

дөретиўшилиқ белсендиликтин раўажланыўына жағдай жаратады.

Билимлендириўде мағлыўматластырыўдың күшейиўи хэм жаңа әўладтағы мағлыўмат технологияларға өтиў менен төмендегилер мүмкин болды:

➤ оқытыўшыларды оқытыў процесинде ҳазирги заман мағлыўмат технологияларын қолланыўға үйретиў;

➤ билимлендириў тараўындағы жаңа мүмкиншилиқлер ҳаққындағы билимлерди хэм мағлыўматларды интернет тармағы, хэм сондай-ақ, басқа да байланыс қураллары арқалы тарқатыў;

➤ мультимедиа, телекоммуникациялар ислеп шығарыўшылар хэм билимлендириў мәкемелериниң бирге ислесиўи барысында билимлендириўдин мазмунын раўажландырыў;

➤ глобал мағлыўмат инфрадүзилмеден пайдаланыў көркем өнер педагогларына ҳазирги заман мийнет базарында табысқа ерисиўине хэм бәсекилесликке укыплы болыўына жәрдем береді.

Оқыўшының дөретиўшилиқ белсендилегин қәлиплестириўдин тағы бир шәртли жағдайы, жаңа педагогикалық технологияларды ислеп шығарыў хэм оны оқыў процесине енгизиў менен тығыз байланыслы болған оқытыўды шөлкемлестириў, оқытыўдың

усылларын, қуралларын хэм формаларын жаңалаў болып табылады [2:28].

Педагогикалық инновация—әмелдеги педагогиканың сапасын хэм көлемин биле тура өзгертиў, оқытыўдың сапасын жақсылаў. Педагогикалық мәселелерди ески усуллар менен шешиў мүмкин емес екенлиги белгилі. Сонлықтан, билимлендириўдин алдына қойылған жаңа мәселелерди шешиў ушын көп санлы инновациялық технологиялардан пайдаланыў керек болады:

- жойбарлар усылы;
- бирге ислесиўге тийкарланған оқытыў процесі;
- дифференцияланған оқытыў;
- оқыўшы портфели;
- модульли оқытыў хэм т.б.

Педагогикалық процессте көркем өнер менен, тутасы менен алғанда мәдениет пенен хэм руўхый тулга сыпатындағы педагог пенен пикир алысып сөйлесиў ушын шараят жаратылған болыўы тийис. Көркем-педагогикалық билимлендириўдин ҳазирги замандағы көзқараслары, биринши гезекте, тек ғана сол арқалы терең илимий кәсиплик-педагогикалық таярлыққа ерисиўге болатуғын, болажақ қәнигелердин дөретиўшилиқ укыплылықларын раўажландырыў ушын шараятлар жаратыўды нәзерде тутады.

Әдебиатлар

1. Уразимова Т.В., Есбоганова Б.Д. Роль изобразительного искусства в современном образовании. //Теория и практика актуальных исследований: межд. конф. (Краснодар, 25 декабря 2015). -Краснодар: 2015. -С. 71-76.

2. Уразимова Т.В. Роль изобразительного искусства в современном образовании. Научно-исследовательская конференция, посвященная 80-летию НГПИ: (Нукус, 20 ноября 2014). -Нукус: 2014. -С. 27-29.

РЕЗЮМЕ

Мазкур мақола ҳозирги давр таълим мазмуни ва ролини акс эттиради. Ўқувчиларни узлуксиз ўқитишни фаоллаштириш масаласи ҳозирги замон педагогика илмининг ва иш тажрибасининг энг муҳим масалалари қаторига қиради. Ўқитишни ташаббускорлик асосида амалга ошириш муҳим аҳамиятга эга. Ўқитиш ва ривожлантириш ҳаракатчанлик сифатига эга ва ўқитишнинг сифатига боғлиқ. Таъкидлаш лозимки, ушбу сифатларнинг ривожлантирилиши ахлоқий, экологик, ватанпарварлик ва тарбиялашнинг бошқа ажралиб турадиган турларининг мустахкам асосини яратади.

РЕЗЮМЕ

Статья посвящена современному содержанию и роли образовательного процесса. Так как в современном обществе возросло внимание к проблеме непрерывного художественного образования, не последнюю роль здесь играет эстетическое воспитание, способствующее активизации развития мировоззрения, интеллектуальных и творческих потенциалов личности. Поэтому процесс образования необходимо основывать на создании условий для воспитания творческой личности, готовой к диалогу, сотрудничеству и сотворчеству в различных сферах жизни.

SUMMARY

The article is devoted to the modern content and the role of the educational process. As attention increased in modern society to the problem of the continuous artistic education, not the last role plays here aesthetic education, contributing to enhance the development of world view, intellectual and creative potential of the individual. Therefore, the process of education should be based on creating conditions for education of creative personality, ready for dialogue, collaboration and co-creation in various spheres of life.

THE USE OF GAMES IN TEACHING ENGLISH

G.Usenova – scientific advisor

Z.Ganieva – student

Nukus state pedagogical institute named after Ajiniyaz

“Games encourage, entertain, teach, and promote fluency. If not for any of these reasons, they should be used just because they help students see beauty in a foreign language and not just problem that at times seem overwhelming.”
(Uberman, 1998)

Таянч сўзлар: ўйин методлари, ўқитувчи, мослашув, ўқувчи, ўқув жараёни, чет тил, интенсификациялаш.

Ключевые слова: игровые методы, адаптация, учитель, ученик, процесс обучения, иностранный язык, интенсификация.

Key words: game methods, teacher, adaptation, pupil, process of education, foreign language, intensification.

Teaching today has changed a lot over the past years. Once it was all about learners being passive and listening in the classroom, but today learners are usually much more active in the classroom, and what better way to be active than by playing games [8].

The national curriculum in foreign languages in Uzbekistan states about the importance of keeping teaching methods diverse in order to light and sustain interest amongst students. Teachers can help sustain diversity in a variety of ways, for example by using activities that require students to be creative in thinking and by emphasizing individual learning and cooperative learning equally. A more specific way that teachers can use in order to keep diversity within

the classroom is not to be afraid of using games as a teaching method along with other methods. According to the national curriculum games can be a good teaching method and games, such as role playing games, imitation games, theatrical expression and problem solving activities are especially fitting for all stages of language learning

Howard Gardner, who tells that humans have eight intelligences, claims that when exploring a certain topic in school it can, and should, be approached in 6 different ways in order to maximize the chances of reaching all students in the classroom. One of these ways is “the personal way”, where the ultimate goal is to see if it is possible to approach a specific topic by using, for example, role play, or other

interactions [3]. In addition, Armstrong (2000) suggests board games as a teaching strategy that might suit students with interpersonal intelligence because they provide an excellent setting for interaction between students.

Games have a great educational value and it can be used in the classroom to make learners use the language instead of just thinking about learning the correct forms. Games encourage the learners to interact, cooperate, to be creative and spontaneous in using the language in a meaningful way. Learners want to take part in activities, to play games and are generally quite competitive. In order for them to take part they must be able to understand and communicate in the learning language. Games also encourage learners to keep interest in the work and a teacher can use them to create contexts in which the language is useful.

Games are used as methods or techniques to involve students in learning. Well-chosen and designed games are invaluable as they give students a break and at the same time allow students to practice language skills. The benefits of games range from cognitive aspects of language learning to more co-operative group dynamics and as a result games are highly motivating since they are amusing and at the same time challenging. Ersoz (2000) states that games can be used to give practice in all language skills and they can be used to practice many types of communication.

Huyen (2003) identifies the advantages of using games to learn vocabulary in the classroom: a) Games add relaxation and fun, so the learners retain words more easily; b) Games involve friendly competition, so it keeps learners interested and motivated; c) Vocabulary games bring real world context to the classroom;

Mei (2000) emphasizes similar points by saying that it encourages active learning, as well as collaboration and interactivity.

Also there are other reasons that games deserve a place in the language classroom:

- Games play a big part in helping participants build relationships, and to feel equal. Playing games in the classroom can also help create a friendly and positive atmosphere where seat arrangement can differ from game to game, and thus cause diversity from the norm which can be extremely helpful in keeping an exciting learning environment;

- The reason most people want to learn a language is to be able to use it in real situations, for example when travelling. Games can be a very good way to practice this skill because they can easily be used to reenact various situations from real life and provide students with practice in their fluency. Also, by using games in the classroom the teacher is giving his students a bigger role, and he himself is stepping out of the frontline which is a positive thing because it allows students to take on more responsibility. Also that allows students to do more on their own, and that can very well result in an increase in their confidence level; [7:12-14].

- Language students need to be exposed to the language in a variety of situations, which is a need games can fulfill. Language students also need to be ready to take on the experience, keeping their minds open and being willing participants again, games make this possible;

- Language students need to be emotionally involved, meaning they need to feel something while they are exposed to the language. Strong emotions, such as happiness, excitement, amusement and suspense allow students to feel positively about their learning situation and are

therefore likely to have a positive effect on language learning;

- Games are good for shy students and students with low confidence, and that applies specifically when playing takes place in smaller groups because then they get a chance to speak in front of fewer audience instead of having to express themselves in front of the whole class. Also it is sometimes easier to open up and forget the shyness when playing a game because the atmosphere is not as serious and more emphasis is put on fluency rather than grammatical correctness; [7:12-14].

- Games can be a good strategy when teaching various subjects because they are very likely to spark interest amongst students. They can be used with students of all ages, and when they are used with other teaching methods they create diversity which is ideal for school work;

Students learn through experimenting, discovering and interacting with their environment. Students need variation to increase their motivation. By using games students already have a context in which the use of the target language is immediately useful.

Important things to consider when using games in the classroom:

- ✓ Choose suitable games (depending on the number of students, proficiency level, cultural context, timing, learning topic, and the classroom settings);

- ✓ A game must be more than just fun;

- ✓ The way students perceive a game depends on the actual design and implementation of the game;

- ✓ A game should involve "friendly" competition;

- ✓ Give clear instruction, give clear rules and time limits;

- ✓ A game should encourage students to focus on the use of language rather than on the language itself;

- ✓ A game should give students a chance to learn, practice, or review specific language material;

According to Gaudart (1999) there are 4 types of games that can be used and they are: card games, board games, simulation games and party-type games. When choosing games teacher does not have to have a multitude of games up his/her sleeve, but rather creativity at taking existing, familiar or popular games and adapting it to the classroom to aim for maximum student involvement. Many games require modification in use when the students' needs are taken into consideration. It is also important to note that a game doesn't need to involve a lot of movement or excitement or cheering, but it does need to be intellectually challenging.

Teachers can use a variety of extra incentives to keep the energy in the classroom going during games with: group or team competition, using small prizes depending on age (stickers, stamps, reward points etc), using dice to determine amount of points or using fake money or playing cards as point system (every time a student answers correctly he/she receives a card or note).

Also teachers can use Directed Activities Related to Texts (DARTs) such as jigsaw, prediction, sequencing etc, in a competitive way to create a game. Teachers can use them to present or practice the target language, yet at the same time it can develop into a game.

Games lower anxiety levels, are entertaining, educational and give students reason to use the learning language. It is a natural way of learning and exposes students to real learning opportunities.

References

1. Armstrong, Thomas. (2000). "Multiple Intelligences in the Classroom" USA: Association for Supervision and curriculum Development.
2. Ersoz, A. (2002) "Six Games for the EFL/ESL Classroom" in the Internet Journal, Vol. VI, No.6.
3. Gardner, Howard (2006). "The Development and Education of the Mind: The selected works of Howard Gardner". -New York: Routledge.
4. Gaudart, H. (1999) "Games as Teaching Tools for Teaching English to speakers of Other languages"
5. Huyen, N.T.T (2003) "Learning Vocabulary through games in Asian EFL" Journal
6. Mei, Y.Y. (2000) "Using Games in an EFL Class" Research Paper.

7. Langran, John & Purcell, Sue (1994). "Language Games and Activities"
8. Steve Sugar (1998). "Games That Teach". -San Francisco:
9. Uberman, A. (1998) "The use of games for Vocabulary Presentation and Revision".

РЕЗЮМЕ

Мазкур мақолада бошланғыш синфларда чет тилини үкитиш жараёнида үйин методларининг ахамияти, масалалары тахлил қилинган. Зеро, ёш хусусиятини инобатта олган ҳолда чет тилига ўргатишда үйин методларидан таълим жараёнининг турли босқичларида фойдаланиш мумкин.

РЕЗЮМЕ

В статье рассматриваются игровые методы в процессе обучения иностранным языкам в начальных классах, поскольку, данный метод можно использовать на любой ступени обучения иностранному языку с определённой адаптацией для каждого возраста. Использование различных игровых приёмов на уроках способствует формированию дружного коллектива, росту коллективного знания иностранного языка в классе.

SUMMARY

The article deals with the methods of using games in the process of teaching foreign languages in elementary schools. The given methods are possible to use on any step of teaching a foreign language. The use of different games at the lesson promotes to the creation of the friendly atmosphere, growth of collective knowledge in the classroom.

ПСИХИКАЛЫҚ ЖАҚТАН АРТТА ҚАЛҒАН БАЛАЛАРДЫҢ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ӨЗГЕШЕЛІКТЕРІ

З.Ш.Шеримбетова – психология илимлериниң кандидаты, доцент
Әжанияз атындағы Нөкіс мәмлкетлик педагогикалық институты

Таянч сўзлар: психология, психик ривожланиш, коррекцион ишлар, психика, хотира, хулк-атвор, психологик хусусиятлар.

Ключевые слова: психология, психическое развитие, корекционные работы, психика, память, характер, психологические особенности.

Key words: Psychology, psychical development, correctional works, Psychics, memory, character, psychological features.

Балаларда психикалык раўажланыўдын артта қалыўынын айрықша өзгешеликлеринен бири – баланын психикалык хәрәкетинин қәлиплесиўинин нормала емеслиги. Инфантильи балалар өзинин қатарларынан артта қалыўы менен бирге, олардын ойлары, пикир-леўлері де тұрақсыз болады. Олардын мий қәбилети де күн даўамында өзгереді. Айырым ўақытлары сабақтың ақырында шаршаў жўзеге келеді. Бул балаларға тән өзгешелик лықкатынын хәлсизлиги, айырым балаларда ис — хәрәкетинин басында лықкаты жоқары болады, ал кейин ала төменлей баслайды. Узак мүдлетли есте сақлаўы менен қыска мүдлетли есте сақлаўынын төменлеўи, есте сақлаўынын бир қәлипте емеслиги, сондай — ак ақылый активлигинин төменлеўи — бул категориялардағы балаларға тән өзгешеликлер [3:46].

Психикалык раўажланыўдың артта қалыўы хәр түр-ли дәрежеде характерленеди. Жеңил түринде балалар эпийўайы улыўма билим беріў мектеплеринде, аўыр жағдайларда арнаўлы билим беретугын мектеплерде ямаса мекемелерде оқытылады.

Балалар қандай да бир тапсырманы орындаўда үлкенлердиң жәрдемине сүйенеди. Үлкенлер жәрде-мине зәрүрлик, ис — хәрәкеттиң нәтийжесин орындаў, оны ўқсас хәрәкетлерге үйретіў нәтийжесинде психи-калык жақтан раўажланыўдан артта қалған балаларды ақылы зайыл балалардан ажыратыўға болады.

Балаларда ис — хәрәкеттиң тұрақсызлығы хәрәкет-координациясынын жеткиликсизлиги менен режимге бойсына алмаўшылығы болса да, бундай балалардың басым көпшилиги дене шынықтырыў пәни менен спорт ойындарын жақсы көреді. Олардың психикалык раўажланыўындағы жоқарғы мүмкиншиликлердиң бар екенлигин, дүзетиў жумысларын шөлкемлестириўди атап өтиў орынлы.

Психикалык раўажланыўдың артта қалыўларына байланыслы өз пикирлерин ұсынған М.С.Певзнер, Т.А.Власова баланың эмоционаллық ерк сфераларының қәлиплесиўине көп кеўил беріў менен бирге, нейроди-намикалык бузылыўлардың жеке характеристикасына да айырықша итибар қаратты. Соған сәйкес, психика-лык раўажланыўы артта қалған балалардың характери-стикаларының тийкарын анықлап, яғный ол психика-лык және психофизикалык инфантилизм түриндеги анықланатуғын және ерте балалық ўақыттағы орайлық нерв системасының зақымланыўынан, оның организи-миниң астениялық, церебрастениялық жағдайларға ушырайтуғынлығын анықлаған [1].

Хәзирги ўақыттағы ең тийкаргы мәселелердиң бири-ол оқыў процесиндеги балалардың раўажланыўындағы артта қалыўларды дифференциаллы изертлеўдиң мазмұны болып отыр. Раўажланыўында артта қалған балаларды оқытыў менен тәрбиялаўда, олардың потен-

циаллық мүмкиншиликлерин айтып, баладағы кемши-ликлерди толық компенсациялаўға, дүзетиўге болады.

Хәзирги изертлеўлерге қарағанда, тәртип бузыўға ең биринши түртки болған жағдай баланы тиккелей тәртипсизликке әкелмейди, дәслеп уўайым қайғыға ушыратады да, ол қайғы баланы агрессивликке алып келеді. Тәртип бузыў соннан пайда болады. Тәртип бузыўшылықтың келип шығыўының тийкары — сабаққа үлгере алмаўшылық. Айырым оқыўшы қатарларынан сабақта артта қалып қойып, тәртип бузыўын өзінше батырлық деп есаплайды. Бул, хәрәкетин, басқалардың көзи алдында көрсеткиси келеді. Бул көбинесе бала-ның минез-құлқының дұрыс тәрбияланбаўынан келип шығады. Бирақ, усындай болған жағдайда да, тәрти-псизликти баланын бойына сиңип кеткен әдет деп, бар-лық себепти оннан излеў қәте. Өйткени, тәртип бузыў тек өзине ғана байланыслы емес, оның үй ишиндеги жағдайларға да, айтайық, ата — ана бирлигиниң жоқлығына, және баласына қойған талаптың хәр түрли болып келиўине байланыслы. Бала жақсы психологи-ялык жағдайда тәрбияланыўы, оқыўы, раўажланыўы зәрүр. Сонда балада унамлы «мен» қәлиплеседи, өзине деген исеним пайда болады. Бундай «мен» баланың жақсы жағдайда, нәтийжеге ерисиўине, дұрыс раўаж-ланыўына мүмкиншилик береді.

Психологиялык — педагогикалык изертлеўлерде ба-ла минез — құлқының бузылыўы мәселеси изертленгени менен, бир қәлипте раўажланған бала минез — құлқы-ның унамсыз түрлериниң себептери илимде изертлен-бекте. Киши мектеп жасындағы балалардың аффектив минез — құлқына характеристика бере отырып, психо-логиялык анализ жасайды. Бундай балалардың минез — құлқына өкпелегишлик тән болып, олар басқа балалар менен урысып, қырсықлық ескертиўлерине тез ирен-жип қалады. Бундай минез — қулық оның еле қәлипле-спеген өзара қарым — қатнастардың себебинен пайда болады деген жуўмаққа келеді [1:22].

Балалардағы хәр қыйлы унамсыз минез — қулықларға орайлық нерв системасының әхмийети орын ийелейди екен. Унамсыз қылықлар, соған сәйкес минез-қулықтарының еркелик, қайсарлық, эмоционал-лы тұрақсызлық түриндеги қылықлары басым балалар ды үйрениўди атап көрсетеди.

Тәрбиясы қыйын балалардың келип шығыў се-бептериниң бири — балаларын оқытыўда, тәрбиялаўда ата — аналардың жуўапкершилик сезиминиң жоқлығы бала минезинде мийримсизликти, яғный өзимшил-ликти пайда етеди.

Екинши себеп — бул үйдеги сәтсизлик, спиртли ишимликлерге берилип кеткен шахслардың бар екенли-ги, урыс — төбелес, урлық, ата — аналардың және басқа шаңарақ ағзаларының жеңил минез — қулық, ал бәринен