

«Арқалық қаласы әкімдігінің қалалық тілдерді оқыту
орталығы» коммуналдық мемлекеттік мекемесі



АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНУ

Дайындаған: Молдабаева Гульнур Райхановна

Арқалық 2019ж

Құрметті оқырман!



Білім беру жүйесінде білім алушылардың білім сапасын арттыру мәселесінде ғылым мен тәжірибенің бір-бірімен өзара байланысқан, көптен қалыптасып келе жатқан қарама- қайшылықтарын шешу басты мәселелердің бірі болып табылады. Сол мәселелердің ішіндегі ең бастысы оқыту үрдісіндегі оқытудың әдістері мен формаларының мазмұнының сәйкес келмеуі. Осы орайда, әлі де жаңа инновацияның бірі болып табылатын, өте қызықты және алдынан үміт күттіретін оқыту әдісінің бір түрі - ойын арқылы оқыту әдісі.

Олай болса сіздерге ұсынғалы отырған бұл жинағымнан сіздер ағылшын тілі сабағында қолдануға болатын ойын түрлерімен танысатын боласыздар!

Автордан

Атақты американдық жазушы Е. Градин «You cannot effectively learn a foreign language until you make a million mistakes in that language. So hurry up and made your million mistakes» деп айтқандай, кез-келген адам ағылшын тілін сөйлеу әрекетінде миллиондаған қателерді жіберу арқылы үйреніп, шындалады.



game [geɪm]



1. «Алфавит» (“Alphabet”) ойыны.

Мақсаты: ағылшын тілі әріптерін қаншалықты меңгергендігін тексеру.

Шарты: Тақтаға «А», «В», «С» сияқты алфавиттің үлкен әріптерін іліп қоямыз.



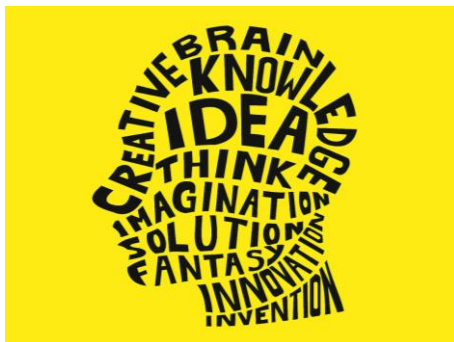
Ал, тыңдаушылар осы әріптің кіші әріптерін үстелге шашылып жатқан әріптерінің ішінен тауып ілу керек.

2. «Ойлан, тап» (“Think and find”) ойыны
Мақсаты: тыңдаушылардың қиялын, сезім түйсігін дамыту.



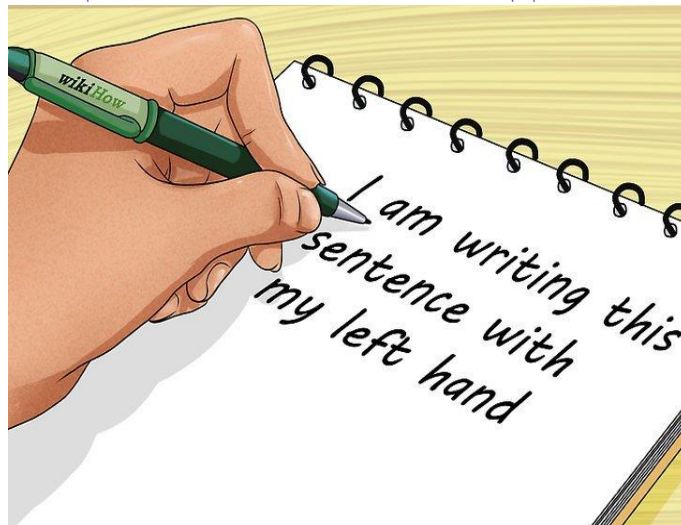
Шарты: Ортаға түрлі заттарға толы дорбаны қоямыз. Тыңдаушыларды екі топқа бөліп, бір бірден шақырамыз. Көзі байлаулы тыңдаушы дорба ішіндегі затты табуы тиіс. Қай топ бірінші аяқтайды, сол топ жеңіске жетеді.

3. «30 секунд» (“30 second”) ойыны
Мақсаты: тыңдаушыларды жылдам ойлауға дағдылау және тақырыпты бекіту.



Шарты: Бір ойыншы тақырыпқа сай сөз айтады, келесі тыңдаушы сол сөздің соңындағы әріптен келетін сөз айтуы тиіс. Егер тыңдаушы 30 секунд ішінде айта алмаса ойыннан шығады.

4. «Дұрыс жаз» (**“Write right”**) ойыны
Мақсаты: жылдам ойлау қабілетін дамыту
Шарты: Тақтаға екі сөз жазылады.



Кімде кім сол сөздің әр әріпіне сөзді көп тауып жазса, сол топ жеңіске жетеді.
Мысалы: Swim – son, well, ill, mother

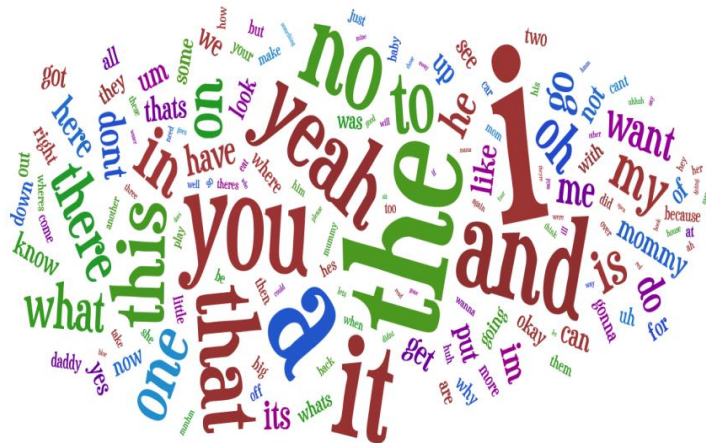
5. «Ширату» (**“Brainstorm”**) ойыны
Мақсаты: Тыңдаушылардың сөздік қорын тексеру
Шарты: Тақтаға ұзақ сөз беріп, оның ішінен сөз шығару керек.



Ескерту: сөз құрамында қанша әріп бар сонша әріпті қолдануы тиіс. Мысалы: beautiful: eat, tea, but, fil, lie and so on.

6. «Шашу» (“Strew”) ойыны

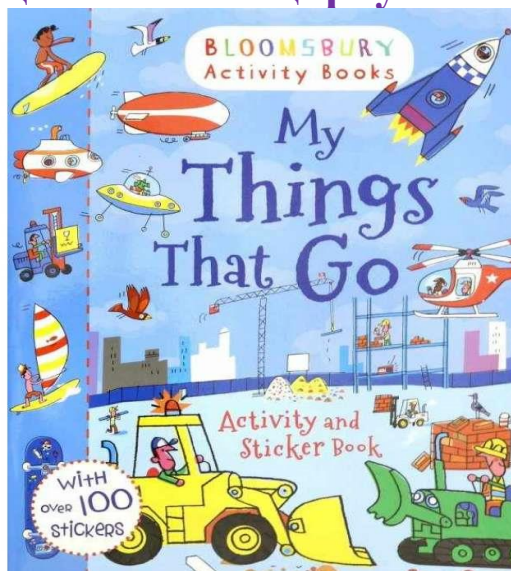
Мақсаты: еске сақтау қабілетін тексеру.



Шарты: Сабақтың тақырыбына сай сөздердің жазылу ретін шатастырып жазып қоямыз. Тыңдаушылар берілген уақыт ішінде сөздерді дұрыс жазуы керек.

7. «Менің заттарым» (“My things”) ойыны

Мақсаты: тыңдаушылардың есте сақтау, байқағыштық қабілетін жаңарту.



Шарты: Тыңдаушыларға күнделікті өмірдегі тұрмыстық заттардың атын қазақшаға аударып айтамыз. Мысалы: мен кеше бір «Перизат» үйге алып келдім. Әпкем маған сүйікті су сабыным «Көгершінді» сыйлады.

8. «Смайликтер» (“Smiles”) ойыны

Мақсаты: тыңдаушылардың интонациясын тексеру.



Шарты: тыңдаушыны тақтаға шығарып, оған бір сөйлем беріледі. Мысалы: “I loveswimming”. тыңдаушы берілген сөйлемді бес түрлі смайликтердің суретін көрсетілген кейіпте айтуы тиіс.

9. «Сен болжай аласың ба?» (“Can you guess?”) ойыны

Мақсаты: тыңдаушылардың таным үрдісін тексеру және дамыту.



Шарты: тыңдаушыларды топқа бөліп, топ басшысын ортаға шығарамыз. Топ басшыларына

атақты адамдардың портретін береміз. Әр топ осы тұлға жайлы ағылшын тілінде сұрақ қою арқылы кім екендігін табуы тиіс. Ескерту: 10 сұрақ қоюға болады. Мысалы:

- Is it a man (a women)?
- Does he/she live in...?
- Does he/she singer (actor, writer)?
- Is he/she American, (English, Russian and Kazakh)?
- Does he/she wear glasses?
- When they think they know the person name, they say:
- Is he ...(name)? or is she ...(name)?

10. «Жалғастыр» (“Continue”) ойыны
Мақсаты: тыңдаушылардың сөздік қорын қаншалықты екендігін тексеру.



Шарты: тыңдаушыларға екі бағанда бөлінген бір сөз берілген, тыңдаушылар соны табу керек.

Мысалы: arm washer

tele chair

win pet

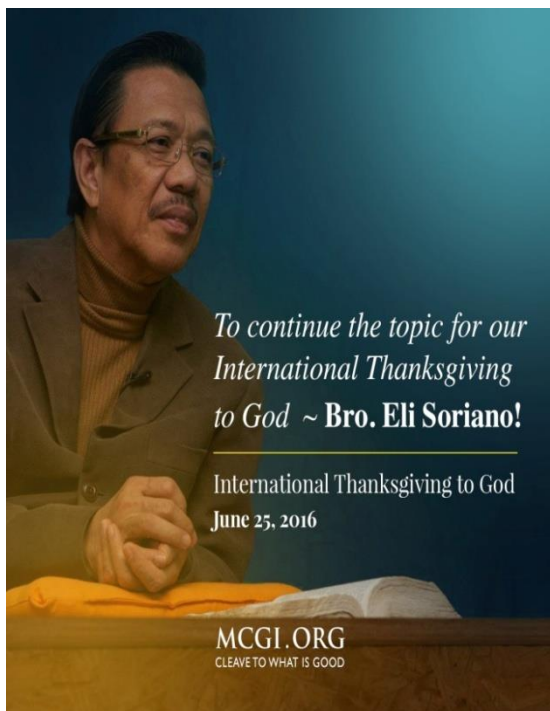
dish phone

car ture

pic dow.

11. «Мәтінді жалғастыр» (“Continue the topic”) ойыны.

Мақсаты: тыңдаушылардың есте сақтау қабілетін дамыту.

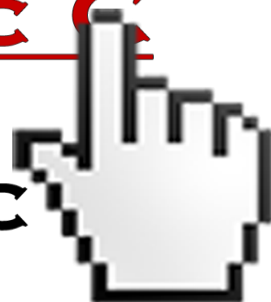


TOPIC A

TOPIC B

TOPIC C

TOPIC



Шарты: Тақтаға 3 - 4 тыңдаушыны шақырып аламыз. Бір тыңдаушыны ғана қалдырып, ал қалған тыңдаушылар аудиториядан шығара тұрады. Аудиториядағы тыңдаушы мәтін жазылған парақты оқуы тиіс. Оқып болған соң келесі тыңдаушыны шақырып алып, әңгімесін ауызша келесі тыңдаушыға айтады. Солай жалғасады, соңында тыңдаған тыңдаушы мен басында әңгімелеген тыңдаушыны тыңдаймыз.

12. «Қызықты алаң» (“Cheerful place”) ойыны
Мақсаты: тыңдаушыларды өзін - өзі еркін ұстауға, батылдыққа және көшбасшылыққа жетелеу.



Шарты: Тақтаға бір тыңдаушыны шығарамыз. Оған үш түрлі суреттер беріледі. Тыңдаушы сол суретті ым - ишарамен, іс - қимылмен жасырады. Аудиториядағы тыңдаушылар сол заттың (жануар, мамандық иесі, жеміс, т. б) атын ағылшын тілінде табуы тиіс. Ескерту: дыбысын шығармайды.

13. «Сүйкімді шар» (“**Better balloon**”) ойыны
Мақсаты: тыңдаушыларды жылдам ойлауға,
ептілікке дағдылау.



Шарты: Бұл ойынды ойнау үшін шар қажет.
Тақтаға 2 - 3 не оданда көп шығаруға болады.
Әрқайсысына бір шардан беріледі. Оқытушы
тақырыпқа сай ортақ сөз айтады, ал ойынға
қатысушылар сол тақырыпқа сай бір сөз айтады.
For example: Was, But, all, that, he, could, blue, see;
Әр сөз айтқан сайын шарды үрлеуі тиіс. Егер
кімде кім сөз айта алмаса, шарды үрлемейді.
Сөйтіп, кім бірінші өз шарын үрлеп болса, сол
жеңіске жетеді

14. «**Telephoning**» ойыны. Бұл ойын сан есімдерді жаттап, жаттығуға арналған. Бір тыңдаушы телефонмен сыныптағы тыңдаушының телефон номерін теріп, **thirty-one, four, ten, six, sixty, five, four, nine**, сандарды ауызша айтады.



Қоңырау шалған тыңдаушы қоңырауға жауап беріп, қысқаша реплика құрып, диалог жасау керек.

15. “Kim`s Game” ойыны. Тыңдаушының сумкасындағы заттарды оқыту үшін бәрін партаның үстіне жинап қойып, оларды қайталату керек. Содан соң бір-бірден тығып, өздеріне таптыру керек.



Мысалы: Close your eyes! Open your eyes!
What's missing?

Қорыта келе: Ойын арқылы тыңдаушының:

өздігінен жұмыс істеуге үйренеді;

сөздік қоры баййды, тілі дамиды;

зейіні қалыптасады;

байқампаздығы артады;

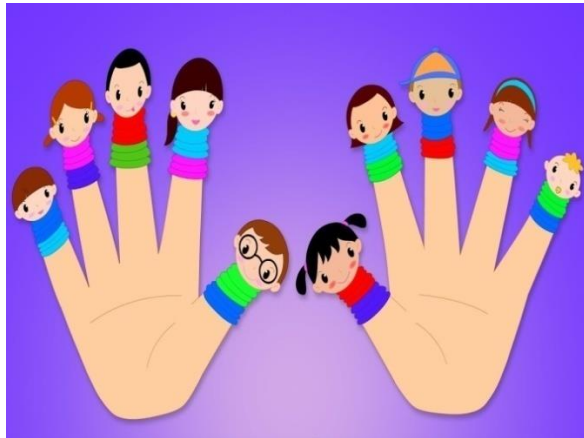
өзара сыйластыққа үйретеді;

ойынның ережесін бұзбау, яғни, тәртіптілікке баулиды;

бір-біріне деген тындаушы сенімі артады;

сабаққа қызығушылығы артады.

16. «Family» Ойынның мақсаты: тақырыбына байланысты лексиканың айтылу дағдысын жетілдіру.



Тыңдаушылар өленді жатқа айтып тұрып саусақтарымен көрсетеді. Көрсетілген саусағын жұмып қояды.

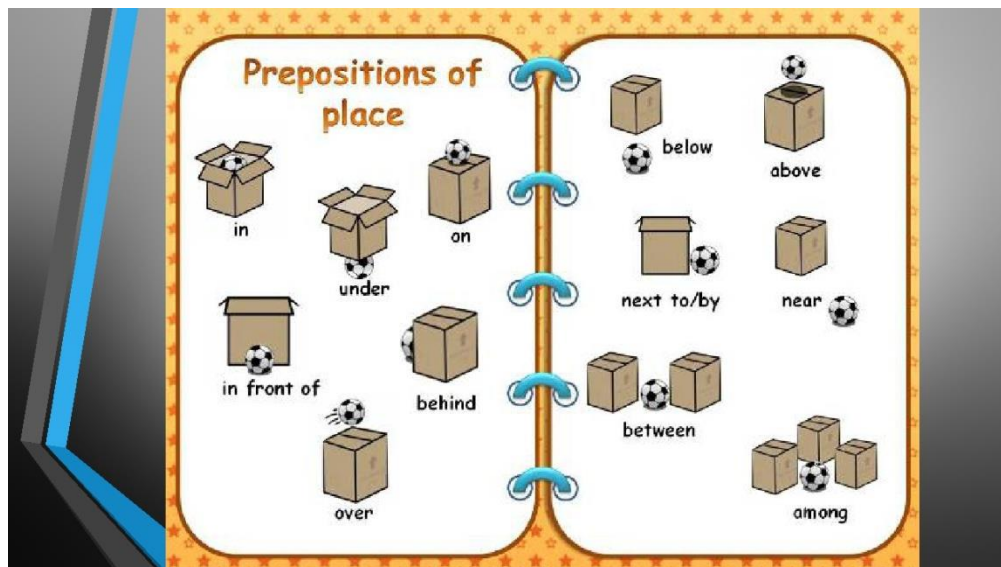
This is our father,
This is our mother,
This is our brother
This is our sister
This is our baby
Oh, how we love them all!

17. «**Please**» деген сөзді естіген соң бұйрықты орынды ойыны:



Stand up please,
Put down your books, please
Take your books, please
Sit down please
Look at the window
Look at me please
Бұйрықты дұрыс орындамаған тыңдаушы
«жазаланатын».

18. «preposition» предлогтар ойыны
Ойынның мақсаты: предлогтарды ажырата білу, тақырыпқа байланысты лексиканы пысықтау және диалогқа үйрену.



Hide-and seek in a picture

Бір тыңдаушы тақта алдына шығады. Ол, ойша аудиториядағы заттардың бірінің артына тығылады. Ойынды жүргізуші қайда жасырғанының қағазға жазып оқытушыға береді. Білімалушылар оны іздейді.

P1- are you under the table?

L- no I`m not

P2- are you behind the blackboard ?

L- no I`m not

P3- Are you in the bookcase?

L- no I`m not

P4- are you under the desk?

L-Yes, I am

19. «Is it true or not?» Ойынды доппен өткізуге болады. Допты кез келген ойыншыға лақтыруға болады және бір сөз тіркесін айтып:»Is it true or not?» деген сұрақ қояды.



Ойыншы допты қағып алып «Yes, it's true», немесе «No, it's not true» деп жауап береді. Сосын сол адам допты басқа ойыншыға лақтырады.

