

**Государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
Владимирской области
«Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой»
Кафедра начального образования**

Обучение детей-инофонов в начальной школе

(методические рекомендации)

Владимир, 2023

Обучение детей-инофонов в начальной школе (методические рекомендации). – Владимир: ГАОУ ДПО ВО ВИРО, 2023. - 59 с.

Авторы - составители:

Т.Ю. Еременкова, заведующий кафедрой начального образования ВИРО,

М.В. Васильева, доцент кафедры начального образования ВИРО.

В сборнике представлены методические рекомендации, включающие практический материал по выявлению уровня овладения русским языком первоклассников (понимание и говорение) и накопленный практический опыт обучения русскому языку в рамках внеурочного курса «Я знаю русский!» в 1-ом классе, а также предлагаются специальные приемы и методы взаимодействия с этими детьми на уроках и во внеурочной деятельности.

Предложенные материалы представляют интерес для учителей начальных классов, воспитателей ГПД и специалистов, работающих с данной категорией детей.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Понимание и обсуждение вопросов двуязычия как проблемы мировой социальной интеграции.....**
- 2. Система работы с детьми-инофонами в школе.....**
- 3. Диагностическое исследование уровня владения русским языком.....**
- 4. Учебно-тематическое планирование внеурочного курса для инофонов «Я знаю русский».....**
- 5. Игровые приемы и упражнения при работе с детьми –инофонами, применяемые на уроках и во внеурочной деятельности.....**
- 6. Список литературы.....**

ПОНИМАНИЕ И ОБСУЖДЕНИЕ ВОПРОСОВ ДВУЯЗЫЧИЯ КАК ПРОБЛЕМЫ МИРОВОЙ СОЦИАЛЬНОЙ ИНТЕГРАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Миграционные процессы наблюдались в человеческом обществе постоянно, начиная с первобытно-общинных времен, человек разумный (HomoSapiens) активно перемещался по планете в поисках новых земель и лучших условий жизни. Во времена рабовладения миграция носила насильственный характер вследствие захватнических войн. При феодализме бурное развитие экономических и политических условий жизни приводило к активному миграционному обмену трудовыми человеческими ресурсами между странами. Современное капиталистическое общество и активная трудовая миграция, урбанизация общества, усугубленная военными действиями и политическими условиями также активно поддерживает миграционные процессы человеческого общества. XXI век представляет собой новый этап развития современного социума. Большинство политико-экономических и социально-культурных изменений последних лет неразрывно связаны со стремлением стран (включая Россию) к открытому обществу и интеграции в мировое культурно-образовательное пространство. Развитие международных отношений ведут к тесному взаимодействию различных культур и цивилизаций. В мире осталось мало мест, где жители сталкиваются за свою жизнь всего лишь с одним - своим родным языком. Телевидение, СМИ, Интернет проникают повсюду, а вместе с ними и иноязычные формы общения. Люди путешествуют, мигрируют, пытаются приспособиться к новой обстановке, понять особенности жизни в других местах, также иностранные языки входят во многих странах в образовательный минимум школьных и вузовских программ подготовки, и достаточно часто язык образования отличается от родного языка обучающихся. Без знания другого или других языков в той или иной степени теперь не обойтись. Данные процессы оказывают существенное влияние на языковую ситуацию в целом. Развитие открытого информационно-коммуникативного пространства создает предпосылки и условия для

распространения двуязычия или билингвизма как ведущей тенденции языкового развития современного общества.

В свою очередь, билингвизм как современное социально-культурное явление развивается под влиянием следующих факторов:

- усиление роли социокультурного компонента - изучение культуры других стран и более глубокое осознание своей собственной культуры, участие в «диалоге культур»;
- создание единого образовательного пространства (мирового образовательного пространства, международного образовательного пространства) и, как следствие, стремление людей к достижению общемирового уровня владения иностранными языками и развитие академической мобильности студентов и преподавателей;
- потребность в билингвальном обучении как средстве профессиональной подготовки, дающем будущим специалистам возможность реализовать свой потенциал и активно работать на мировом рынке, а также значительное увеличение в XXI веке обменов межпрофессионального характера;
- развитие мирового информационного пространства, стремительное распространение таких современных информационных и коммуникационных технологий как телевидение и Интернет, различных средств массовой коммуникации;
- использование новых информационно-коммуникативных технологий, развитие дистанционной формы обучения, обучение в режиме on-line и др.

Миграционные процессы, происходящие в мире и особенно на территории стран СНГ, характеризуются изменением ситуации в школьном образовании. Это связано с увеличивающимся потоком мигрантов из стран «ближнего зарубежья» и нерусских семей, для которых русский язык не является родным.

Всех учащихся-мигрантов можно разделить на две группы:

- учащиеся-билингвы – это учащиеся, в семьях которых говорят как на своем родном языке, так и на русском языке. Многие из таких учеников никогда не были на своей исторической родине. Для учащихся-билингвов русский язык является почти родным. К тому же в школе они еще изучают и иностранный язык. Как правило, такие учащиеся коммуникабельны, они свободно говорят по-русски, пишут грамотно, не испытывают затруднений в использовании официально-делового, публицистического, научного стилей речи.

- учащиеся-инофоны – это учащиеся, чьи семьи недавно мигрировали. Учащиеся-инофоны владеют иными фоновыми знаниями, русским языком они владеют лишь на пороговом уровне, на так называемом бытовом уровне. При этом такие ученики часто не понимают значения многих употребляемых ими слов, так как дома родители в основном общаются со своими детьми на родном языке. В школе учащиеся-инофоны вынуждены общаться с учителями, с одноклассниками только на русском языке. Преодоление языкового барьера создает для таких учащихся определенные трудности.

Важнейшей практической задачей для педагогов становится создание системы курсов русского языка и лингвкраеведения для мигрантов, усиливается актуальность проблемы межкультурного диалога. Возникает необходимость в специальной методической поддержке учителей школ, работающих с семьями мигрантов, в создании индивидуальных программ изучения русского языка.

Важно понимать, что русский язык является для учеников не только средством общения, но и средством получения знаний, орудием мышления, инструментом познания, а также средством карьерного роста и дальнейшей успешности. Поэтому в процессе изучения русского языка задачей учителя становится языковое воспитание – формирование не только языковой, но и коммуникативной компетентности.

СИСТЕМА РАБОТЫ С ДЕТЬМИ-ИНОФОНАМИ В ШКОЛЕ

Исходя из анализа национального состава учащихся и языковой ситуации, педагогическим коллективом школы должна быть разработана и апробирована система обучения и воспитания детей-мигрантов, обязательно содержащая в себе такие компоненты, как:

- Первичное обследование ребёнка-инофона;
- Организация учебного процесса;
- Организация внеурочной деятельности;
- Психолого-педагогическое сопровождение детей-инофонов.

1. Первичное обследование ребенка-инофона

Основные критерии выбора образовательного маршрута для детей зарубежных мигрантов это:

- возраст ученика,
- языковая компетентность,
- уровень базового образования,
- социально культурная адаптированность.

При поступлении такого ребёнка в школу прежде всего проводится собеседование с его родителями, цель которого – выяснить

- какое время ребёнок будет учиться в школе
- как и где он учился раньше
- уровень владения русским языком родителей
- на каком языке общаются в семье
- в каких условиях ребёнок жил перед приездом в данную местность, и в каких условиях семья живёт сейчас.

Затем ребёнок проходит тестирование по русскому языку как неродному, цель которого – выявление уровня владения русским языком как средством коммуникации.

Главные задачи психолого-педагогической диагностики при приеме ребёнка-инофона в школу :

- определение уровня школьной мотивации
- определение уровня познавательной активности детей мигрантов
- выявление особенностей эмоционально волевой сферы ребенка
- индивидуальные особенности характера (тестирование)
- определение уровня коммуникативности.

Предметная комиссия проверяет знания ребёнка по основным предметам программы соответствующего класса (согласно документам о полученном образовании, которые предоставляют его родители) и решает, в какой класс он может быть зачислен. При собеседовании также определяется уровень социально-культурной адаптированности ученика.

2. Организация учебного процесса.

- По результатам тестирования учитель составляет индивидуальный учебный план для работы с детьми-инофонами, в котором отражается дифференцированный подход к обучению такой группы учащихся, осуществляется систематическая подготовка к ГИА.

- Подбирается необходимый комплект сопроводительных УМК по предмету.

- Составляется план дополнительных занятий с детьми-инофонами (факультативы, кружки)

3. Организация воспитательной работы

- Разработка системы внеклассных мероприятий лингвокраеведческого и культурологического характера

4. Психолого-педагогическое сопровождение детей-инофонов.

- Диагностическая работа.
- Просветительская работа, коррекционно-развивающие занятия.
- Психологический мониторинг.

ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ ВЛАДЕНИЯ РУССКИМ ЯЗЫКОМ

**Материалы для обследования устной речи учащихся-инофонов 1 класса
по темам «Лексика», «Грамматика»
с целью определения уровня знания русского языка**

1 блок - понимание обращенной речи.

Задание 1. Понимание вопросительных предложений.

Педагог предлагает ответить на простые вопросы.

- 1) Как тебя зовут?
- 2) Сколько тебе лет?
- 3) С кем ты пришел?
- 4) Где ты живешь?
- 5) Откуда ты приехал?

Максимальное количество баллов за ответы на вопросы — 5 баллов.

Задание 2. Педагог предлагает ребенку выполнить действия , состоящие сначала из 1-ой, потом 2 инструкций.

- Спой песню.
- Подойди сюда и прыгни вверх.

Максимальное количество баллов за правильно выполненные действия — 2 балла.

Задание 3. Понимание предлогов. Педагог задает вопросы по картинке:



- Покажи, где котенок сидит на заборе.
- Покажи, где котенок сидит под забором.
- Покажи , где котенок лежит на земле.
- Покажи котенка, который спрятался в кустах.

Максимальный балл за выполнение задания- 4 балла.

Задание 4.

Понимание предложений с причинно-следственной связью: Педагог просит прослушать предложение:

Петя ударил Васю. Кому больно?

Максимальный балл за ответ- 1 балл.

Задание 5.

Понимание изменение числа существительного в предложении.

Педагог просит ребенка показать сначала картинку, где самолеты летят, а потом картинку, где самолет летит?



Максимальное количество баллов за правильно выполненное задание — 2 балла.

2 блок - владение экспрессивной (внешней) речью.

Задание 1. Назвать на картинке знакомые предметы.

Педагог предлагает назвать предметы, изображенные на картинке.



Максимальное количество баллов- 6 баллов.

Задание 2. Назвать на картинке малознакомые предметы.

Педагог предлагает назвать предметы, изображенные на картинке.



Максимальное количество баллов- 9 баллов.

Задание 3. Назвать характерное действие по предъявляемому предмету.

Педагог предлагает назвать действия, изображенные на картинке.



Максимальное количество баллов- 8 баллов.

Задание 4. Назвать близкие по значению слова действия.

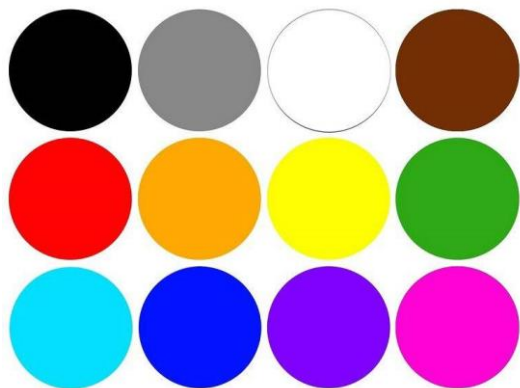
Педагог предлагает назвать изображенные действия.



Максимальное количество баллов- 6 баллов.

Задание 5. Перечислить цвета предметов (основные и оттеночные).

Педагог предлагает перечислить цвета.



Максимальное количество баллов- 12 баллов.

Задание 6. Назвать какой формы и размера предметы. Из какого материала сделаны.

Педагог предлагает сказать какой предмет по размеру и форме. Из чего сделан предмет?

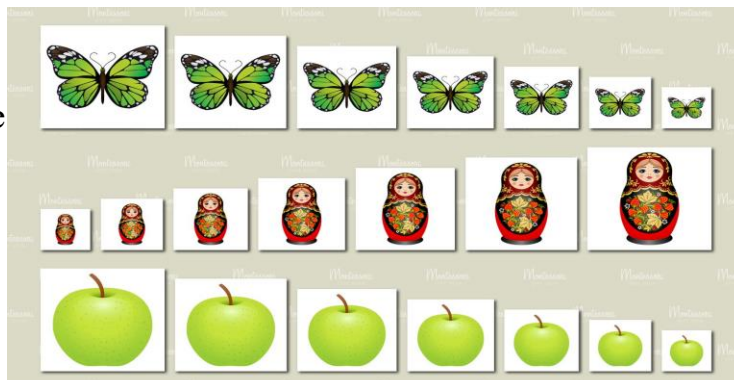


Максимальное количество баллов — 24 балла (по 1 баллу за слово)

Задание 7. Посчитать предметы.

Педагог просит сосчитать ребенка количество изображенных предметов.

Максимальное
количество
баллов-14
баллов.



Задание 8.

Изменение существительных по падежам.

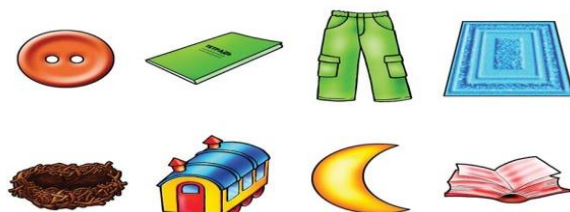
Использовать предыдущую картинку.

Педагог просит договорить слово, указывая на картинку. Это что? кто?.... Нет кого? Чего? ... Даю кому? Чему?.... Вижу кого? Что?.... Горжусь кем? Чем?.... Думаю о ком? О чем?..

Максимальное количество баллов — 18 баллов 6 баллов за каждое слово.

Задание 9. Изменение существительных разного рода по числам.

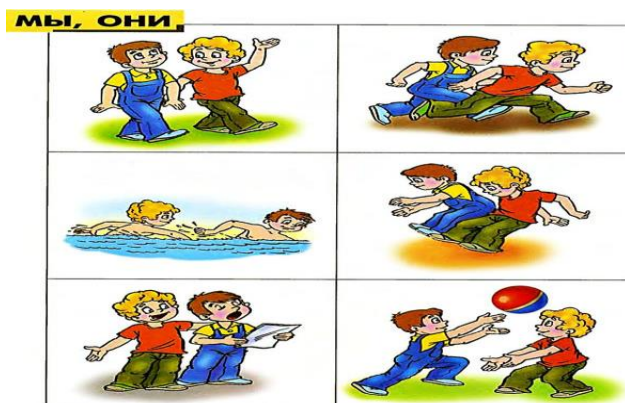
Педагог предлагает назвать изображенные на картинках предметы во множественном числе.



Максимальное количество баллов- 8 баллов

Задание 10. Изменение глаголов по временам и числам.

Педагог предлагает назвать изображенные действия, которые происходят сейчас, происходили вчера, будут происходить завтра.



Максимальный балл за выполнение задания — 24 балла

Протокол обследования

Вида заданий	Баллы
Понимание обращенной речи	
Задание №1. Ответы на простые вопросы	
Задание №2. Выполнение действий	
Задание №3 Понимание предлогов	
Задание №4 . Понимание предложений с причинно-следственной связью	
Задание №5 Понимание словоизменения	
Итого: максимальный балл — 14 баллов	
Владение внешней речью. Обследование словаря. Словоизменения и словообразование.	
Задание 1. Назвать на картинке знакомые предметы.	
Задание 2. Назвать на картинке малознакомые предметы.	
Задание 3. Назвать характерное действие по предъявляемому предмету.	
Задание 4. Назвать близкие по значению слова действия.	
Задание 5. Перечислить цвета предметов	
Задание 6. Назвать какой формы и размера предметы	
Задание 7. Посчитать предметы.	
Задание 8. Изменение существительных по падежам.	
Задание 9. Изменение существительных разного рода по числам.	
Задание 10. Изменение глаголов по временам и числам.	
Итого: максимальный балл — 129 баллов	
Итого: максимальный балл за все обследование: 143 балла	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ВНЕУРОЧНОГО КУРСА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ- ИНОФОНОВ «Я ЗНАЮ РУССКИЙ»

Блок 1. Активизация речевого высказывания. Развитие ситуативного понимания речи.

- Сюжетно-ролевые игры для активизации диалогической речи и обогащения словаря по определенной теме.
- Речевые игры на обогащение словаря и ориентации в пространстве и схеме тела.

Блок 2. Коррекционная работа на лексико-синтаксическом уровне.

1. Развитие языкового анализа и синтеза.

- Развитие анализа структуры предложения.
- Деление предложений на отдельные слова и определение их количества.
- Придумывание предложений по заданным графическим схемам.
- Составление графических схем.

2. Развитие слогового анализа и синтеза:

- Деление слов на слоги при помощи слоговых схем.
- Подбор нескольких слов к заданной графической схеме.
- Составление графической схемы к каждому из данных слов.
- Составление слов из данных слогов

3. Развитие звукового анализа и синтеза:

- Определение количества звуков в слове.
- Определение последовательности звуков в слове.
- Определение места звука в слове.
- Придумывание слова, состоящего из четырех (трех, пяти и т.д.) звуков.
- Составление слов из звуков, данных в беспорядке.

Блок 3. Коррекционная работа на лексико-грамматическом и грамматико-орфографическом уровне

- Работа со слогоритмическими схемами слов.
- Ударение. Смыслоразличительная и форморазличительная роль ударения в устной речи.
- Выделение в устной речи и на письме ударных и безударных слогов

- Развитие лексико-грамматических категорий (однокоренные слова, разбор по составу, синонимы, антонимы, омонимы).
- Предлоги (выделение предлогов).
- Приставки (выделение приставок).
- Дифференциация предлогов и приставок.

Блок 4. Коррекционная работа на фонетическом уровне

- Дифференциация фонем, имеющих акустические сходства (звонкие, глухие).
- Гласные 2-го ряда в начале слова и после гласных: Я, Е,Ю,Ё.
- Обозначение мягкости согласного на письме (гласные 2 ряда, мягкий знак).
- Дифференциация букв, имеющих оптические и кинетические сходства:
о-с , с-е, у-д-з, л-и , м-ш, в-д, о-а, б-д, и-у , У-Ч , п-т, П-Т, Л-м, Л-М , х-ж, ч-ъ , Г-Р , Ю-Н

Блок 5 Коррекционная работа на синтаксическом уровне

- работа над связной речью;
- составление рассказов из предложений;
- составление рассказа по опорным словам (существительным и глаголам);
- составление рассказа по сюжетной картине;
- составление рассказа по серии сюжетных картин.

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПРИ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ – ИНОФОНАМИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ НА УРОКАХ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ИГРЫ С ПЕРЕДВИЖЕНИЕМ ПО КАРТЕ, ПЛАНУ, СХЕМЕ

В играх с использованием карт, планов, схем, таблиц могут участвовать как отдельные ученики, так и команды учащихся. Игра обычно представляет собой поиски наиболее удачного (короткого, интересного, удобного и т.п.) маршрута.

В некоторых играх используется кубик, на шести гранях которого нанесены точки числом от одной до шести. Играющие по очереди подбрасывают кубик; число, оказавшееся на верхней грани упавшего кубика, обозначает количество «шагов», которые совершает по своему маршруту учащийся, бросивший кубик.

«Шаги» отсчитываются с помощью фишки, которая у каждого играющего или у каждой команды своя, отличающаяся от других, например цветом. Это могут быть небольшие конусы, склеенные из плотной цветной бумаги, или просто разноцветные кусочки картона.

Многие игры проводятся без кубика и без фишек. Примером может служить игра «Спасатели» (табл. 1).

1. «Спасатели»

Цель игры: отработка форм и употребления глаголов движения и падежных форм существительных с предлогами.

Реквизит: карта местности (см. приложение, табл. 1); секундомер.

Условия игры. Играющим предлагается внимательно рассмотреть карту и сообщается, что необходимо разыскать заблудившегося туриста. С этой целью между игроками (или между командами) распределяются обозначенные на карте маршруты. Преподаватель (или ведущий) называет точное место, где потерялся турист (например, в овраге или около одинокой сосны). Это место должно находиться в зоне поиска, отмеченной на карте. Каждый участник игры должен быстро просмотреть свой маршрут до зоны поиска, а в зоне поиска выбрать кратчайший путь к заблудившемуся. Затем каждый играющий проговаривает свой маршрут в быстром темпе. Ведущий следит за временем по секундомеру. Если играющий совершил ошибку, преподаватель просит его повторить фразу. Побеждает тот, кто быстрее всех без ошибок проговорил маршрут.

2. «Мы планируем маршрут»

Цель: активизация речи с использованием глаголов движения и существительных в косвенных падежах с предлогами и без предлогов. *Реквизит:* карта Советского союза. (Может быть использована карта любого города или карта мира.)

Условия игры. Преподаватель делит группу на команды. В каждой команде три-четыре человека, которые выбирают капитана. Все команды получают общее задание: сообща выработать самый короткий (интересный, удобный) маршрут из

пункта А в пункт Б (пункты называет преподаватель). Командам дается три-пять минут для обсуждения. По истечении этого времени капитаны от имени своих групп рассказывают о своем маршруте.

3. «Кто быстрее доедет (дойдет)»

Цель: речевая тренировка по теме "Город. Транспорт" (употребление глаголов движения, обозначение местонахождения).

Реквизит: схема или карта любого города или страны; кубик; фишки по числу играющих.

На схеме или карте преподаватель предварительно рисует маршруты, отмечая порядковой цифрой каждый пункт передвижения вплоть до конца маршрута.

Условия игры. Играющие поочередно бросают кубик. Выпавшее на кубике число показывает количество "шагов" по маршруту (один "шаг" - движение от одного пункта до следующего). Передвигая фишку, играющий комментирует свой маршрут, например: Я вышел из гостиницы, сел в троллейбус, доехал до театра, прошел мимо гастронома, перешел через дорогу к станции метро. Если игрок допускает ошибку, он останавливается в том пункте, где ошибка была сделана.

Выигрывает тот, кто первым доберется до последнего пункта.

4. «Путешествуем по Советскому Союзу»

Цель: многократное употребление глаголов движения.

Реквизит: схема или карта СССР, какой-нибудь из республик Советского Союза, Москвы, столицы любой республики; кубик; фишки.

До начала игры преподаватель обозначает на карте маршрут, соединяя цветной линией города на карте республики, и ставит около них порядковые номера. (На схеме города линия соединяет театры, стадионы, гостиницы и другие объекты.)

Условия игры. Играющие бросают кубик, отсчитывают «шаги» и, двигая фишку, рассказывают о своем маршруте. Ученик, допустивший ошибку, останавливается на участке, где была сделана ошибка. Победитель-тот, кто быстрее всех придет к концу маршрута.

Играя, таким образом, можно отрабатывать словосочетания ходить пешком, летать на самолете, плыть на корабле, ехать на поезде.

ИГРЫ ТИПА «ЛОТО»

Игры типа лото широко распространены в разных странах. Их используют для обучения детей счету, для расширения их словарного запаса и т.д.

Мы предлагаем несколько видов лото: картинное, словесное, цифровое.

1. Картинное лото

Цель: запоминание слов определенных лексических групп - существительных с прилагательными; форм множественного числа существительных и прилагательных; конструкций "что это?", "кто это?".

Реквизит: восемь больших карт с картинками; соответствующие им 64 маленькие карточки (см. приложение, табл. 3,4)².

Условия игры. Большие карты, состоящие из восьми клеток-картинок, на которых изображены люди, животные, предметы, раздают участникам игры. Число играющих ограничено количеством таких карт: их восемь.

Преподаватель (ведущий) держит в руках 64 маленькие карточки, на которых те же рисунки, что и в клетках больших карт. Преподаватель показывает картинку и спрашивает: Что это? или Кто это? Учащийся, на карте которого есть аналогичное изображение, называет предмет, берет карточку и кладет ее на клетку своей большой карты с этим рисунком.

Вариант: преподаватель может назвать предмет, изображенный на картинке (собака, сапоги), а учащиеся называют его в другом числе (собаки, сапог) и тоже кладут маленькую карточку на соответствующую клетку большой карты.

Выигрывает тот, кто раньше всех закроет все клетки своей карты маленькими карточками.

Список предметов, изображенных на картинках лото:

- 1) магнитофон, шкаф, (классная) доска, парта, (географическая) карта, (ученический) дневник, школа, (школьный) класс;
- 2) самолет, грузовик, метро, (легковая) машина (легковой автомобиль), автобус, троллейбус, поезд, теплоход;
- 3) пионер, пионерский отряд, знамя, палатка, пионерский галстук, пионерский значок, горн, барабан;
- 4) учебник, тетрадь, пенал, линейка, портфель, ручка, краски, карандаш;
- 5) колбаса, яблоко, сыр, морковь, масло, сахар, хлеб, молоко;

- 6) парикмахер, продавец, повар, милиционер, врач, учитель, рабочий, шофёр;
- 7) гусь, куры, свинья, утка, лошадь, кошка, корова, собака;
- 8) туфли, шапка, брюки, сапоги, платье, юбка, пальто, рубашка.

2. Словесное лото

Цель: запоминание управления глаголов.

Реквизит: восемь карт, разделенных на восемь клеток, в которых написаны вопросы и существительные; 56 маленьких карточек, каждая с глаголами несовершенного и совершенного вида (или с одним глаголом, если он одновидовой).

Условия игры. В игре могут участвовать не больше восьми учащихся: по числу больших карт. Если игроков меньше, например четверо, им можно дать по две большие карты.

Ведущий (учитель или учащийся) перемешивает маленькие карточки, берет верхнюю и называет глагол, написанный на ней, например «платить», «заплатить».

Участники игры ищут на своих картах (им помогает цвет: большие карты и соответствующие им маленькие карточки одного цвета) существительные, которые могут сочетаться с этими глаголами: «деньги», «покупка». В том случае, если учащийся обнаружил на своей карте такие существительные, он должен громко произнести получившееся словосочетание глагола с управляемым существительным. Построить словосочетание помогают вопросы «что?», «за что?» – платить (что?) деньги, платить (за что?) за покупку. «Платить деньги за покупку».

«Пить», «выпить»: пить (что?) молоко, пить (из чего?) из стакана. «Пить молоко из стакана».

«Обращаться», «обратиться»: обращаться (к кому?) к врачу, (с чем?) с вопросом, (за чем?) за советом. «Обращаться к врачу с вопросом». «Обращаться к врачу за советом».

Могут быть и другие варианты. Например, преподаватель называет глагол «бояться». В этом случае нужно составить два словосочетания этого глагола с существительными «волк» и «гроза»: бояться (кого?) волка, бояться (чего?) грозы.

«Заботиться», «позаботиться»: заботиться (о ком?) о ребенке, заботиться (о чём?) о доме.

Выигрывает тот, кто раньше других закроет клетки своих больших карт маленькими карточками.

По данному образцу каждый преподаватель может сам сделать аналогичные карточки, заменив глаголы, приведенные в образце, другими, соответствующими программе, по которой он работает. С помощью такого лото можно отрабатывать падежные формы существительных, фразеологические обороты и т. п.

Кроме того, преподаватель может с помощью учащихся изготовить лото, в котором на маленьких карточках будут написаны начальные слова фразеологизмов, а в клетках больших карт – конечные. При этом необязательно большие карты должны быть разделены на восемь клеток: их может быть шесть и даже четыре. Например:

погонишься, ни одного не поймашь.	...лучше новых двух.	...сколько зим.
...дальше будешь.	...доведе́т.	...то, что можешь сделать сегодня

За двумя зайцами...	Тише едешь...	Старый друг...
---------------------	---------------	----------------

Язык до Киева...	Сколько лет...	Не откладывай на завтра...
------------------	----------------	-------------------------------

Условия игры те же, что в словесном лото, являющемся образцом, т.е. ведущий читает начало фразеологизма, написанное на маленькой карточке, а участник игры, на карте у которого написаны конечные слова фразеологизма, произносит его весь целиком. Например:

Ведущий. «Тише едешь...»

Учащийся. «Тише едешь, дальше будешь».

Можно предложить еще один вариант лото: на больших картах написаны предложения — конструкции научного стиля речи, на маленьких карточках — их модели:

Медь представляет собой металл.	Сероводород обладает запахом.
Скорость уменьшается вследствие	Температуру измеряют термометром.

трения.	
---------	--

«что представляет собой что»	«что обладает чем»
------------------------------	--------------------

«что изменяется вследствие чего»	«что измеряют чем»
----------------------------------	--------------------

Условия игры те же

3. Цифровое лото

Цель: запоминание числительных и управляемых ими форм.

Реквизит: большие карты, разделенные на четыре, шесть, восемь клеток и соответствующие им маленькие карточки. Число карт не ограничивается.

Условия игры. Игрокам раздают по две-три карты, в клетках которых написаны числа:

1	24	36
79		90

40	33	
65	7	11

5		13
60	89	115

Преподаватель (ведущий) достает маленькие карточки и называет число. Учащийся, на карте которого есть это число, говорит: «У меня есть девяносто», берет карточку и накрывает соответствующую клетку своей большой карты.

Выигрывает тот, кто раньше всех закрыл все клетки своих карт.

Усложненный вариант цифрового лото: учащийся, называя число, должен добавить к нему существительное, причем сначала отрабатываются сочетания существительных с числительными, оканчивающимися на 1, потом на 2 – 4, затем на 5 – 10, 11 – 19 и как завершающий этап – с разными числительными. Например: двадцать один билет, два билета, тридцать две книги, сорок книг, четыре дома, шестнадцать домов и т. п. Преподаватель, помогая учащимся, может называть существительные в именительном падеже или показывать картинку, на которой нарисован предмет, а учащийся называет его в сочетании с числительным.

ИГРЫ ТИПА «ДОМИНО»

Использование домино при изучении иностранных языков давно известно. Игры такого типа выпускаются для детей дошкольного возраста и младшего школьного возраста. Цель этих игр – помочь запоминанию слов и словосочетаний, а также правильному их употреблению в предложении (усложненный вариант).

Домино, как и лото, можно разделить на три типа:

- 1) картинное – для запоминания существительных;
- 2) цифровое – для работы над числительными;
- 3) словесное – для отработки словообразовательных моделей, глагольного управления и т.п.

Например, для отработки сочетаний существительных с прилагательными полезно сделать домино, где на одной половинке фишки написано существительное (слово можно заменить рисунком), а на другой – прилагательное (стрелки показывают последовательность соединения фишек)

ель	новый	→
-----	-------	---

дом	красивая	→
-----	----------	---

чашка	большое	→
-------	---------	---

окно	синий	
------	-------	--

Для отработки управления глаголов можно сделать фишки, на одной половинке которых написаны управляемые слова, а на другой – управляющие глаголы:

из Брянска	ехать	→
------------	-------	---

В Москву	жить	→
----------	------	---

В доме	лететь	→
--------	--------	---

На Кавказ	купить	→
-----------	--------	---

Можно сделать домино, чтобы помочь учащимся запомнить сочетания существительных с числительными:

автобус	2
---------	---

 →

человек	1
---------	---

 →

дом	11
-----	----

 →

книга	21
-------	----

Основной принцип игры в домино сохраняется во всех вариантах: нужен набор фишек (карточек, разделенных пополам) с картинками, словами, цифрами, частями фразеологизмов и т. п. Несколько фишек должны быть с «пустышками» — пустыми половинками, а одна — с обеими пустыми половинками. Обычно игру начинает тот, кому попадает такая фишка. Но может начать и играющий, у которого фишка другого цвета, чем все остальные. Может начать игру и участник, у которого есть фишка, на обеих половинках которой изображено одно и то же. Фишки делятся между играющими, число которых не ограничено. Каждому играющему выдается определенное число фишек. Оставшиеся фишки образуют резерв. Учащиеся придумывают словосочетания из имеющихся у них на фишках слов, проговаривая языковой материал. При этом они выкладывают на стол фишки одну за другой. Ряд фишек может быть продолжен как вправо, так и влево. Если у играющего нет подходящих фишек, он может взять одну из резерва. Если фишка, которую он взял, тоже не подходит, он пропускает ход. Если резерв исчерпан, игрок, у которого нет подходящей фишки, пропускает ход. Сделавший ошибку также пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым закончит игру, т. е. сумеет правильно поставить все свои фишки в образующийся ряд.

1. Картинное домино

Цель: активизация лексики, форм родительного падежа существительных при числительных.

Реквизит: фишки с нарисованными на обеих половинках предметами; цифра, написанная возле рисунка, обозначает количество изображенных предметов.

На фишках картинного домино, данного в приложении (табл. 7), изображены следующие предметы:

мужского рода - стакан, кувшин, чайник, таз, кран, нож, шкаф;

женского рода - чашка, бутылка, сковородка, кастрюля, тарелка, вилка, ложка, плита, салфетка;

среднего рода - ведро, полотенце.

Предметы, названия которых являются словами мужского рода, изображены на розовом фоне, женского — на голубом, среднего — на желтом.

Условия игры. Начинает игру тот, у кого есть фишка с изображением одного и того же предмета на двух половинках или двойная «пустышка». В последнем случае следующий игрок может поставить фишку с одной пустой половинкой. Следующий имеет выбор: он слева может поставить фишку со стороны пустой половинки или справа — с рисунком того предмета, который изображен на фишке, поставленной вторым игроком.

Например:

Первый играющий

Второй играющий



	таз
--	-----

Третий играющий

кастрюля	
----------	--

 →

таз

Четвертый играющий

кастрюля

	таз
--	-----

 ←

таз	ведро
-----	-------

И т. д.

При этом каждый играющий обязательно называет предметы, нарисованные на его фишке, употребляя сочетание существительного с числительным (число предметов указывает цифра, стоящая рядом с рисунком): *один стакан и восемь*

ложек; пять чашек и четыре сковородки; четыре шкафа и два полотенца и т. д.

Выигрывает тот, кто раньше других поставит все свои фишки в ряд. Если игра зашла в тупик, выигрывает тот, у кого осталось меньше фишек и кто правильно назовет изображенные на них предметы: «У меня осталось одно полотенце и три кувшина» или «У меня есть еще восемь тарелок и одна вилка».

2. Цифровое домино

Цель: отработка форм числительных и сочетаний их с существительными.

Реквизит: фишки с числами и сокращенным обозначением мер длины, массы, площади, объема, денег и т. д.

Условия игры. Перед началом игры учитель должен объяснить учащимся, что при выкладывании фишек их внимание должно быть обращено на числа, а не на обозначения мер, т. е. если на столе лежит фишка, на которой написано *99 коп.* и *47 тонн*, то следующий игрок должен поставить фишку или с *99*, или с *47*. Выкладывая свои фишки, участники игры громко проговаривают написанное на обеих половинках фишек. Например: четыре целых и две десятых процента; один и одна вторая рубля (разговорный вариант: полтора рубля); две целых и семь восьмых тонны; тысяча девятьсот квадратных километров и т.д.

Выигрывает тот, кто первым поставит свои фишки.

3. Словесное домино (см. приложение, табл. 9, 10)

Цель: работа над словообразованием глаголов.

Реквизит: фишки, на одной половинке которых написаны глаголы, на другой — приставки (табл. 9).

Условия игры. Из имеющихся фишек играющий должен выбрать такую, на которой глагол можно соединить с приставкой, написанной на фишке, положенной предыдущим игроком:

вести	при-	→
-------	------	---

лететь	пере-
--------	-------

или фишку, на которой написана приставка, которую можно присоединить к глаголу уже лежащей на столе фишки:

солить	раз-	←
--------	------	---

вести	при-
-------	------

Во время игры учащиеся должны обязательно произносить получающиеся из сочетания приставок с глаголами новые глаголы: прилететь, развести и т. д. Можно усложнить задание: играющие придумывают словосочетания или предложения с образованными ими глаголами - Весной прилетают птицы; развести в разные стороны.

Другой тип словесного домино служит отработке глагольного управления.

Реквизит: фишки с написанными на их половинках глаголами и управляемыми ими существительными с предлогами или без предлогов в нужном для сочетания с глаголом падеже (см. приложение, табл.10). Учащиеся должны правильно определить управление глагола, выбрать нужную фишку:

разговору	обратиться	→
-----------	------------	---

К врачу	отличаться	→
---------	------------	---

Хорошим поведением	поражаться
--------------------	------------

Выигрывает тот, кто первым поставит все свои фишки.

ИГРЫ ТИПА «КАРТОЧКИ»

Игральные карточки могут быть использованы для запоминания грамматических форм (например, форм глагола), для заучивания видовых пар, для отработки глагольного управления, запоминания синонимов, антонимов и т. п. Мы предлагаем несколько видов игр с карточками. По образцу этих игр можно составить и изготовить другие, необходимые для конкретных условий обучения. Количество комплектов карточек для каждого вида игры зависит от числа тренируемых глаголов или другой части речи, которая подлежит отработке. Каждый комплект содержит от четырех до восьми карточек.

Карточки можно раздать играющим все без ограничения, но можно выдать определенное число (например, пять), а остальные оставить в резерве, откуда участники игры будут их брать по мере необходимости.

1. «Восьмерка глагольных форм»

Цель: контроль знания парадигм глаголов.

Реквизит: Четыре комплекта карточек по восемь штук в каждом.

Парадигма каждого глагола включает формы инфинитива несовершенного и совершенного вида (*читать, прочитать*), формы настоящего времени единственного (*сейчас я..., ты..., он, она...*) и множественного числа (*сейчас мы..., вы..., они...*), формы прошедшего времени единственного (*вчера он..., она...*) и множественного числа (*вчера они...*), формы будущего простого времени единственного (*завтра я..., ты..., он, она...*) и множественного числа (*завтра мы..., вы..., они...*), форму повелительного наклонения (*пожалуйста, ...*).

Условия игры. Карточки раздают поровну всем участникам игры. Учитель устанавливает порядок выкладывания карточек. Удобнее всего начинать с инфинитива и заканчивать повелительной формой.

Игру может начать любой участник, у которого есть карточка с инфинитивом глаголов. Следующий учащийся может продолжить ряд, начатый первым, т.е. положить карточку настоящего времени единственного числа (на время указывают слова *сейчас* — настоящее время, *вчера* — прошедшее время, *завтра* — будущее время). Выкладывая карточку, играющий должен проспрягать соответствующий глагол в единственном числе: *я читаю; ты читаешь; он, она читает.*

Если у второго игрока нет карточки настоящего времени единственного числа, а есть инфинитив другого глагола, он может начать новый ряд. В каждом ряду последовательность форм должна быть единой.

Если у игрока, которому по очереди нужно ставить карточку, нет подходящей, он теряет ход, а карточку кладет следующий.

Преподаватель должен внимательно следить за тем, чтобы играющие произносили формы глаголов, выкладывая свои карточки. Например: «*Сейчас мы читаем, вы читаете, они читают. Вчера он читал, прочитал; она читала, прочитала. Вчера они читали, прочитали. Я завтра прочитаю, ты прочитаешь, он прочитает, она прочитает. Завтра мы прочитаем, вы прочитаете, они прочитают. Пожалуйста, читай. Пожалуйста, прочитай*». На карточках со словом *пожалуйста* местоимения *ты* и *вы* стоят в скобках, так как в разговорной речи местоимения с формой глагола в повелительном наклонении не употребляются, т.е. ответы учащихся, выкладывающих эти карточки, будут такими: «*Пожалуйста, читай, читайте. Пожалуйста, прочитай, прочитайте.*

Пожалуйста, пиши, пишите. Пожалуйста, напиши, напишите. Пожалуйста, иди, идите. Пожалуйста, пойдя, пойдите. Пожалуйста, поезжай, поезжайте». От глаголов *ехать* и *поехать* образуется только одна форма повелительного наклонения — *поезжай, поезжайте*.

Выигрывает тот, кто раньше всех выложит свои карточки.

Преподаватель может сделать любое количество карточек для контроля, включив в их число причастия, деепричастия, сослагательное наклонение, будущее сложное время и т. д.

2. «Дежурный»

Цель: тренировка форм повелительного наклонения.

Реквизит: комплект карточек, число которых зависит от числа играющих и от числа тренируемых глагольных форм. Карточки содержат информацию, рассчитанную на реакцию в виде побудительных реплик, выражающих требование, приказ или просьбу. Например:

Предполагаемая реакция

В
аудитории

Вытри доску и открой окно!

В классе

Включи.

Условия игры. Участники игры садятся в круг и выбирают «дежурного»: его может назначить преподаватель; может вызваться желающий «дежурить»; его может выбрать группа; на него может выпасть жребий; можно выбрать «дежурного» с помощью считалки (см. в настоящем пособии раздел «Материалы для активного отдыха»).

После того как «дежурный» назначен, участники игры по очереди в соответствии с написанным на их карточках дают ему поручения. «Дежурный» должен не только запомнить все поручения, но и подвести итог «сделанному», например:

Итак, я должен проветрить комнату, вытереть доску, включить свет...

Следующим «дежурным» назначается сидящий рядом (например, по часовой стрелке) или снова используют считалку.

Выигрывает тот из «дежурных», кто «сделал» больше всех. Учет «дел» может вести преподаватель или кто-нибудь из учащихся.

Игру можно усложнить, предложив учащимся добавлять к просьбе слово *пожалуйста*. Если играющий, обращаясь к «дежурному», забывает об этом, он сам становится «дежурным».

3. «Соберите комплект!»

Цель: тренировка лексики по разным темам («Мой дом», «Все для приготовления обеда», «Все для письменного стола» и т. п.), конструкций с *нужно*, выражения целевых, пространственных отношений. Игра позволяет соединить языковую тренировку с речевой практикой.

Реквизит: комплект карточек, на которых изображены предметы, объединенные между собой каким-нибудь признаком. Например, предлагается комплект карточек на тему «Квартира» (см. табл. 12). На каждой карточке, которые раздают играющим (их может быть до восьми человек), изображен один предмет, входящий в комплект из четырех предметов, составляющих набор мебели или оборудования одной из комнат квартиры. На каждой карточке нарисован один предмет, а названия трех остальных написаны. На другой карточке изображен другой предмет из комплекта, а название первого написано вместе с двумя следующими, т. е. на каждой карточке указано, какие четыре предмета соответствуют определенной комнате, но названия трех из них написаны, а четвертый изображен на рисунке. Таким образом, рисунки на всех карточках разные.

Условия игры. Все играющие садятся в круг. Ведущий раздает карточки (по четыре каждому участнику).

Каждый играющий решает для себя, комплект для какой комнаты он будет собирать и каких предметов ему недостает.

Игру начинает тот, кому попадет карточка, отмеченная красным уголком (далее по часовой или против часовой стрелки).

Каждый играющий спрашивает у любого другого участника игры, нет ли у него одного из предметов, название которого написано на его карточке. Например, первый играющий спрашивает: *У тебя есть стиральная машина?* Тот, у кого спрашивают, во-первых, должен найти ее изображение, а во-вторых, прежде чем отдать карточку, должен спросить: *А для чего тебе она?* Только после правильного ответа (*Стиральная машина мне нужна, чтобы стирать или Стиральная машина мне нужна для стирки* и т. п.), он отдает карточку. Если

ответ был неправильным, он может не отдать карточку с нужным предметом, поправить говорящего и сам начать подбирать свой комплект. Если у того, к кому обращаются с вопросом, нужного предмета нет, ход теряется, инициативу перехватывает очередной играющий, т. е. второй по кругу, и т. д.

Из игры выходят победителями те, кто подберет свой комплект раньше других. Бывает так, что карточки «ходят» от одного участника игры к другому. Один и тот же комплект могут собирать сразу несколько человек. Кто быстрее?

Преподаватель находится в кругу играющих, но не играет, а руководит игрой, контролирует ответы, обращает внимание на ошибки, если они остаются незамеченными, следит за соблюдением правил игры.

Игру можно *усложнить*. После того как комплект собран, победитель должен рассказать, что он с ним будет делать. Например: *Письменный стол я поставлю у окна, полки для книг — к стене, возле них поставлю — кресло, а секретер — возле другой стены.*

4. «Хоровод дружбы»

Цель: отработка словоформ, связанных с названиями национальностей.

Реквизит (см. приложение, табл. 13): парные карточки — на одной изображен мальчик, а на другой — девочка в национальной одежде народов СССР. На карточках написано название соответствующей республики, что помогает участникам игры найти свою «половинку».

Условия игры. Отбираются карточки по числу участников игры. Их должно быть четное количество. Каждому выдается одна карточка с изображением мальчика или девочки в национальном костюме. Играющие начинают искать соответствующую «пару», обмениваясь примерно следующими репликами: «Я белорус, ищу белоруску; Кто ты по национальности?; Откуда ты приехал?»; «Я белоруска, приехала из Белоруссии» и т. п. Нашедшие свои «половинки» соединяют свои карточки и говорят: «Мы — белорусы или Мы из Белоруссии» и т. п.

Во время игры преподаватель выполняет роль суфлера: он прислушивается к репликам играющих, подсказывает им нужные формы, если слышит ошибку, дает образец.

Для справок приводим названия национальностей, которые встречаются в игре: русский, русская; украинец, украинка; белорус, белоруска; узбек, узбечка; казах, казашка; грузин

Варианты игры: могут быть использованы карточки с силуэтами мужчин и женщин и с названиями разных стран мира (Англия, Франция, Испания, Китай, Япония...), а также карточки с изображением гербов и флагов различных государств.

5. «Дом быта»

Цель: заучивание названий бытовых учреждений, усвоение речевых средств выражения пространственных отношений.

Реквизит: большой рисунок с изображением здания «Дома быта» с прорезями над окнами и карточки с названиями мастерских и предприятий, расположенных в нем; секундомер.

Условия игры.

Играющие делятся на две команды. Всем играющим раздаются карточки с названиями предприятий, расположенных в «Доме быта». Игра начинается по команде преподавателя. Сначала участники игры из одной команды вставляют в прорези большого рисунка свои карточки и быстро говорят, где находится их учреждение. Например: *Химчистка находится справа на втором этаже «Дома быта»*. Тексты, которые должны произнести следующие игроки, усложняются, так как им надо рассказать о расположении их предприятий быта относительно других, уже обозначенных предыдущими участниками игры, например: *Справочное бюро расположено на третьем этаже справа от парикмахерской, под ним на втором этаже находится химчистка, над ним расположено кафе*.

Преподаватель отмечает время, которое затратила команда на расстановку карточек и проговаривание текста. Затем в игру вступает вторая команда. Побеждает та группа учащихся, участники которой быстрее расставили карточки и лучше рассказали при этом о расположении своих бытовых учреждений.

Перед началом игры следует обратить внимание учащихся на следующее обстоятельство: в СССР первый этаж — самый нижний этаж дома, тогда как во многих странах первым этажом считают второй снизу, вторым этажом — третий снизу и т.д. Играющие должны ориентироваться на принятую русскими нумерацию этажей. В этом им помогут надписи над дверями лифта (см. табл. 14).

Проводя игру, преподаватель в зависимости от уровня знаний учащихся может давать разные задания: для начального этапа предлагаются слова «вверху – внизу», «справа — слева», «на первом, втором, третьем этаже», для среднего этапа — «справа от меня, рядом с, около» и т.п.

ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТАБЛИЦ И ПЛАНОВ

1. «Где стоит матрешка?»

Цель: отработка форм, передающих пространственные значения (предлоги «в» и «на» для обозначения местонахождения, конструкция «что находится где?»), употребление придаточных определительных предложений с союзным словом «который (-ая, -ое, -ые)».

Реквизит: рисунок, на котором символически изображено пространство, начиная от космоса и кончая комнатой, где на столе стоит матрешка (см. приложение, табл. 15).

Условия игры. Учащиеся разделяются на две команды. Им предоставляется четыре-пять минут для обсуждения рассказа о том, где находится комната, в которой стоит матрешка. Рассказывает капитан команды. Начинает первой команда, подготовившая рассказ раньше другой.

Задачи перед играющими могут ставиться разные: придумать самый интересный, самый фантастический рассказ, самый короткий, с неожиданными подробностями или событиями.

Образцы рассказов:

1) На земном шаре, в Азии, есть государство... В центральной его части находится большой город... В юго-западном районе города расположена широкая площадь... На площадь смотрят окна большого шестнадцатэтажного дома. На четырнадцатом этаже в квартире номер девяносто три в маленькой комнате стоит стол, на котором находится моя любимая матрешка.

2) Моя любимая матрешка стоит на маленьком круглом столике, который находится в огромном зале музея творчества народов мира. Этот музей расположен во дворце из мрамора и стекла. Дворец стоит на набережной широкой и глубокой реки. Эта река течет с юга на север через огромную равнину, расположенную в северо-восточной части государства. Государство занимает южную и юго-западную часть континента. Это самый большой

континент на планете, а планета — самая маленькая среди планет этой космической системы.

3) Моя любимая матрешка всегда стояла на столе в моей комнате, которая расположена в трёхкомнатной квартире на первом этаже двухэтажного дома. И вдруг она пропала. Я увидел, что на столе матрешки нет. Кто мог взять ее? В нашей квартире вместе со мной живут отец, мать, брат и сестра. Никто из них не брал мою матрешку. Наш дом стоит во дворе в тихом районе небольшого городка. И вдруг я догадался: в нашем городе живут большие птицы, которые любят уносить в свои гнезда все красивое. Такие птицы водятся на всем земном шаре, а может быть, и на всех планетах во вселенной. Наверное, мою матрешку унесла такая птица.

Ошибившийся игрок проговаривает текст сначала. Выигрывает команда, которая точнее выполнила задание преподавателя.

Учащиеся начального этапа могут играть в эту игру, используя минимум слов, например: «Матрешка находится на столе, стол находится в комнате, комната находится в квартире, квартира находится на ... этаже» и т. д.

Вариант: игра может проводиться как эстафета двух команд. В этом случае таблицу можно прикрепить к стене, а команды выстраиваются перед ней в две колонны. Одновременно к таблице подбегают по одному представителю от обеих команд. Каждый из участников игры произносит свою реплику и уступает место другому игроку своей команды.

Задача преподавателя – отметить ошибки учащихся, определить победителя.

2. «Наш город»

Цель: развитие навыков употребления конструкций «у нас есть что», «что находится где», «чего где нет», глаголов движения с приставками; активизация лексики, связанной с темами «Город», «Служба быта», «Где купить?».

Реквизит: схема города (см. приложение, табл. 16)

Условия игры. Группа делится на команды по два-три человека, за которыми закрепляются районы города (на схеме они обозначены цветом). Каждая команда знакомится со своим районом («зеленый» район, «розовый» и т. д.), проговаривая названия всех имеющихся на схеме объектов.

Образец:

В нашем районе есть летний сад, магазин «Одежд», цирк, гостиница «Северная», гастроном, картинная галерея, театр эстрады, блинная, но нет оперного театра, музея истории театра, ювелирного магазина, почты...

После этого преподаватель объявляет конкурс на лучший рассказ о своем микрорайоне. Команды должны дать название микрорайону, описать все его достопримечательности. Побеждает группа, лучше всех справившаяся с заданием.

Варианты игры: 1) конкурс на лучший (самый полный) маршрут по району для туристов;

2) конкурс на лучший справочник для туристов «Что интересно посмотреть в нашем городе»; командам дается задание составить справочники для спортсменов, (любителей театра, ученых, любителей старины и т. п.)

Выигрывает команда, составившая наиболее подробный маршрут и рассказавшая о нем с минимальным количеством ошибок.

ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ПРЕДМЕТОВ И ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

1. Перебрасывание мяча друг другу

Цель: закрепление речевых образцов путем многократного их повторения.

Реквизит: два — три мяча на группу.

Условия игры. В игре могут участвовать от 3 до 15 человек. Они становятся в круг. Если учащихся больше, то образуется два или три круга. В каждом кругу играющие перебрасывают друг другу один мяч. Преподаватель следит за игрой, переходя от одного круга к другому.

Перебрасывая мяч, участники игры выполняют речевые задания. Например:

1) Первый играющий, бросая мяч, называет слово (например, «хороший»); второй, поймавший мяч, — синоним («замечательный») или антоним («плохой») этого слова. Бросая мяч третьему игроку, второй произносит новое слово (например, «холодный») для того, чтобы поймавший назвал его синоним («ледяной») или антоним («горячий»).

2) Первый играющий. «Как тебя зовут?» (бросает мяч второму).

Второй играющий. «Меня зовут... А как тебя зовут?» (бросает мяч третьему) и т. д.

- 3) Один из играющих называет существительное (например, «город»), другой, поймав мяч, должен назвать определение к нему («красивый»).
- 4) Бросающий мяч произносит начало фразеологизма или любого предложения («Антон пошел...»); тот, кто ловит, должен это предложение закончить: «... в библиотеку»).
- 5) Один играющий говорит условие задачи (например, «два умножить на три»), другой должен быстро сказать ответ («шесть»). Это задание используют при отработке математических терминов и числительных.

Преподаватель должен следить за правильностью игры, корректировать ошибки, предлагая речевые образцы. При спаде интереса к игре следует менять задание или прекращать игру.

Вариант: мяч бросает преподаватель разным учащимся, а учащиеся, выполняя задание, бросают мяч снова преподавателю.

В играх с мячом победителя обычно не бывает, преподаватель использует эти игры для того, чтобы разнообразить занятия.

Использование мяча, во-первых, сокращает время на обдумывание (как только пойман мяч, должен следовать ответ), во-вторых, при игре с мячом выполняется двойное действие: надо поймать мяч и дать ответ. Два действия требуют автоматической отработки обоих. В-третьих, в играх с мячом демонстрируются ловкость, быстрота реакции, игра способствует созданию веселого настроения.

2. Удары мячом об пол

Цель: запоминание речевых образцов путем их многократного проговаривания.

Реквизит: один мяч для двух-трех учащихся.

Условия игры. Учащиеся разделяются на группы из двух-трех человек. Каждая группа получает задание бить по мячу рукой и одновременно проговаривать в ритме отскакивающего мяча нужные речевые единицы. Эту игру можно использовать, например, в следующих случаях (косой черточкой условно обозначаем удар по мячу):

- 1) Для заучивания названий лиц по признаку родства – Я знаю / одиннадцать / русских / слов: / семья / брат / сестра / дочь / отец / мать / бабушка / бабушка / муж / жена;
- 2) для заучивания модели выражения желания – Я / могу / сказать / по-русски: / Я / хочу / есть. / Я / хочу / спать. / Я / хочу / читать / и т. д.

В каждой группе побеждает тот, кто проговорит все, не сбившись, в нужном темпе.

3. Игра с юлой

Любое упражнение на проговаривание может сопровождаться игрой с юлой. Один из играющих, раскручивая юлу, вызывает своего товарища, задача которого – выполнить задание, пока юла не упала, затем раскрутить ее и вызвать следующего участника игры.

Приведем примеры заданий:

- 1) Перечислите известные вам названия овощей (фруктов, предметов мебели и т. п.).
- 2) Назовите предметы, сделанные из дерева.
- 3) Перечислите действия, связанные с профессией врача (например: «врач лечит», «выписывает лекарство», «осматривает больного» и т. д.).
- 4) Перечислите признаки осени («осенью желтеют листья», «дни становятся короче», «часто идет дождь» и т. д.).
- 5) Расскажите о себе («Я приехал из...», «Меня зовут...», «Мне... лет», «Я учусь...»).

4. Игра с песочными часами

Песочные часы могут быть разными: от одной минуты до пяти.

Примерные задания:

- 1) Прочитайте текст (перескажите текст, ответьте на вопрос и т. п.) за время, ограниченное песочными часами.
- 2) Придумайте рассказ на заданную тему и говорите, не останавливаясь, до тех пор, пока не пересыплется песок в часах (например, опишите свой родной город, охарактеризуйте своего товарища, поделитесь своими впечатлениями о выставке, концерте и т. п.).

5. «Круг в круге»

Цель: многократное повторение отрабатываемого речевого материала.

Условия игры. Учащиеся образуют два круга – внешний и внутренний, располагаясь лицом друг к другу, стоя парами. По сигналу преподавателя каждая пара выполняет речевое задание, а затем внешний круг (тоже по сигналу преподавателя) передвигается по часовой стрелке на одного игрока внутреннего круга, и вновь выполняется то же задание, но с новым собеседником. Смена

собеседника и движение снимают монотонность повторения одного и того же материала.

Эту игру можно использовать для отработки этикетных формул (предложение – согласие, предложение – отказ, просьба – согласие, знакомство и т. д.).

Например:

1-й учащийся. «Давайте познакомимся. Меня зовут Андрей».

2-й учащийся. «Очень приятно. А меня зовут Ирина. Можете называть меня просто Ира».

1-й учащийся. «Очень приятно. Откуда ты приехала?»

2-й учащийся. «Из Ташкента».

1-й учащийся. «А я из Тбилиси».

Или:

1-й учащийся. «Извините, дайте мне, пожалуйста, вашу книгу».

2-й учащийся. «Извините, но она мне тоже сейчас нужна».

Варианты:

1) Игроки, стоящие во внутреннем круге, загадывают, договорившись между собой, какое-нибудь число или предмет (животное), а игроки, стоящие во внешнем круге, с помощью системы вопросов должны отгадать, что задумано.

Например (о животном):

- a) оно большое или маленькое?
- b) Какого цвета?
- c) Что может делать?
- d) Что любит есть?
- e) Где живет? и т. д.

2) «Круг в круге» – удобный вид игры и для проигрывания ролей.

Условия игры. Игроки внешнего круга получают роли. Распределение ролей зависит от темы и от того речевого материала, который отрабатывается.

Например, отрабатывается конструкция «наличие / отсутствие чего-либо»: «У вас есть?..» – «У меня нет...»

Роли игроков:

- a) запасливый человек, имеющий все в своем доме;

- b) неаккуратный ученик, у которого нет ничего из того, что необходимо на уроке;
- c) продавец продуктового магазина;
- d) продавец мороженого;
- e) житель большого города;
- f) сельский житель и т. д.

Название роли написано на карточке, которую получает каждый участник игры.

Игрок, стоящий во внутреннем круге, подходит к игроку во внешнем круге и спрашивает: «Извините, вы кто?» и получает ответ: «Я продавец (ученик, жилец этого дома и т. п.)». Игрок сообщает «общее» название своей роли, чтобы стал понятен круг предметов, которые могут его окружать. Задача второго игрока – определить полностью роль собеседника, задавая вопросы: «У вас есть?..», «Вы можете?..»; «Вы умеете?..» В заключение он говорит: «Значит, вы продавец мороженого!» или: «Вы, конечно, продавец газет».

6. «Стенка»

Условия игры. Группа учащихся делится на две равные команды. Они выстраиваются лицом друг к другу, образуя как бы две «стенки».

Варианты игры:

- 1) Одна команда хором задает вопрос, вторая хором отвечает.
- 2) Задание выполняется отдельно парой играющих из разных команд, стоящими напротив друг друга учащимися.

В игре «Стенка» может не быть победителя, т. е. она проводится как развлечение. Но можно построить ее и как соревнование двух команд. Речевые задания могут быть различные. Например:

- а) «Спросите и догадайтесь»

Цель: отработка вопросительной интонации и вопросительных конструкций.

Условия игры. Учащиеся одной команды (I) загадывают, например, место, куда бы они хотели пойти. Участники второй команды (II) задают вопрос: «Мы пойдем сегодня в кино?»

I. «Нет, не в кино».

II. «Мы пойдем в театр?»

I. «Нет, не в театр» и т. д.

Если члены второй команды отгадали, они получают очко, если не отгадали, то спрашивают: «А куда же мы сегодня пойдем?» Игроки первой команды должны открыть секрет: «Мы пойдем сегодня на выставку».

б) «Кем вы работаете?»

Цель: отработка форм творительного падежа существительных и прилагательных, спряжения глаголов.

Условия игры. Участники одной команды спрашивают: «Кем вы работаете?» Вторая команда отвечает хором: «Кем работаем, не скажем, а что делаем, покажем». Затем все вместе разыгрывают пантомиму, показывая действия, типичные для представителя данной профессии. Задача учащихся из первой команды – отгадать задуманную профессию.

в) «Что вы делаете (делали вчера, будете делать завтра)?»

Участники игры из одной команды изображают действия (чтение книги, завтрак, занятия каким-либо видом спорта и т. п.), задача членов другой команды – отгадать и назвать эти действия.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

7. «Говорящие часы»

Цель: запоминание лексики путем многократного ее проговаривания.

Реквизит: карточки с обозначением времени (9 часов 20 минут, 4 часа 35 минут и т.п.).

Условия игры. Двенадцать учащихся садятся в круг, лицом внутрь круга. Это часы. Каждый играющий обозначает цифру часов: первый — 1 час и одновременно 5 минут; второй — 2 часа и 10 минут, третий — 3 часа и 15 минут и т. д.

	12 часов (60 минут)	
11 часов (55 минут)		1 час (5 минут)
10 часов (50 минут)		2 часа (10 минут)
9 часов (45 минут)		3 часа (15 минут)
8 часов (40 минут)		4 часа (20 минут)
7 часов (35 минут)		5 часов (25 минут)
	6 часов (30 минут)	

Остальные учащиеся получают от преподавателя карточки с обозначением времени. По очереди она называют время: сейчас 6 часов 20 минут. Учащийся, играющий цифру 6, встает, говорит: 6 часов-бом. Встает и учащийся, играющий 20 минут (он же играет и 4 часа), и говорит: 20 минут-бим.

Часы всегда встают первыми, а минуты — вторыми.

Если сообщается: 12 часов ровно, встает играющий 5 часов — 5 часов-бом, и играющий 30 минут — 30 минут-бим. Если сообщается время без 5 минут шесть, встает играющий 5 часов — 5 часов-бом, а затем играющий 55 минут — 55 минут-бим и т.д.

Победителя в этой игре нет; она используется преподавателем для оживления занятия.

8. «Который час в разных странах»?

Цель: проговаривание речевых формул для обозначения времени.

Реквизит: карта полушарий с часовыми поясами; набор карточек с обозначением времени.

Условия игры. Ведущий (вначале это преподаватель) берет набор карточек с обозначением московского времени. Перебирая карточки, ведущий говорит: Сейчас в Москве 12 часов дня, а сколько в Лондоне?

Тот, кто быстрее вычислит лондонское время и назовет его, получает очко (жетон). Выигрывает учащийся, набравший наибольшее число очков.

9. «Один лишний»

Цель: выработка навыков аудирования и запоминания глагольных видовых пар, синонимов, антонимов.

Реквизит: стулья (на один меньше числа играющих).

Условия игры. Стулья ставят в круг, а играющие ходят вокруг них. Сесть нужно по знаку ведущего или преподавателя. Например, преподаватель говорит: «Я буду называть глаголы, имеющие видовые пары. Если я назову глагол, у которого нет видовой пары, садитесь. Или: Я назову слова-синонимы. Если среди них будет не синоним, садитесь. Или: Я буду называть слова одной тематической группы (например, овощи); если я назову не овощ, садитесь. Тот, кто не успел сесть вовремя и остается без стула, выходит из игры. Выбывает и тот, кто сел, когда не было произнесено слово-сигнал.

Проигравший убирает один стул. Выигрывает тот, кто остался в игре последним, когда все выбыли.

10. «Стоп»

Цель: тренировка в употреблении лексики со значением национальности, места жительства; отработка конструкции со значением места.

Реквизит: стулья; открытки и карточки, на которых написаны названия республики (страны) и города. Например:

Белоруссия

Грузия

Условия игры. В игру включается число карточек или открыток на две меньше, чем число участников. Такое же число стульев ставится по кругу спинками друг к другу. На сиденья стульев кладут карточки. Участники игры быстро ходят вокруг стульев. Как только преподаватель говорит: «Стоп!», они должны сесть на стулья и взять свои карточки.

Для двух участников игры не хватит стульев. Они должны обойти весь круг (навстречу друг другу, кто быстрее) и каждому сидящему задать вопросы: «Откуда вы приехали? Кто вы по национальности? Из какого вы города?» Сидящий показывает свою карточку и отвечает: «Я приехал из Белоруссии. Я белорус. Я минчанин (Я из Минска)».

Побеждает тот из двоих, кто первым обойдет круг сидящих. Победитель садится на один из стульев, а остальные бегут до сигнала «Стоп», после чего игра начинается опять.

11. «Телефон»

Цель: заучивание речевого образца путем его многократного повторения.

Условия игры. Группа делится на две-три команды. Члены команды садятся рядом друг с другом. В каждой команде есть ведущий. Преподаватель дает им по одной карточке, на которой написано предложение. Ведущий должен прочитать это предложение и прошептать его на ухо первому из сидящих в ряд игроков своей команды.

Задания участникам игры:

1) прошептать предложение следующему из сидящих в ряд игроков (и так по очереди до последнего игрока),

2) перевести фразу на родной язык и прошептать соседу; следующий участник игры должен снова перевести фразу на русский язык, передать соседу, сидящему с другой стороны; тот снова переводит на родной язык и т.д.

Участник команды, сидящий последним, произносит вслух услышанную фразу. После него ее говорят по очереди все играющие так, как они ее слышали, и, наконец, ведущий читает фразу по карточке. Побеждает команда, члены которой быстрее и вернее передали фразу.

12. «Опрос населения»

Цель: закрепление речевых образцов путем их многократного проговаривания.

Условия игры. Все участники получают задание собрать некоторые сведения у присутствующих. Тема определяется преподавателем в зависимости от того, какие речевые формулы закрепляются.

1) «Знакомство»:

- а) имена всех учащихся и их родственников;
- б) возраст учащихся;
- в) количество детей (братьев, сестер) у каждого игрока;
- г) профессия всех родственников и т. д.

2) «Город»:

- а) Каким видом транспорта вы пользуетесь?
- б) Сколько времени вы тратите на поездки?
- в) Сколько раз в день вам приходится ездить?
- г) Сколько денег вы тратите на поездки?

Варианты:

1) Все члены группы получают вопросы, на которые они должны собрать ответы. Все встают со своих мест, подходят друг к другу, задают вопросы, собирая нужные сведения. Победитель тот, кто раньше получил ответы на свои вопросы.

2) Вопросы получает лишь половина группы («статистики»), а другая половина («население») отвечает на вопросы.

Когда ответы получены, игру можно продолжить следующим образом:

- а) «Продиктуйте машинистке» – учащийся сообщает сведения своему соседу («машинистке»), который повторяет эти сведения, как бы печатая на машинке.

б) «Сообщите в бюро по телефону» – один учащийся «звонит» и диктует сведения, а остальные повторяют их, чтобы проверить, все ли правильно они «записали».

Победителя в этой игре нет.

ИГРЫ-ЗАГАДКИ

1. «Дешифровщики»

Цель: развитие языковой догадки.

Условия игры. Ведущий (вначале преподаватель) пишет первую и последнюю буквы слова.

Например:

П-- — — — — — — — — Б (преподаватель)

Задача участников игры – узнать слово, для чего каждый по очереди произносит название буквы, а ведущий вписывает ее вместо черточки. Если буква в слове повторяется несколько раз, то ведущий ее вписывает во всех позициях.

Например, играющий говорит: а. Ведущий пишет букву а, вставляя ее вместо прочерков в тех местах, где она должна быть написана:

П-- — — — А — А — — — Б. Второй играющий говорит: б. Ведущий отвечает: «Такой буквы в этом слове нет» и записывает очко проигрыша. Третий играющий говорит: е. Ведущий записывает эту букву вместо прочерков:

П-- Е— — — А — А — Е — Б.

Игра продолжается до тех пор, пока не разгадано слово или не набрано количество проигрышных очков, о котором игроки договариваются заранее, например десять. Если набралось десять проигрышных очков, а слово не разгадано, то проиграли отгадывающие, а водящий выиграл. Он расшифровывает слово. Иногда отгадывающие узнают слово еще до того, как вписаны все буквы. В этом случае победа достается им. Ведущим становится участник игры, который назвал слово или последнюю букву, благодаря которой слово стало понятным.

2. «Какое слово написано?»

Цель: развитие языковой догадки.

Условия игры. Ведущий (преподаватель) пишет слова, в которых переставлены буквы. Например, вместо «стол» написано «лост». Задача играющих – быстро

составить из этих букв слово. В том случае, если играющие не могут выполнить задание, ведущий подсказывает: «Это предмет мебели».

Того, кто догадался раньше всех, преподаватель должен похвалить.

3. «Отгадайте, что это»

Цель: развитие навыков употребления вопросительных предложений без вопросительного слова.

Условия игры. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные загадывают кого-нибудь из присутствующих, широко распространенное животное или прячут какой-либо предмет.

Отгадывающий (водящий) должен найти решение с помощью десяти вопросов, на которые он получает в ответ только «да» или «нет».

Например, спрятана книга. Можно узнать, где она находится, задавая вопросы:

- Книга находится на столе?
- Нет, не на столе.
- Она лежит в портфеле?
- Нет, она не в портфеле и т.д.

Если водящий догадывается, где спрятан предмет, он садится на свое место, а группа выбирает нового водящего. Если водящему не удалось найти спрятанное, он должен выполнить еще одно задание.

4. «Охота за синонимами»

Условия игры. Один из участников выходит из комнаты. Оставшиеся придумывают слово и подбирают к нему синонимы. Например, задумывается слово «хорошо». Подбираются синонимы: «прекрасно», «великолепно», «чудесно», «замечательно» и т. д. Каждый синоним закрепляется за участником игры.

Отгадывающий входит и задает вопросы. Отвечая на них, каждый участник игры должен в ответе употребить доставшийся ему синоним. Запомнив синонимы, водящий должен отгадать загаданное слово; если не отгадал, то водит снова.

Вариант: загадав слово и подобрав синонимы, все придумывают рассказ; каждый участник игры должен запомнить фразу с доставшимся ему синонимом.

Например:

- 1) Вчера был прекрасный день.

- 2) Мы встали в великолепном настроении и решили пойти в ближайший парк.
- 3) Парк, который находится недалеко, очень интересный, можно сказать, замечательный.
- 4) Самое удивительное и чудесное в нем – это пруд.

Игра продолжается до тех пор, пока не использованы все синонимы.

Водящий выигрывает, если сумеет сопоставить синонимы и назвать загаданное слово.

Водящим становится тот участник игры, который произнес фразу, после которой стало ясно, какие синонимы задуманы. Если водящий не определил синонимы, он водит снова.

5. «Мы — художники»

Цель: активизация устной речи.

Реквизит: чистые листы бумаги и карандаш.

Условия игры. Группу учащихся можно разделить на пары или на команды по три, пять или семь человек.

Если играют парами, то каждый участник игры получает лист бумаги и рисует картинку. Если игра групповая, то каждая команда получает лист бумаги, обсуждает сюжет рисунка, и один из участников команды рисует. Время для рисования оговаривается заранее (от пяти до семи минут).

Когда рисунки сделаны, играющие обмениваются ими, а затем должны объяснить, что на рисунке изображено. Авторы рисунка следят за правильностью объяснения.

Победителя в игре нет.

ИГРЫ – СОРЕВНОВАНИЯ: КТО БЫСТРЕЕ, КТО ПРАВИЛЬНЕЕ

Любое контрольное задание можно проводить как соревнование учащихся. Например:

Учитель: В течение этой недели мы с вами выучили много новых слов. Сейчас уже можем назвать десять слов, обозначающих предметы в классе. Вспомните эти слова! Кто назовет слова, обозначающие мебель в классе? Слова, связанные с уроком письма? Чтения?

За каждый правильный ответ дается жетон. Это может быть просто кусочек картона любой формы и цвета. Можно раскрасить их в разные цвета и

выдавать в зависимости от сложности вопроса: желтый – одно очко, зеленый – два очка, синий – три очка, красный – пять очков.

Победителем считается тот, кто набрал большее число очков.

В таких играх ведущим может быть только учитель, но он имеет возможность назначить помощников, которые будут раздавать жетоны.

1. «Вспомните слова»

Цель: активизация лексики различных тематических групп; контроль навыков правильного употребления слов.

Варианты

1) Ведущий называет профессию, задача учащихся – перечислить действия, связанные с ней. За каждое слово выдается жетон.

Ведущий: Что делает врач?

Учащиеся: Лечит, осматривает, дает лекарство, оперирует и т. д.

2) Ведущий называет действия, учащиеся должны перечислить профессии, связанные с этими действиями. Например:

Ведущий: Кто проверяет тетради, вызывает к доске, ставит отметки?

Учащиеся: Учитель, преподаватель.

Ведущий: Кто учит?

Учащиеся: Учитель, преподаватель, педагог, тренер, мастер, консультант, руководитель и т. д.

Ведущий: Кто играет?

Учащиеся: Артист, актер, музыкант, певец, скрипач, пианист, футболист и т. д.

3) Ведущий предлагает существительное, учащиеся – глаголы или словосочетания. Например: ветер – дует, ревет, стучит, воет, свистит, качает деревья, срывает крыши...

4) Ведущий называет предметы, учащиеся – определения: небо – синее, серое, облачное, низкое, высокое, бездонное, холодное...

5) Ведущий называет предметы, явления, учащиеся рассказывают, какая польза (вред) от этого предмета: вода – утоляет жажду, смывает грязь, стирает, орошает поля...

Выигрывает тот, кто набрал больше жетонов.

2. «Синонимы и антонимы»

Цель: запоминание слов, контроль их понимания.

Реквизит: у каждого участника игры лист бумаги, разделенный на три части:

Заданное *Синоним* *Антоним*

слово

хороший замечательный плохой

Условия игры. Ведущий диктует заданные слова, их должно быть не более десяти. Задача играющих – подобрать синонимы и антонимы. Первый, кто закончит работу, объявляет об этом, остальные прекращают записи. Затем эти записи сверяются. Если синоним (антоним) повторяется в записках других членов группы, то игрок получает за него одно очко; если слово новое, больше ни у кого его нет, то – два очка. Побеждает набравший большее число очков.

3. «Кто больше знает фразеологизмов?»

Цель: заучивание фразеологизмов, пословиц, поговорок, контроль их употребления.

Условия игры. Класс делится на две команды. Учитель (он ведущий) дает слово первой команде. Один из членов команды называет первый фразеологизм (пословицу, поговорку). Если фразеологизм (пословица, поговорка) назван правильно, команда получает очко. Затем это же делает вторая команда.

Игра проводится в быстром темпе. Каждый раз говорит только один из членов команды (по очереди). Если он не может назвать фразеологизм (пословицу, поговорку) или допускает ошибку в речи, команда теряет одно очко, а игру продолжает другая команда.

Варианты:

1) Преподаватель предлагает ситуации. Команды называют фразеологизм, соответствующий ситуации. Например:

Ведущий. Любимая девушка Антона согласилась стать его женой. Жених говорит другу о своем состоянии.

Член команды. Я на седьмом небе от счастья.

2) Преподаватель просит учащихся назвать фразеологизмы, в которых есть числа (*семь раз отмерь, один раз отрежь; на седьмом небе от счастья; у семи нянек дитя без глазу; первый блин комом; семеро одного не ждут; семь бед – один ответ; один в поле не воин; один за всех, все за одного; беда не приходит одна; двум смертям не бывать, а одной не миновать; за одного битого двух небитых дают; за двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь; не имей*

сто рублей, а имей сто друзей; обещанного три года ждут; ум хорошо, а два лучше; бабушка надвое сказала; старый друг лучше новых двух; семь пятниц на неделе; за семью замками; книга за семью печатями; семь потов сошло; семь верст киселя хлебать; семь верст до небес; семи пядей во лбу; семимильными шагами; седьмая вода на киселе), пословицы и поговорки, в которых упоминаются звери, птицы, рыбы (без труда не вытащишь и рыбку из пруда; видно птицу по полету; волков бояться – в лес не ходить; дареному коню в зубы не смотрят; за двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь; и волки сыты, и овцы целы; как собака на сене; как волка ни корми, он все в лес смотрит; лучше синица в руках, чем журавль в небе; на ловца и зверь бежит; слово не воробей, вылетит – не поймаешь; соловья баснями не кормят; не все коту масленица; пуганая ворона куста боится; пустили козла в огород; сказка про белого бычка; старый конь борозды не испортит; цыплят по осени считают; яйца курицу не учат) и т. п.

3) Преподаватель предлагает конструкции быть очень счастливым, нужно быть осмотрительным; мало, незначительно... Учащиеся должны вспомнить синонимичные им фразеологизмы: на седьмом небе от счастья; семь раз отмерь, один отрежь; раз, два и обчелся.

Игра может проводиться с использованием классной доски. Члены команды быстро по очереди подходят к доске и пишут фразеологизмы. Если кто-то не может написать, то ставит прочерк. Выигрывает команда, написавшая больше фразеологизмов и сделавшая меньше ошибок.

4. «Что используют где?»

Цель: отработка конструкций научного стиля речи «что получают из чего», «что используют (применяют) где».

Реквизит: лист бумаги с изображением или названием предмета, о котором будет идти речь (он прикрепляется к доске); жетоны. Например, на листе написано слово *нефть*.

Условия игры. Класс делится на две команды. Учащиеся становятся друг за другом, как для эстафеты. Ведущий спрашивает: «Что мы получаем из нефти?» Члены команд по очереди быстро подходят к доске, говорят, что получают из нефти, и берут один жетон (одно очко). Если участник не может ответить в

течение десяти секунд, другая команда имеет право на внеочередной ответ. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число очков.

При отработке конструкции «что где используют (применяют)» (где используют нефть?) одна команда отвечает с помощью конструкции с глаголом «использовать», другая – с глаголом «применять».

5. «Многосерийность»

Цель: развитие навыков употребления различных форм глагола.

Условия игры. Учащиеся делятся на четыре группы: первая разыгрывает самостоятельно сочиненную сценку; вторая – «пересказчики»; третья – репортеры с места действия; четвертая группа – повествователи.

Первая группа разыгрывает сценку на тему, подсказанную преподавателем. Задача второй – пересказать ее, используя обороты косвенной речи. Задача третьей группы – назвать совершаемые речевые действия в настоящем времени, четвертой – описать действие в прошедшем времени. Например:

1-я группа. Здравствуйте!

2-я группа. Он сказал: «Здравствуйте».

3-я группа. Он здоровается.

4-я группа. Он поздоровался.

Или:

1-я группа. Входите, пожалуйста.

2-я группа. Он сказал, чтобы входили.

3-я группа. Он вежливо приглашает войти.

4-я группа. Он вежливо пригласил войти.

Проигрывают те, кто допустил больше ошибок.

6. «Кто больше знает?»

Цель: развитие навыков употребления слов определенных тематических групп.

Реквизит: вывески с названиями учреждений.

Условия игры. Преподаватель показывает вывески и задает вопросы. За каждый правильный ответ учащийся получает очко. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

Приводим образцы вопросов по наиболее частотным темам.

Тема «Отдых»

1) Какие виды отдыха вы знаете?

2) Назовите виды отдыха спортивного типа.

3) Какие бывают виды отдыха лечебного типа?

4) Знаете ли вы развлекательные виды отдыха?

5) Пользовались ли вы коллективными видами отдыха?

6) Как отдыхают в таких учреждениях (преподаватель показывает вывески)?

Санатори
й для
лечения

Дом
отдыха

Санаторий
оздоров-

Пансионат
для

Спортив
ный

Трудово
й лагерь

Турбаза

Пионерск
ий

Лагерь
альпи-

Лагерь
спелео-

Сельский
клуб

Парк
культуры

Клуб
любите-

База для
ры

Охотничи
й домик

Тема «Магазин»

1) Перечислите, что можно купить в следующих магазинах (преподаватель показывает вывески магазинов):

Ов

Емло

Русские

Копия

Кулин

Охл

Сл

Унир

Унир

Про

Сель

Хозяйств

Тыя

Лом

Ланы

2) Назовите действия, которые в течение дня производит продавец:

а) продуктового магазина;

б) магазина ткани;

в) готового платья;

г) канцтоваров

и т. д.

Тема «Почта»

1) Какие операции производятся в почтовом отделении (преподаватель показывает вывески)?

Прием и
выдача

Получение и
отправление

Прием и
выдача

Выдача
корреспонденц

Прием
телеграмм

Подписка
на газеты и

Отдел
доставки

2) Перечислите названия всех видов корреспонденции.

3) Назовите действия, производимые человеком, который пишет письмо.

4) Расскажите, по какому поводу посылают телеграммы и письма.

5) Кто и кому может писать письма?

Тема «Транспорт»

1) Перечислите все виды транспорта, которыми пользуется современный человек.

2) Назовите профессии, связанные с транспортом.

3) Какие действия совершает водитель машины (летчик)?

4) Какие действия совершает пассажир общественного транспорта?

Тема «Город»

1) Какие операции производят в «Доме быта» (преподаватель показывает таблички)?

Химчис

Ремонт

Ремонт

Раскро

Ателье

Ремонт
часов

Ремонт
одежды

Стирка
белья

2) Назовите профессии, связанные со сферой бытового обслуживания.

Тема «Продукты»

1) Какие продукты необходимы для приготовления борща (ухи, пирожков, торта и т. д.)?

2) Что можно приготовить из картофеля (капусты, риса и т. д.)?

3) Составьте меню:

а) для маленького ребенка;

б) для любителя мясных блюд;

в) для любителя овощных блюд и т. д.

7. «Нетерпеливые слушатели»

Цель: активизация устной речи; развитие умения задавать вопросы.

Условия игры. С помощью считалки выбирается водящий, который садится перед учащимися и начинает рассказ. Задача учащихся – задать максимум вопросов к каждой фразе, сказанной водящим. Если водящий, отвечая на вопросы, теряет нить повествования, он проигрывает. Если он смог довести рассказ до логического конца, он выигрывает. И в том и в другом случае выбирают нового водящего.

Образец:

Водящий: «Однажды я сидел дома»

Учащиеся: «Когда ты сидел?»

«В какое время ты сидел?»

«Почему ты сидел дома?»

«С кем ты сидел?»

«На чем ты сидел?»

«Что ты делал?»

8. «Снежный ком»

Цель: закрепление лексики и синтаксических конструкций путем многократного повторения.

Условия игры. Участники игры получают задание продолжить сказанное учителем, причем каждый следующий учащийся повторяет то, что услышал от других.

Образец:

Преподаватель. Олег родился 12 сентября 1970 года.

Первый учащийся. Олег родился 12 сентября 1970 года, а я — 5 декабря 1971 года.

Второй учащийся. Олег родился 12 сентября 1970 года, Алексей — 5 декабря 1971 года, а я — 13 марта 1969 года и т. д.

9. «Серпантин одной фразы»

Цель: развитие умений строить и использовать сложные предложения.

Условия игры. Ведущий (сначала учитель, а в дальнейшем учащийся) предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.

Образец:

Ведущий. Я покупаю хлеб.

Первый учащийся. Я покупаю хлеб каждый день.

Второй учащийся. Я покупаю хлеб каждый день в 4 часа.

Третий учащийся. Я покупаю хлеб каждый день в 4 часа, потому что в это время привозят свежий хлеб

и т. д.

10. «Да или нет» не говорите, черный с белым не берите»

Цель: активизация вопросно-ответных конструкций.

Условия игры. В основу этой игры положена детская фольклорная игра, которая начинается словами:

Вам сегодня предлагают туалеты.

Что хотите, то купите –

Черного с белым не берите,

Да и нет не говорите...

Вы поедете на бал?»

Затем в каждой паре играющих один задает вопросы, другой отвечает. При этом спрашивающий провоцирует отвечающего на ответ «Да» или «Нет», а он должен избегать этого ответа, так же, как слов «белый» и «черный».

Образец:

Первый. *Вы поедете на бал?*

Второй. *Поеду.*

Первый. *Вы поедете в черном костюме?*

Второй. *Я поеду в сером костюме.*

Первый. *Но, конечно, в белой рубашке? Да?* и т. д.

Если отвечающий произносит запрещенные в игре слова, он проигрывает. Преподаватель внимательно следит за игрой, переходя от одной пары играющих к другой. Игра не должна затягиваться, ее следует прервать через пять-семь минут.

Список используемой литературы.

1. Ананьев Б.Г. Анализ трудностей в процессе овладения детьми чтением и письмом//Известия ДПН РСФСР, 1950.
2. Выготский Л.С. Мышление и речь/Собр. соч.: в 6 т. - М.: Просвещение, 1982.- Т.2.
3. Корнев А.Н. Нарушения чтения и письма у детей. СПб.:МиМ, 1997.
4. Логопедия/ Под ред. Волковой Л.С, Шаховской С.Н.М.: ВЛАДОС, 2003.
5. Парамонова Л.Г. Предупреждение и устранение дисграфии у детей. СПб.: Союз, 2004.
6. Правдина О.В. Логопедия. М.: Просвещение, 1969.
7. Хрестоматия по логопедии /Под ред. Л.С. Волковой, В.И. Селиверстова: В 2 тт. М., 1997.
8. Щерба Л.В. «Языковая система и речевая деятельность»

