

УДК 371:38

<https://doi.org/10.33619/2414-2948/79/79>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

©*Абдурахманов А.А., ORCID: 0000-0001-7704-0383, Ошский государственный университет, г. Ош, Кыргызстан, artykaskarbekov@gmail.com*

USING GAMES IN TEACHING ENGLISH LANGUAGE GRAMMAR

©*Abdurakhmanov A., ORCID: 0000-0001-7704-0383, Osh State University, Osh, Kyrgyzstan, artykaskarbekov@gmail.com*

Аннотация. Актуальность: представлены некоторые из игр, которые помогут учителю формировать у учащихся навыки работы с грамматическими конструкциями, особенно при изучении временных форм глаголов. В статье рассмотрены возможности использования грамматических игровых технологий при обучении английского языка. Цель исследования: изучить роль игр в обучении грамматике английского языка. Методы и материалы исследования: рассмотрены упражнения для повышения интереса учащихся в обучении грамматике английского языка. Приведены некоторые примеры с пояснениями для объяснения времен в английском языке. Результаты исследования: преподаватели иностранных языков всегда должны быть в поиске эффективных методов обучения для повышения качества преподавания. Поэтому каждый учитель должен использовать на своих уроках игровые элементы, чтобы не терять интерес к изучению иностранного языка. Выводы: игра помогает ученику учиться, даже если он плохо учится на уроках, так как во время игры укрепляется не только уровень знаний ученика, но и его мышление, интуиция, сообразительность, сообразительность и сообразительность.

Abstract. Research relevance: article presents some of games that helping teacher to form in students the skills of work with grammatical constructions, especially when studying temporary forms of verbs. The article considers the possibility of using grammatical game technologies in the study of the English language. Research purpose: to study the role of games in teaching English grammar. Research methods and materials: considered exercises to increase the interest of students in learning the grammar of the English language. Here are some examples with explanations for explaining the tenses in English language. Research results: teachers of foreign languages should always be in search of effective methods of training to improve the quality of teaching. Therefore, every teacher should use game elements in their lessons so as not to lose interest in the study of a foreign language. Conclusions: the game helps the student to learn, even if he learns poorly in lessons, so during the game the game is strengthened not only the level of knowledge of the student, but also his thinking, intuition, sobriety, imagery.

Ключевые слова: игра, группа, грамматика, обучение грамматике, игровые технологии, метод, иностранный язык.

Keywords: game, group, grammar, grammar teaching, gaming technologies, games for learning English language, teaching process, method, understanding, foreign language.

Игры — один из самых интересных и эффективных способов обучения английской грамматике. Виды интерактивного обучения включают использование игр на уроках. Использование игр в обучении иностранному языку изучалось многими учеными. По мнению известного лингвиста У. Ли, «игра всегда имеет четкое начало и конец, и в нее всегда играют по правилам» [1].

Игры, используемые на уроках иностранного языка, можно разделить на грамматические, фонетические, лексические и языковые группы. Сочетая игры с процессом обучения, особенно при обучении иностранному языку, каждый учитель достигает наилучших результатов, адаптируя игры к своему предмету. Изучающие иностранный язык также отмечают, что этот метод успешен и дает хорошие результаты. Игра является важнейшим средством обучения и мощным стимулом изучения языка, делающим процесс обучения более интересным и улучшающим мышление учащихся, и единственным уникальным средством обучения языку на добровольной основе. Есть несколько преимуществ использования игры на уроке английского языка. Одно из ее преимуществ отмечает лингвист Мак Каллум в том, что «когда учащиеся вовлекаются в игру, они доказывают, что изучают язык» [2].

Грамматические игры помогают участнику (учащемуся) активно говорить, усваивая материал. При использовании грамматических материалов они раздражают учащихся своим разнообразием, тогда как использование грамматических игр помогает сделать обучение более интересным и увлекательным. Такие игры помогают обучать использованию речевых оборотов, содержащих определенные грамматические сложности, создавать реальную среду для употребления данного грамматического оборота, развивать речевую активность и самостоятельность учащихся. С помощью грамматических игр улучшаются коммуникативные навыки учащегося, и у него появляется возможность использовать язык, который он изучает [3-5].

При обучении грамматике английского языка важно научить студентов правильно говорить, хорошо писать, организовывать свое логическое мышление, развить их самостоятельные навыки и творческую работу [6, 7].

Игры, в которых на уроке используются мыслительные и другие приемы, помогают учащимся усвоить материал. При сочетании игр с процессом обучения использование игр, адаптированных для каждого учащегося, особенно при обучении иностранному языку, дает наилучшие результаты. Изучающие иностранный язык также считают, что этот метод является наиболее подходящим и даст успешные результаты. Большинство игр оцениваются в соревнованиях. Игры проводятся на принципах индивидуального соревнования между командами или в форме командной игры. Рекомендации в этом контексте даются в каждой конкретной игре. Участников интересуют не только соревнования, но и их ловкость и смекалка в игре. Рассмотрим следующие грамматические игры:

Make up five sentences!

Учитель раздает всем учащимся карточки с глаголами. Ученик на доске с местоимением he. Это будет владелец созданного предложения. Каждый учащийся составляет пять предложений (медленное, непереходное, общий вопрос, два специальных вопроса), используя глаголы на своей карточке. Например, (+) He drinks. (-) He doesn't drink. (?) Does he drink? (Wh-q) What does he drink? Who drinks?

Это упражнение можно выполнять письменно или устно. Ребенок с именной карточкой поможет учителю правильно проверить задание.

Игра в бинго. Эта игра используется для подтверждения правильных и неправильных глаголов прошедшего времени. Во время игры у каждого ученика должна быть карточка Бинго и карандаш. Правила: студентам будет выдана карта Бинго, и они должны будут просмотреть свои карты.

Если вы являетесь ведущим учителем, вы можете создать свою собственную Master Card. Если ведущий является студентом, то ему выдается карта Master Card. Ведущий начинает по-разному произносить инфинитив глагола на своей карточке.

BINGO CARD A left hated was/were played got worked started loved had watched met liked	BINGO CARD B moved went returned became madestudiedwrote lived finished wanted talkedsold
BINGO CARD C studied sold played wrote hated got started made met finished moved return	BINGO CARD D worked left was/were talked wanted lived loved went watched had liked became
BINGO CARD E moved sold studied returned worked had wrote watched was/were met finish liked	BINGO CARD F went got started talked made lived left hated wanted became played loved
BINGO CARD G loved wanted met made started got lived became watched sold liked moved	BINGO CARD H hated had finished was/were wrote studied worked went returned talked left played
MASTER BINGO CARD leave sell go meet write become make have get be study work start return live finish want love talk watch hate like play move	

- Если у ученика есть такая форма прошедшего времени глагола, он ее вычеркнет. Тот, кто первым нарисует все глаголы по вертикали и по горизонтали, должен сказать «Бинго». Он будет победителем.

- Чтобы снова начать игру, ученикам нужно выдать новую карту и переизбрать нового ведущего.

- Помогите задать специальный вопрос во второй игре Past Simple.

Правило: Перед игрой напишите на доске слово «holiday» и напротив него слова, When, Where, Who, Why. Задавайте вопросы, которые начинаются с этих вопросов.

Например, When did you go? Where did you go? Who did you go with?

Why did you go there?

- Студенты спрашивают друг друга, чем они занимались на прошлых каникулах. Они также задают дополнительные вопросы для получения информации.

- Разделите учащихся на группы по два человека и раздайте им задания.

- Студенты задают индивидуальные вопросы к каждой фотографии.

- Два ученика спрашивают друг друга и делают заметки.

- Учащиеся рассказывают перед классом, какую информацию они получили.

A. When was the last time you ...?

get up When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____	take When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____
read When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____	eat When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____

B. When was the last time you ...?

go When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____	write When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____
cook When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____	travel When? _____ Where? _____ Who? _____ Why? _____

ЛОТО. Лото «Глаголы в картинках» — одно из лучших наглядных пособий в обучении грамматике. На карте показано несколько изображений перемещений человека. Например, играя в шахматы, читая книгу и т.д. На чипе есть картинка. Воспитатель показывает фишку с рисунком (ребенок катается на коньках) и спрашивает: Что он делает?

Учащийся отвечает, вынимая ту же карточку. Нет заявляет. При правильном ответе дается фишка.

What can you do with a book?

У учащихся есть привычка не носить с собой кораблики, фантики, марки, монеты, открытки с изображениями знаменитостей и другие предметы, не относящиеся к уроку. Дети заняты машинками.

Teacher: Azamat, why do you bring your toy car? What can you do with it?

Azamat: I can play with it.

Teacher: In deed?

Azamat: Yes, I can play with it in the break.

Teacher: I see. And where else?

Azamat: I can play with it at home.

Teacher: And what can I do with it now?

Azamat: You can take it... But I can put it into my school-bag.

Teacher: Thank you, Azamat.

Этот неожиданный разговор позволил сыграть в новую игру. После этого интервью учитель задал ученикам самый простой вопрос:

Teacher: "Children, what can you do with a book?"

Asul: We can read it.

Bakyt: We can take it.

Gulaiym: I can put it on my desk.

Maksat: I can put it into my school-bag.

Asel: We can open it.

Samat: We can close it.

Kanaiym: We can leave it at home.

Atay: I can write a book.

Teacher: You have a good imagination. Now let's play a team game and decide whose imagination is richer.

Команды пытались ответить на большее количество вопросов, таких как *'What can you do with a ball (chalk, sugar, water, a chair, a flower, etc.)*. За каждый ответ команды получают по одному баллу.

Варианты:

"What can you do at home?"

"What can a good sportsman do?"

"What can a dog do?" и др.

В эту игру также играют с модальными глаголами *must* и *may* "

What must you do at home (in the lesson, after school)?"

What must a good sportsman do?"

What may we do in the break?"

What may we do in the forest?" и т. д.

Вы также можете играть, задавая вопросы.

Во время игры активизируются имеющиеся познавательные процессы участников; развиваются внимание, память, мышление и художественные способности. Развивающие игры не только снимают усталость, но и помогают преодолеть языковой и психологический барьеры. Его использование всегда давало хорошие результаты. Поскольку игра соответствует вкусам и желаниям ученика, который стремится выучить иностранный язык. Повышается интерес к уроку, игры помогают сосредоточить внимание на самом важном, улучшает речь учащихся. При обучении английскому языку учитель должен не только планировать запоминание учащимися новых слов, но и думать о том, как они могут развить свою самостоятельность.

Для того чтобы повысить интерес учащихся к уроку, в первую очередь необходимо выяснить, какие приемы игры интересны учащимся. Игра является универсальным средством, помогающим учителю настоящего урока иностранного языка сделать сложный процесс обучения приятным и любимым предметом. Во время игры все ученики одинаковы, нет понятия, что один из них читает хорошо, а другой плохо. Ведь играть в игру — это занятие, которое придет даже малообразованному школьнику.

Кроме того, ученик со слабым владением языком может оказаться в игре одним из первых, ведь даже если он плохо знает предмет, его мышление, интуиция, сообразительность, сообразительность, сообразительность меняются в зависимости от стадии развития и возраста учащихся. Можно использовать в любой форме и виде.

Мы также можем видеть, что использование игр в нашей повседневной жизни оказывает большое влияние, если мы не только читаем материалы из книг, но и используем различные типы игр при изучении иностранного языка. Игру следует внедрять в учебный

процесс изучения иностранного языка с самого первого урока. Игры можно использовать для активизации наблюдения и внимания.

Игра регулирует личное творчество и самооценку, а также учит человека принимать самостоятельные решения. С помощью игры вы сможете улучшить память, внимание, восприятие, приобрести новые навыки, развить различные умения, а также просто развлекаться и писать. Для фиксации утомления можно использовать игры в начале или в конце урока, разделив урок на две части по усмотрению учителя. Метод игр повышает уровень образования и помогает развивать навыки и умения учащихся. Преподаватели иностранных языков должны постоянно находиться в поиске эффективных методов повышения качества преподавания.

Поэтому каждый учитель должен использовать на своих уроках игровые элементы, чтобы не терять интерес к изучению иностранного языка. Интерактивное обучение на иностранном языке вызывает у учащихся интерес к английскому языку, обеспечивает наилучшее усвоение материала, приучает учащихся к самостоятельному поиску при выполнении заданий, к работе в группах, к формированию отношений между учащимися.

Список литературы:

1. Lee W. R. Language-Teaching Games and Contests. 1965.
2. McCallum G. P. 101 word games for students of English as a second or foreign language. Oxford University Press, USA, 1980.
3. Абдурахманов А. А. Место и роль формирования грамматической компетенции при обучении иностранному языку // Бюллетень науки и практики. 2021. Т. 7. №11. С. 325-330. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/72/41>
4. Деревянко А. А., Свистунов А. С. Применение метода ролевой игры в процессе обучения грамматике английского языка в вузе // Международный научно-исследовательский журнал. 2020. №6-3 (96). С. 46-49. <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.96.6.083>
5. Жутанова Г. А. Особенности организации дидактических игр в высшей школе // Вестник ОшГУ №3. 2013. С. 68-71.
6. Абдурахманов А. А., Абдуллаева Ж. Д. Проблемы выбора грамматических материалов в обучении английскому языку // Бюллетень науки и практики. 2021. Т. 7. №11. С. 320-324. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/72/40>
7. Ismanalieva Z., Zhutanova G., Ukueva B., Bayieva B., Umurbekova T., Kozhoeva K., Choturova U. Professional Education Features in the Credit Conditions of Teaching // Journal of Positive School Psychology. 2022. P. 1750-1754.

References:

1. Lee, W. R. (1965). Language-Teaching Games and Contests.
2. McCallum, G. P. (1980). *101 word games for students of English as a second or foreign language*. Oxford University Press, USA.
3. Abdurakhmanov, A. (2021). The Place and Role of the Formation of Grammatical Competence in Foreign Language Teaching. *Bulletin of Science and Practice*, 7(11), 325-330. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/72/41>
4. Derevyanko, A. A., & Svistunov, A. S. (2020). Primenenie metoda rolevoi igry v protsesse obucheniya grammatike angliiskogo yazyka v vuze. *Mezhdunarodnyi nauchno-issledovatel'skii zhurnal*, (6-3 (96)), 46-49. (in Russian). <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.96.6.083>

5. Zhutanova, G. A. (2013). Features of the organization of didactic games in higher education. *Bulletin of Osh State University*, 3, 68-71. (in Russian). <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=29061727>

6. Abdurakhmanov, A., & Abdullaeva, Zh. (2021). Problems of Grammar Material Choice in Teaching of English Language. *Bulletin of Science and Practice*, 7(11), 320-324. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/72/40>

7. Ismanalieva, Z., Zhutanova, G., Ukueva, B., Bayieva, B., Umurbekova, T., Kozhоеva, K., ... & Choturova, U. (2022). Professional Education Features in the Credit Conditions of Teaching. *Journal of Positive School Psychology*, 1750-1754.

Работа поступила
в редакцию 21.04.2022 г.

Принята к публикации
27.04.2022 г.

Ссылка для цитирования:

Абдурахманов А. А. Использование игр в обучении грамматике английского языка // Бюллетень науки и практики. 2022. Т. 8. №6. С. 699-705. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/79/79>

Cite as (APA):

Abdurakhmanov, A. (2022). Using Games in Teaching English Language Grammar. *Bulletin of Science and Practice*, 8(6), 699-705. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/79/79>