенки, пожалуйста» переваривается.

Так дети учатся, используя все свои чувства. Термин «полная вовлеченность» относится к организации участия ребенка в уроке с использованием как можно большего количества органов чувств. Образы детей, выполняющих действия и повторяющих «Мальчик бежит», «Девочка прыгает», далеко не так эффективны, как ученики, выполняющие действия в ответ на команды и демонстрации инструктора.

Все вышеизложенное относится как к взрослым, так и к детям, потому что в нашей природе учиться на опыте. Мы все научились понимать родной язык и говорить на нем, слушая его и используя в реальной жизни с людьми, которые заботились о нас. Это также самый эффективный и приятный метод изучения второго языка. В настоящее время эксперты рекомендуют, чтобы преподаватели иностранных языков посвящали большую часть своего учебного времени занятиям, которые способствуют спонтанному обучению, а не формальному словарному запасу, структурным объяснениям и упражнениям. «После того, как вы испытаете преимущества и удовольствия обучения посредством занятий, вы удивитесь, как изучение второго языка может быть чем-то другим», - говорят они. Ваша собственная деятельность и управленческие идеи придут к вам, и ваши дети будут учиться быстрее!» Экшн-игры, игры с хлопками в ладоши, прыжки через скакалку и игры с прыгающим мячом, сидячие и карточные игры, разговоры и игры в угадывание и даже рукоделие - все это примеры. «деятельности». У нас нет другого выбора, кроме как доверять им на основе результатов.

Использованная литература

1. Агмезки Уберман «Использование игр для представления и повторения словарного запаса». «Форум» том 36 N 01, январь-март 1998 г. стр. 20.
2. Беттеридж Д., Бакби М., Райт А. Игры для изучения языка. Издательство Кембриджского университета, 1983, ISBN 0 521 27737
3. Вернон, С. (2006). Преподавание грамматики с помощью веселых обучающих игр (6 декабря), [он-лайн]: получено 26 февраля 2008 г., по URL-адресу: <http://www.simplyesl.com/articles/97/1/Teaching-Grammar-with-Fun-Learning-Games/Page1.html>.
4. Дисри, А. (2002). Игры в классе ESL и EF. Интернет-журнал TESL, вып. VIII, № 9.
5. Кэмерон, Л. (2001). «Преподавание языков юным ученикам». Кембридж: Издательство Кембриджского университета, стр. 1–35.
6. Ларсен-Фриман, Дайан, Андерсон, Марти Методы и принципы преподавания иностранных языков. 1. вид. Нью-Йорк: OUP, 1986.