
OF THE NATIONAL ACADEMY OF SCIENCES OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN
SERIES OF SOCIAL AND HUMAN SCIENCES

ISSN 2224-5294

Volume 3, Number 313 (2017), 111 – 119

Z. Zh.Bekmambetova¹, G.O. Muhametkalieva²

¹Candidate of pedagogical sciences, Associate professor
of the Department "Journalism and Translation Studies", Turan University, Almaty;

²Candidate of Philology, Associate Professor of the
Department of European Languages KazNU named after Al-Farabi
bzanipa@mail.ru

THE METHODS OF GAMES APPLICATION AT ENGLISH LESSONS

Abstract. The article describes the main methods of using role-playing and language (speech) games at English lessons. Language games contribute to the activation in the classroom, develop their voice initiative. Games allow the opportunity to repeat and consolidate the learned lexical items and common phrases, to diversify the forms of lesson and maintain attention of students in the classroom. Playing at foreign language classes, students practice speech activity, which automatizes due to this and is constantly expanding. Learning games allow to use all levels of learning from reproducing activity through transforming the main goal – creative-search activities. Creative-search activity is more effective if it is preceded by reproducing and transforming activity in which students learn the techniques of teaching. The use of different playing techniques and situations in the lessons contributes to the formation of a friendly team in class, teaches responsibility and mutual assistance, as in the game they should be "one team" to help and support each other.

Keywords. Language games, speech games, educational process, motivation, social environment, skills and abilities, creative-searching activity.

З. Ж.Бекмамбетова¹, Г. О.Мухаметкалиева²

¹кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Журналистика
и Переводческое дело» университета Туран, г. Алматы;

²кандидат филологических наук, доцент кафедры европейских языков
КазНУ имени аль-Фараби

МЕТОДЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В статье описываются основные методы использования ролевых и языковых (речевых) игр на уроках английского языка. Языковые игры способствуют активизации на занятиях, развивают их речевую инициативу. Игровая форма работы даёт возможность повторить и закрепить усвоенные лексические единицы и типовые фразы, разнообразить формы урока и поддерживать внимание учащихся на уроке. Играя на уроках иностранного языка, ученики практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется и постоянно расширяется. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения. Использование различных игровых приёмов и ситуаций на уроках способствует формированию дружного коллектива в классе, воспитывают ответственность и взаимопомощь, так как в игре они должны быть «одной командой», помогать и поддерживать друг друга.

Ключевые слова: языковые игры, речевые игры, учебный процесс, мотивация, социальная среда, умения и навыки, творческо-поисковая деятельность.

Игра, как известно, - основной вид деятельности учащихся. Она является своеобразным общим языком для всех обучающихся. Одновременно игра – это инструмент преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, оказывает эмоциональное воздействие на обучающихся. Это мощный стимул к овладению языком.

По мнению психолога А.А.Леонтьева, мотивация, создаваемая игрой, должна быть представлена наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией. Всё это вместе взятое составляет мотивацию учения. Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приёмы и методы обучения, удовлетворяющие потребности школьников в новизне изучаемого материала, в разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных приёмов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся [1, с.17].

Мы рассматриваем урок иностранного языка как социальное явление, где класс аудитория – это определённая социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определённые социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих. Широкие возможности для активизации учебного процесса даёт использование ролевых и языковых (речевых) игр. Языковые игры способствуют активизации на занятиях, развивают их речевую инициативу. Игровая форма работы даёт возможность повторить и закрепить усвоенные лексические единицы и типовые фразы, разнообразить формы урока и поддерживать внимание учащихся на уроке. Игра служит средством повышения эффективности урока лишь тогда, когда она педагогически и методически целенаправленна. Необходимо постепенно вводить всё новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал.

Играя на уроках иностранного языка, ученики практикуются в речевой деятельности, которая благодаря этому автоматизируется и постоянно расширяется [2, с.172].

Рассмотрим примеры обучающих игр и игровых ситуаций, используемые на уроках английского языка.

С целью повышения качества знаний в области написания иноязычных слов используются орфографические игры. Часть игры рассчитывается на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании слов. Подобные игры можно использовать при проверке домашнего задания. Например [3, с.252]:

1) Заранее заготавливается комплект всех букв английского алфавита на карточках. На уроке карточки раздаются учащимся. Затем называется слово, например, 'chalk'. Учащиеся, имеющие карточки с названными буквами, должны выйти к доске и встать таким образом, чтобы получилось названное слово.

2) Можно предложить учащимся разгадать чайнворд. Crossword.

Can you fill in the missing letters to find the English words?

1. ..a .. You grow it. (plant)

2. . a ... It is opposite of small. (large)

3. a A man who acts in a play or in a film (actor)

4. . a ... You wear it on your hand to know the time. (watch)

5. ... a ... It's the same as 'to go away' (leave)

3) Чтобы расшифровать английскую поговорку, русский эквивалент которой «Когда заговорили, спорить уже поздно», нужно вспомнить английский алфавит, так как каждая цифра обозначает номер буквы в английском алфавите. (1 – A, 2 – B, etc).

Например: 23,8,5,14,21,14,19; 19,16,5,1,11; 9,20; 20, 15,15; 12, 1, 20, 5; 20, 15; 1, 18,7,21,5;

Key: When guns speak it is too late to argue.

Например: «Не так страшен черт, как его малюют»

20, 8, 5; 4,5,22,9,12; 9,19; 14,15,20; 19,15; 2,1,4; 1,19,8,5; 9, 19; 16,1,9,14,20,5,4.

Key: The devil not so bad as he is painted.

Используются различные тематические игры и игровые ситуации на уроках. Например: Тема: «Дни недели» (Days of the Week)

Цель игры: Выучить название всех дней недели.

On Monday it is a sunny,
On Tuesday it is frosty,
On Wednesday I'm hungry,
On Thursday I'm thirsty,
On Friday I'm tired,
On Saturday and Sunday
I have a rest and watch TV,
And here comes next Monday.
Фонетические игры [4, с.215]

Среди фонетических игр выделяются игры – загадки, игры – имитации, игры – соревнования, игры с предметами, игры на внимательность. При выработке произношения полезны следующие игры:

– The funny little clown

Стихотворения содержат некоторые упражнения, развивающие подвижность речевого аппарата.

I am funny little clown.
I say, 'Ah {a:} – oo (ou) – ee (i) – oo'
My mouth is open wide
When I say 'Ah, ah, ah'.
I draw my lips far back.
When I say 'Ee, ee, ee'
My lips are very round.
When I say 'Oo, oo, oo'
'Ah – oo- ee-oo'
'Ah – oo- ee-oo'
I am a funny little clown.

Работа над игрой состоит из двух этапов:

- А) разучивание стихотворения с учащимися;
В) театрализация стихотворения.

– Какой звук я задумал? (игра – загадка)

Учитель называет цепочку слов, в которых встречаются один и тот же звук. Отгадавший первым получает право загадать свою загадку. Например: mother, father, daughter, teacher или fat, map, cap, sat, dad.

– Назови слово (игра с предметом)

Ведущий бросает по очереди ученикам мяч, называя слово, в котором этот звук слышится. Например: fat, map, cap, sat, dad или mother, father, teacher.

– Правда – ложь (игра на внимательность)

А) Учитель называет звуки, показывая на буквы и буквосочетания, а ученики должны обнаружить ошибку, если она имеется.

В) учитель показывает карточки звуков и называет их, а ученики должны поднять руку, если обнаружат ошибку, исправить её, назвав правильно.

– Скороговорка (игра – имитация)

Учащиеся пытаются произнести за учителем скороговорку, фразу, стишок на определённый звук. Например:

A black cat sat on a mat and ate a fat rat.

Или

Why do you cry Willy?
Why do you cry?
Why Willy, why Willy,
Why Willy, why?

Лексические игры

При обучении чтению целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово», «Найди пословицу».

– Secret Letters.

Слова, называющие животных. В них пропущены буквы. Учащиеся должны их вставить.

– Lottery.

Представители двух команд по очереди достают из коробки карточки с названиями предметов и помещают их под заголовками 'Clothes', 'Shoes' или 'Healthy and Unhealthy food'.

– Alphabetical Order. (A word puzzle.)

Если расположить буквы любого слова в алфавитном порядке, оно покажется вам довольно странным, даже если это слово вам очень хорошо знакомо. Можно организовать игру:

1. ABELT (You sit at it)
2. ACHIR (You sit on it)
3. EFIR (You make it when you in camp and you cold)
4. ALMP (You switch it on when it is dark)
5. CEHLOST (You put it on when you go to the street)
6. ABHT (Do you like it hot or cold?)
7. CEHIKNT (A room where you cook dinner)
8. ADEGNK (A place where flowers and vegetables grow)

ANSWER: 1. table; 2. chair; 3. fire; 4. lamp; 5. clothes; 6. bath; 7. kitchen; 8. garden;

– What we wear

Учитель быстро называет слова по теме, а ученики закрывают картинкой названное слово. Учитель ходит по рядам и определяет, кто из ребят правильно и быстрее других выполнил задание.

a school uniform	shoes with high heels	jeans with a lot of pockets
a coat with big button	a T-shirt with red stripes	trainers

– Отгадайте кроссворд

Классная доска делится на две части. Вверху каждой части учитель рисует кроссворд, внизу пишет предложения-подсказки. Например:

U				
	N			
		D		
			E	
				R

- 1) My aunt is a doctor and me is an engineer.
- 2) This is a fork and this is a
- 3) We had English yesterday and we are going to have it
- 4) I know seven colors: red, yellow, blue, black, brown and
- 5) I don't like washing with cold

(Answers: uncle, knife, today, green, water)

T				
	A			
		B		
			L	
				E

- 1) In my room there is a sofa, a wardrobe and a
- 2) Books, exercise – books and many other things are made of.....
- 3) I go to at nine o'clock.
- 4) There is an near the apple – tree.
- 5) In winter we like to ski and to

(Answers: table, paper, bed, apple, skate)

Представители двух команд по очереди вписывают нужные слова в клетки кроссворда. Выигрывает команда, первой решившая кроссворд и не сделавшая при этом ошибок.

- A chain of letters.

Сколько слов можно найти в этой цепочке?

CATCHAIREADDRESSPORTTHISIT

Игры с фразами [5, с. 62]

- Игра на внимание

Учитель быстро показывает классу картинку за картинкой и говорит, например: «I have got a bottle of milk». Учащиеся соглашаются: «Yes. You have got a bottle of milk». Иногда учитель «ошибается» и называет не то, что он показывает.

- What is it?

Играют две команды. Учитель приносит в класс «черный ящик», в котором находятся предметы. Это могут быть школьные принадлежности, игрушки, фигурки животных и т.д. Игроки обеих команд по очереди выходят к столу, и им предлагается потрогать предмет и ответить на вопрос: «What is it?».

Если ученик угадал предмет, его команда получает очко. «It is a....»

Грамматические игры

- Множественное число (части тела) Plurals.

Учитель бросает мяч ребёнку, называя существительное (часть тела или что-то другое) в единственном числе. Ребёнок называет это существительное во множественном числе и бросает мяч учителю.

- Чепуха

Учитель называет предложения, которые не соответствуют действительности, например: «We wear school uniforms when we go to the theatre». Ученики поправляют фразы, которые «неправильны с их точки зрения»: «We do not wear school uniforms when we go to the theatre».

Игры для обучения чтению

- Compositor

Учитель пишет на доске слово, например, «representative». Учащиеся составляют из букв данного слова новые слова, которые учитель или сами ученики записывают на доске. Например: present, nest, tea, part, test, art, sir, rat, ten, train, vase, sea, pie, pine, pet, pen, pan.

- Super secretary.

Класс делится на две команды. По одному игроку выходят от каждой команды к доске и записывают предложения под диктовку учителя.

- Two first letters.

Учитель просит учащихся придумать слова, у которых первые две буквы одинаковы с написанным на доске слогом. Например:

Be sa

Beat saw

Been sat

Beast same

Bee sack

Belong salt

Игры для обучения аудированию [6, с.318]

Хорошо известно, что речь является одним из важнейших средств общения. Общение можно осуществлять устно и письменно. Устная речь является средством осуществления двух видов деятельности – говорения и аудирования. Аудирование и говорение между собой тесно связаны, поэтому обучать аудированию невозможно без говорения, а говорению – без аудирования.

Обучению аудированию в играх приносит наибольший эффект, так как игра активизирует мыслительную деятельность, позволяет сделать учебный процесс более привлекательным и интересным, и трудности, возникающие при обучении, преодолеваются с наибольшим успехом и легкостью.

- Sit for sounds (Если слышишь – сядь)

Игра начинается стоя. Учитель просит играющих сесть, если они услышат слова, начинающиеся на определённый звук. Например:

'I am going to say 4 words. Sit down when you hear one that begins with the sound {t} as in TEN. Ready? DISH, VERY, THAT, TIDY

Когда учащиеся перестают делать ошибки, можно проделать то же самое, но при этом поворачиваться к ним спиной. Они не могут видеть губы и догадаться, какой звук был произнесён.

– Please

Игру можно проводить после того, как учащиеся научились понимать и выполнять команды. Команд становится всё больше и больше, и необходимо продолжать тренировку. На помощь приходит игра. По условиям этой игры ребята должны выполнять команды только в том случае, если ей предшествует слово «please». Например:

Stand up, please. Hands up, please. Hands on your shoulders, please. Hands on your knees, please. Hands on your hips. Oops. Sorry, but you are to sit down.

Ученик, сделавший ошибку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки.

– Doing it quickly.

Несколько учащихся стоят спиной к классу. Остальные учащиеся по очереди быстро дают различные команды. Например:

Touch your nose.

Touch your shoes.

Turn round three time.

Shake hands with each other.

Draw a circle on the board.

Fold your arms.

Look out of the window.

Все учащиеся выполняют команды одновременно. Если кто-либо из учащихся делает ошибку, то выбывает из игры, и его заменяет ученик, дававший последнюю команду.

Игры для обучения говорению

– Снежный ком.

Очень распространённая игра. В центре стола разложены карточки с изучаемыми словами и выражениями. Один ученик берёт карточку, показывает её всем и употребляет данное слово или выражение. Учащиеся сидят по принципу в предложении. Второй ученик берёт вторую карточку и придумывает второе предложение, логически связанное с предыдущим.

1. I am Mike.

2. Nick is my friend.

3. He is ten years old and so on.

– Tilly- Willy.

Это игра – забава. Забавное создаёт атмосферу игры, делает её увлекательнее. Учитель говорит: «I know a boy. His name is Tilly – Willy. He is very strange. He likes some things and hates others. His «like» and «dislikes» have something in common »

What are they?

– Who will say more.

Учитель, обращаясь поочерёдно к игрокам обеих команд, задаёт вопрос, например: «What is spring?»

Ученик, к которому обратился учитель, должен сказать несколько предложений на тему «Spring», например:

«Spring is a season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April and May. It is not cold in spring. The sky is often blue. The trees are green. The grass is green, too»

Команда получает очко за каждое правильное составление предложение.

Смешанные игры [7, с.42]

– Тема «Animals»

Узнайте лишнее слово и назовите его порядковый номер. Например:

1) Dog 2) Cat 3) Cow 4) Sheep 5) Cheetah (Cheetah, because)

2) Hunt 2) Hide 3) Write 4) Live 5) Run (Write, because)

3) Tiger 2) Cheetah 3) Zebra 4) Lion 5) Crocodile (Zebra, because)

Учащиеся должны объяснить свой выбор.

– Тема «Professions»

На доске написаны предложения:

She works with many people.

She talks a lot.

She fixes sinks and toilets.

She often has to work at night.

She writes a lot.

She comes to your house.

She works with water.

She needs a special uniform for her work.

(Teacher, plumber, doctor)

Один из учащихся выходит из аудитории, а остальные договариваются, какую профессию выбрать. Когда он возвращается, его товарищи говорят по одному предложению, описывающему профессию, а ведущий пытается отгадать.

– Guess what is it?

Класс делится на две команды. Ученик одной команды уходит из класса, тем временем вторая команда задумывает название предмета. Когда отгадчик возвращается, его команда помогает ему отгадать задуманное слово, подсказывая признаки предмета. Подсказки:

- It is white. We use it at every lesson. We write with it on the blackboard.

- It is a chalk.

Коммуникативные игры

Данные игры способствуют осуществлению следующих задач:

- научить учащихся выражать мысли в их логической последовательности;

- обучать учащихся речевой реакции в процессе коммуникации;

- развивать компенсаторные умения (умения при дефиците языковых средств выходить из трудного положения за счёт использования синонима, перифразы и т.д.)

– When I go to London.

Играющий начинает так:

-When I go to London, I shall take a suit-case with me.

Второй играющий:

-When I go to London, I shall take a suit – case and a camera with me.

– Guess who the great man is?

Водящий выходит из класса, а обучающиеся задумывают имя какого – либо выдающегося человека. Водящий задаёт вопросы. Например:

- Is this a man or a woman?

- Is she/he a writer, (poet, actor, actress, singer)?

- Is she/he alive?

- In what country does/did he/she live?

- When was she/he born?

Если водящий задал определённое количество вопросов и не отгадал, что это за человек он выбывает из игры.

– Finish my story.

Учитель предлагает ученикам прослушать начало рассказа, например:

‘Yesterday I was at home. I was writing for my friend John who promised to come, but he did not come. I was lonely and decided to go out. I put on my cap and jacket and went out into the yard. But as soon as I closed the door I heard a terribly cry. I turned round and saw.....’

На самом интересном месте учитель останавливается и даёт ученикам две – три минуты на обдумывание окончания рассказа.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» даёт

определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности [7, с.48].

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Преимущества использования игровых форм обучения:

- Учащиеся составляют кроссворды, и класс их разгадывает на уроках, либо проводятся конкурсы любителей кроссвордов по темам.
- Учащиеся пишут интересные сочинения, в которых используются приобретенные знания, делают рисунки к своим ответам.
- Овладевают умением создавать тексты в публицистическом стиле на общественно-политические, морально-этические темы.
- Умеют слушать и слышать, умеют отстаивать свои взгляды, убеждения.
- Происходит расширение кругозора, интеллектуальное взаимообогащение, развитие эстетического вкуса.
- Творчески подходят к решению той или иной проблемы.

В процессе игровой деятельности учащиеся имеют возможность практического применения умений и навыков, полученных на уроках. Ребята четче формулируют вопросы для выяснения существенных признаков предмета, или явления. Учатся объяснять свою точку зрения, пытаются отстаивать ее.

В процессе подготовки и проведения сюжетно-ролевых игр учащихся развивается умение фантазировать, слышать других, контактировать с ними, учатся подключать весь свой жизненный опыт, синтезируют умения и навыки в едином акте действия, учатся постигать особенности мышления англоязычных людей.

Таким образом, использование игры на уроках английского языка имеет большое значение для формирования новых умений и навыков. Использование различных игровых приёмов и ситуаций на уроках способствует формированию дружного коллектива в классе, воспитывают ответственность и взаимопомощь, так как в игре они должны быть «одной командой», помогать и поддерживать друг друга. Так же хотелось бы отметить, что использование игр и игровых приёмов на различных ступенях обучения не только помогает в изучении иностранного языка, но и выполняет определённую роль при переходе учащихся на новую, более высокую ступень развития.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Леонтьева М.Р. Об изучении иностранных языков в общеобразовательных учреждениях // ИЯШ // 2000. №5. С.17.
- [2] Данилова Г.В. Английский язык 5-9 классы. Обучающие игры / авт.-сост. Г.В.Данилова - Волгоград: Учитель, 2008.- 93с.: ил.
- [3] Рогова Г.В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. М.: Изд-во Просвещение, 2003. 52 с.
- [4] Федорова Л. М., Рязанцева Т. И. Современные теории и методики обучения иностранным языкам. М., Издательство «Экзамен», 2004.
- [5] Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке / Т.Ю.Иванцова // Иностранные языки в школе. 2008. - №4. С. 52 – 56
- [6] Зимняя И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. М., Просвещение, 1978.
- [7] Колкер Я.М., Установова Е.С., Еналиева Т. М Методика обучения иностранному языку. М.: Изд-во Просвещение, 2003.62 с.
- [8] Беспалько В.П. «Слагаемые педагогической технологии». М.Педагогика,1989.

REFERENCES

- [1] Leont'eva M.R. Ob izuchenii inostrannyh jazykov v obshheobrazovatel'nyh uchrezhdenijah // IJaSh // 2000. #5. S.17.
- [2] Danilova G.V. Anglijskij jazyk 5-9klaasy. Obuchajushhie igry / avt.-sost. G.V.Danilova - Volgograd: Uchitel', 2008.- 93s.: il.

- [3] Rogova G.V. Metodika obuchenija inostrannym jazykam v srednej shkole. M.: Izd-vo Prosveshhenie, 2003. 52 s.
- [4] Fedorova L. M., Rjazanceva T. I. Sovremennye teorii i metodiki obuchenija inostrannym jazykam. M., Izdate'l'stvo «Jekzamen», 2004.
- [5] Ivancova T. Ju. Igry na anglijskom jazyke / T. Ju. Ivancova // Inostrannye jazyki v shkole. 2008. - #4. S. 52 – 56
- [6] Zimnjaja I. A. Psihologicheskie aspekty obuchenija govoreniju na inostrannom jazyke. M., Prosveshhenie, 1978.
- [7] Kolker Ja. M., Ustanova E. S., Enaljeva T. M. Metodika obuchenija inostrannomu jazyku. M.: Izd-vo Prosveshhenie, 2003. 62 s.
- [8] Bespal'ko V. P. «Slagaemye pedagogicheskoj tehnologii». M. Pedagogika, 1989.

З.Ж. Бекмамбетова¹, Г.О. Мухаметкалиева²

¹Туран университеті, Алматы қ., Қазақстан;

²Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы қ., Қазақстан;

АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҚТАРЫНДА ОЙЫНДАРДЫ ҚОЛДАНУ ӘДІСТЕРІ

Аннотация. Бұл мақалада ағылшын тілі сабақтарында рөлдік және тілдік (сөйлеу) ойындарын қолданудың негізгі әдістері сипатталады. Тілдік ойындар сабақта оқушылардың белсенділігін арттыруға, сөйлеу қабілетін жетілдіруге мүмкіндік туғызады. Ойын түріндегі жұмыстар оқытылған лексикалық бірліктерді және типтік сөз тізбектерін қайталап және бекітуге мүмкіндік береді, сабақты түрлендіріп және оқушылардың сабаққа деген назарын арттырады. Шет тілі сабақтарында ойынды қолдана отырып, оқушылар сөйлеу қызметін жаттықтырады, соның нәтижесінде әрқашан деңгейі кеңейіп отырады. Оқытудың ойын түрлері білімді қалыптастырудың барлық деңгейлерін қолдануға мүмкіндік береді: жаңғырту қызметінен бастап түрлендіргіш қызмет арқылы негізгі мақсатқа – шығармашылық-ізденіс қызметіне дейін. Егерде жаңғырту және түрлендіргіш қызметтері шығармашылық-ізденіс қызметінің алдында қолданылса, оқушылар білім әдістерін жақсы меңгереді. Сондай-ақ сабақта әртүрлі ойын әдістерін және жағдайларын қолдану сыныптың ұйымшыл ұжым болып қалыптасуына әсерін тигізеді, жауапкершілік және бір-біріне көмектесу қасиеттерін тәрбиелейді, өйткені ойында олар «бір топ» болып бір-бірін қолдап және көмектесіп отыру қажет.

Тірек сөздер: тілдік ойындар, сөйлеу ойындары, оқу үдерісі, мотивация, әлеуметтік орта, икемділік және дағдылар, шығармашылық-ізденіс әрекеті.