

Интерактивные и активные МО по русскому языку как иностранному

1. «Измени историю» (Change the story). Опираясь на рассказ необходимо изменить некоторые слова, чтобы получилась новая, слегка измененная история: вместо *утром* – *вечером*; вместо *старик* – *девушка*; *быстро* – *медленно* и т. д.

2. «Напиши рассказ» (Write the story). Напишите на доске разные слова (существительные, прилагательные, глаголы), некоторые выражения (*рано утром, наконец, поэтому...*) и дайте задание составить с ними рассказ. Элемент соревнования: выигрывает тот, у кого получится самый интересный или самый длинный рассказ и т.д.

3. «Слушаем музыку» (Music Passage). Студент или преподаватель даёт послушать несколько разных музыкальных отрывков. Студенты слушают в течение минуты, затем рассказывают, какие образы или воспоминания были навеяны этой музыкой. Можно использовать все направления музыки.

4. «Гонка слов» (Word race). Это отличная игра для закрепления слов, которые студенты изучали на прошлом уроке. Такие грамматические игры на уроках английского языка позволяют оживить обстановку. Причем игра подходит для студентов уровня. Правила игры: Студенты делятся на две команды; Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания: *История болезни, Система организма, Пищеварительная система, Нервная система, Сердце* (*Case History, the Body System, the Digestive System, the Nervous System, the Heart*). Затем студенты начинают записывать по одному слову в соответствии с темой: одно слово, один балл. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведенное время.

5. «Саймон говорит» (Simon says). Как играть в «Simon says»: один студент играет роль Саймона и становится лицом к участникам. Затем Саймон говорит предложение на русском, а остальные выполняют задания. К примеру, *Саймон говорит: «Положите свою руку на левое плечо вашего товарища»*. Чтобы подловить игроков, иногда следует упускать фразу «Саймон говорит». В этом случае тот, кто совершает действие, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся. Чтобы усложнить задачу, следует постепенно ускорять темп и давать более сложные задачи.

6. «Правда или ложь» (Truth or lie) Студенты пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Студентам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. И в итоге необходимо определить, что правда, а что – ложь. Игра позволяет не только развить навыки грамматики, но также узнать больше о студентах. Чем более сложные и личные утверждения вы будете писать, тем интереснее вам будет играть. К примеру, можно придумать следующие утверждения: *Я люблю сладкое. Вчера я с другом был на концерте классической музыки. Я собираюсь пригласить в кино нашу новую студентку.*

7. «Не смеяться, не улыбаться!» (Don't laugh, don't smile) Загадывают любой предмет. Преподаватель задает вопросы типа: *Что вы (ваши друг) едите (ели, будете есть) на ужин? Где вы обычно спите? Кто твой лучший друг? Кто помог тебе?* Студент отвечает, не улыбаясь, с помощью этого слова: «Я ел собаку», «Мой лучший друг – мяч»... Преподаватель дает свои смешные комментарии к ответу: *Теперь понятно, почему все собаки сбежали из нашего города.* Или что-то подобное. Не должен смеяться только тот, кто отвечает, а чем больше будут смеяться другие, тем веселее. Темп вопросов не снижать, максимум вопросов. Добиваться быстрых ответов, уменьшая коммуникационный лаг (время между заданием вопроса и началом ответа).

Рекомендации: В эту игру можно играть бесконечно долго, отрабатывая практически все лексические и особенно грамматические темы, но, делая перерывы, чтобы у студента не было привыкания к одной игре. Можно также меняться: студент задает вопросы, преподаватель с группой отвечает. Можно также задавать вопросы на смесь времен, но предварительно необходимо объяснить, что ответ должен быть в том же времени, что и вопрос.

8. «Языковое лото» (Crosses and spots). Для этой игры можно использовать карту, или просто разложить слова на карточках. Играя, соблюдать принцип постепенности. Играющий накрывает место фишкой, если:

- Назвал слово по-русски.
- Перевел его на английский.
- Образовал СВ от глагола НСВ (если это тема «Вид глагола»).
- Составил простое предложение, например: *Я люблю лошадей.*
- Дал предложение с расширением: *Я люблю поест. Особенно вечером. Особенно сладкое. Обычно – с друзьями.*
- Составил предложение с причастным оборотом.
- Перевёл прямую речь в косвенную.
- Выразил отрицание
- Составил сложное предложение с *если, когда, потому что, поэтому* и т. д.

Рекомендации: игра применима только для студентов, которые уверенно могут играть в эту игру на русском языке.

9. Пазлы. Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения и т.д. Как играть в пазлы? На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом; Затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы; Слова перемешиваются и складываются вместе; Группа делится на 2-3 команды и каждая поочередно собирает предложения; Побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения.

10. Мимы «Покажи слово с помощью пантомимы». Можно работать с любой лексической темой – даже с прилагательными.

11. «Виселица» (Hangman). Это классические игры для уроков иностранных языков. Играть в виселицу лучше пять минут перед уроком и пять минут после, чтобы разогреться. Как играть: один человек придумывает слово и рисует на доске количество букв, используя клетки (как в кроссворде); Студенты предлагают буквы, и если буква присутствует в слове, тогда ее записывают. Если же нет, то на доске рисуется часть виселицы и 12 повешенного. Участники выигрывают тогда, когда успевают угадать слово до момента, как рисунок будет завершен.

12. «Угадай слово» (Hot Seat). Игра помогает развить навык говорения и фонетику русского языка. Такие лексические игры на уроках английского языка пользуются огромной популярностью среди студентов. Как играть в Hot Seat? Студенты делятся на две команды. При этом один садится лицом к аудитории и спиной к доске. На доске записывается группа слов для каждой команды. Затем студенты по одному садятся напротив студента на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске. Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге. На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

13. «В чем моя проблема?» (What's my problem?) Обучающие игры на уроках русского языка должны быть интересными, чтобы студенты вовлекались в процесс. «В чём моя проблема?» является именно такой. Игра помогает расширить словарный запас и закрепить пройденную лексику. Как играть? На стикерах пишутся различные жизненные проблемы, а затем листочки в случайном порядке расклеиваются на спины студентов; Далее студенты общаются и спрашивают друг друга, куда мне обратиться и что мне нужно сделать, чтобы избавиться от этой проблемы. Но при этом нельзя называть саму проблему. Студенту нужно на основе советов угадать, в чем именно заключается его проблема, написанная на спине. Это может быть любая вымышленная проблема со здоровьем, работой, семьей и т.д.

14. «Отгадай, кто сказал?» Эта игра используется во время изучения темы «Прямая – косвенная речь». Один студент выходит из аудитории, другие (студенты и преподаватель) произносят по одной фразе и выбирают ведущего. Вышедший студент возвращается и ведущий ему говорит: «Кто-то сказал, что....» (и подставляет фразы, которые произносили участники, делая изменения, которые нужны при переводе из прямой в косвенную речь). Студент, который вошел, отгадывает, кто что сказал, и озвучивает это: «Владимир сказал, что...» Студенты стараются запутать вошедшего, придумывая такие фразы, которые по логике должны исходить от другого человека. Сначала работают только с утвердительными предложениями, затем усложняются задания: вопросительными и отрицательными предложениями. Точно так же поступают и с временами.

15. «Реагируем быстро» (Ball-game). Два студента на занятии бросают друг другу мяч, добиваясь устранения задержки коммуникации. Задания могут быть разными: а) перевод слов с русского на английский и, наоборот, по любой теме, б) ответы на вопросы, в) составление простого предложения с данным словом по данной грамматической теме, г) составление подобного высказывания.