

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

А.Авезимбетова - преподаватель

Нукусский государственный педагогический институт имени Ажинияза

Таянч сўзлар: коммуникатив уйинлар, грамматик ва лексик уйинлар, метод ва уйинлар максади.

Ключевые слова: коммуникативные игры, грамматические и лексические игры, метод обучающей игры, цель игры.

Key words: communicative games, grammar and vocabulary games, method of games, aim of games.

В последнее время в преподавании английского языка появились такие понятия как языковое сознание, языковая картина мира, языковая личность, культурная грамотность и другие. Методы преподавания иностранного языка претерпели серьезные изменения, так как наступило переломное время в изучении взаимодействия языка и культуры: внимание лингвистов переместилось с внутренней устроенности языка на его функционирование.

Постановление Президента Республики Узбекистана ПП-1875 «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы изучения иностранных языков» от 10-декабря 2012-года ставит перед преподавателями важные задачи поиска наиболее эффективных методов в обучении английскому языку детей и подростков общеобразовательных учреждений [1:1].

Метод обучающей игры основывается на особой любви человека к различного рода играм. Его поэтому иногда определяют как **Homo ludens**-человек играющий. По мнению французского философа Ж.П. Сартра (1905-1980), «человек должен выбирать: быть ничем или играть». Количество игр, изобретенных человеком, бесконечно разнообразно. Играют не только дети, но и старые люди. Наряду с развлекательными и спортивными, игры используются и как метод умственного развития, в форме обучающих, деловых игр.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению таких важных методических задач, как:

- создание психологической готовности к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала; и
- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи вообще.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Для лучшего усвоения учащимися структуры в **Present Continuous** можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P: Is the girl tidying her room?

Teacher: No, she isn't.

P: Is the girl cooking?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображённое на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку [3:102].

Игра «Комментатор». Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их. Например: "I'm eating", "I'm listening", "I'm jumping" и т.д. Ребята получают карточку за каждое правильно прокомментированное действие. Победителем становится тот, кто набрал большее количество карточек.

Игра «Дирижёр». В роли дирижёра выступает учитель. Учащимся объясняется, что роли ученика и учителя будет выполнять группа, которая должна внимательно следить за речью учащихся и исправлять их ошибки.

Учащиеся много говорят и внимательно слушают друг друга.

Закреплению материала помогает песня:

Ten green bottles are hanging on the wall
Ten green bottles are hanging on the wall
And if one green bottle should accidentally fall
There'll be nine green bottles hanging on the wall.
Nine green bottles are hanging on wall
And if one green bottle should accidentally fall

There'll be eight green bottles hanging on the wall и т.д. [2:76].

На рецептивном этапе школьники с интересом выполняют следующие упражнения.

Упражнение № 1

Учитель: "Ребята, угадайте какую из трех картинок, я описываю.

(Демонстрируются картинки).

At this picture you can see boys and girls. They are playing in the playground. The girls are playing under the trees. The boys are playing basketball in the middle of the playground.

P: This is picture № 3.

Упражнение № 2

Учитель: "Ребята, Тоби не хочет вставать, умываться, идти в школу. Помогите мне, пожалуйста.

Ученик в роли Тоби выполняет указания ребят и описывает свои действия, быстро показывая при этом рисунки, где он встает, умывается и т.д.

P: Toby, get up!

T: I am getting up.

P: Toby, wash your hands and face!

T: I am washing my hands and face.

Упражнение № 3

Учитель: "Children, where is Toby? Ise his bag. Where is he? Did he hide? Let's look for him. (Учитель заранее прячет куклу)

P: Is he sitting under the table?

T: No, he isn't.

P: Is he sitting in your bag?

T: No, he isn't.

P: Is he sitting in the bookcase?

T: Yes, he is.

Для отработки конструкции **I can't** see можно использовать игру "Don't Forget!" Ребятам показывают картинку, на которой изображено много различных предметов. Затем поворачивают её обратной стороной к учащимся и спрашивают: "What can't you see in the picture?".

P: I can't see a house.

P: I can't see a tree.

Для этой игры необходим небольшой лист бумаги с изображением спортсмена (футболиста, хоккеиста, пловца, и т.п.). Ученик закрывает глаза, а учитель закрепляет корону с картинкой на его голове. Создается забавная ситуация: все кроме самого ученика, знают, каким видом спорта он занимается. С помощью задаваемых вопросов и ответов одноклассников, учащийся должен угадать это. Он задаёт вопросы: "Can I run well?", "Can I jump well?", "Do I like winter?" Учащиеся отвечают на вопросы. Вначале игры можно договориться, что количество вопросов должно быть ограничено. Если ученик, задав, например, пять вопросов, не догадался, каким видом спорта он занимается, его место занимает другой.

Конструкция **There is / There are** будет встречаться довольно часто. Для её прочного закрепления можно использовать игру "Кругосветное путешествие". Я начинаю игру, например, так: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Один из учащихся продолжает описание: "There is a door near the blackboard." Далее другие ученики продолжают описание классной комнаты или тематической картинки в определённом, выбранном направлении. При этом используется предлог near, артикль the с существительным и конструкция There is a /There are с новым существительным.

P: There is a corner near the door.

P: There is a picture near the corner.

Тот, кто ошибся, покидает "корабль" [2:43-44].

Существует другой вариант этой игры для более продвинутого этапа. Даю возможность каждому ученику описать, как и в первом варианте, все предметы в классе или на тематической картинке. Тот, кто быстрее всех вернулся к исходному предмету, считается лучшим "путешественником".

Игра "Кругосветное путешествие", с помощью которой закрепляется конструкция: There is / There are,

позволяет одновременно отрабатывать навык употребления артиклей в естественной ситуации, где новое слово употребляется с неопределённым артиклем, а во втором предложении оно требует употребления определенного артикля. Для тренировки учащихся в употреблении предлогов, глаголов в повелительном наклонении и глагола must использую следующую игру. Водящий закрывает глаза или выходит из класса. Ученики меняются местами. Задача водящего - поставить каждого ученика на то место, которое он занимал ранее. Он отдаёт такие распоряжения: "Ann, stand behind (in front of, to the right of) Oleg."

Игра "What has changed?" позволяет отработать глагол to be в Present и Past Simple. Один ученик выходит из комнаты. В это время в классе происходят какие-то изменения: один или два ученика меняют свои места за партами, передвигается стул, открывается окно и т.п. Когда водящий возвращается, он должен ответить на вопрос: "What has changed?", т.е. назвать все, что изменилось в классе. Например: "The book was closed, now it is open. Oleg was at the first desk, now he is at the third desk. The chair was at the teacher's desk, now it is in the corner of the classroom" и т.д. Счет в игре может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда (или ученик) получает одно очко. Для отработки техники чтения, я использую игры "Альпинист", "Попади в ритм", "Кто первый?"

Игра "Альпинист". Учащиеся должны "подняться в гору", прочитав без остановки всё упражнение. Альпинистом считается ученик, который прошёл всю дистанцию без остановок. Зная, что более сильный школьник, скорее пройдет дистанцию, можно дать более слабым ученикам возможность отработать материал в

процессе игры и предложить им это задание после того, как его выполнят более сильные.

Игра "Попади в ритм". Я ритмично отбиваю такт рукой. Ученик должен успеть прочитать предлагаемое упражнение в заданном ритме. Для более сильных учащихся можно незаметно ускорить ритм.

Игра "Кто первый?". Можно проводить её в индивидуальной и в хоровой форме. Индивидуальный подход требует большей затраты времени, но привлекателен тем, что ребята став временно арбитрами, учатся слушать, концентрировать свое внимание и совершенствовать навыки чтения. Скорость чтения можно фиксировать секундомером. Победителем становится тот, кто читает быстрее всех. При хоровой форме начинают читать все одновременно. Тот, кто закончил чтение, поднимает руку.

Для отработки Present Simple использую следующую игру. Дети договариваются, кто из них сегодня болен. Больной не должен есть мороженое, сладости, конфеты и т.п., он может просить только горячий чай или горячее молоко. Больными могут быть несколько учащихся. Официант спрашивает у детей:

What do you have for breakfast (dinner, supper)?

По ответам ребят он должен догадаться, кто из них болен. Если водящий не догадался, на его место выбирается другой ученик.

В заключении следует подчеркнуть, что все рассмотренные принципы взаимосвязаны, взаимобусловлены и дополняют друг друга, представляя систему положений, определяющих стратегию обучения.

Поэтому исследование методики коммуникативного обучения иностранному языку и иноязычной культуре предполагает соблюдение всех указанных принципов в системе.

Литература

1. Постановление Президента Республики Узбекистан от 10- декабря 2012 года «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы изучения иностранных языков». ПП-1875, 10 декабря 2012 г.
2. Абдуллаев Ю.Н., Бушуй А.М. Иностранные языки в современном мире. -Ташкент: 2000.
3. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – Москва: 2004.
4. Зимняя И.И. «Психология обучения иностранным языкам в школе». –Москва: «Просвещение», 1991.

РЕЗЮМЕ

Ушбу мақолада инглиз тилини ўқитиш жараёнида қўлланиладиган коммуникатив ўйинларнинг роли ва ахамияти хақида сўз боради. Дарс жараёнида грамматик ва лексик ўйинларни самарадор қўллаш, ўқитиш сифатини ортиради.

РЕЗЮМЕ

В статье рассматриваются роль и значение коммуникативных игр в обучении английскому языку. Использование различных видов игр как грамматические и лексические игры способствует повышению эффективности урока, а также повышает мотивацию учащихся к изучению иностранного языка.

SUMMARY

The article is devoted to the study of the role and importance of communicative games in teaching English. The use of different games such as grammar and lexical develop the effectiveness of the lessons and increase the motivation of students to study the foreign language.

ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СНИЖЕНИЕ КОГНИТИВНОГО СТАТУСА МОЛОДЁЖИ КАК ФАКТОР РИСКА ПОПАДАНИЯ В ПСЕВДОНАУЧНЫЕ ОККУЛЬТНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

А.Г. Айрапетова - соискатель

Ташкентский государственный педагогический университет имени Низами

Таянч сўзлар: ахборот-коммуникация технологиялари, когнитив статус, ахборот оғирлиги, «қўпвазифалик», «икки марталик қараб чиқиш», онгни виртуализациялаш, коллектив ғайришуурийлик, маданий архетиплар, сохта фан оккультизм ташкилотлари.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии, когнитивный статус, информационные перегрузки, многозадачность, «двойной просмотр», виртуализация сознания, коллективное, бессознательное, культурные архетипы, псевдонаучные оккультные организации.

Key words: information-communication technologies, cognitive status, information overloading, multitasking, "second screening", consciousness virtualization, collective, unconscious, cultural archetypes, pseudoscientific occult organizations.

Современные информационно-коммуникационные технологии и, в частности, Интернет занимают далеко не последнюю роль в современном образовании, которое уже трудно представить без новейших мультимедийных интерактивных компьютерных программ и электронных носителей как способа воспроизведения аудиовизуальной информации. Нельзя не упомянуть и тот факт, что Интернет активно используется в процессе подготовки домашних заданий, написания статей, эссе, рефератов, докладов и научных работ.

Вместе с тем существует «обратная сторона медали». Наряду с терабайтами полезной информации и возможностью значительно повысить свой общеобразовательный и культурный уровень, слишком активное использование информационно-коммуникационных технологий может привести к кибераддикции, ухудшению физического и психического здоровья, деструктивным изменениям социального статуса и, как результат, к вовлечению в секты, неформальные религиозные движения и другие псевдонаучные оккультные организации.

Первым тревожным симптомом негативного влияния киберсреды служат информационные перегрузки. Наиболее очевидные их причины это:

- неопределённость, неоднозначность, сложность информации;
 - новизна и многозначность когнитивных задач, требующих вовлечения информации, для поиска и распознавания которой привлекаются дополнительные временные и интеллектуальные ресурсы;
 - информационная избыточность - огромный разрыв, существующий между растущим потоком информации и возможностями организма к ее восприятию и переработке;
 - отсутствие или недостаточность специальных навыков и опыта навигации в сети, достаточной медиакомпетентности, выраженной познавательной мотивации [1].
- Информационные перегрузки возникают в результате мультитаскинга (многозадачности) – стремления выполнять несколько задач одновременно. Современному человеку приходится справляться с огромным количеством информации. Решая параллельно несколько задач, люди думают, что таким образом успевают намного больше.

Например, многие люди во время просмотра телепередач не считают нужным отрываться от экрана своего компьютера, смартфона или планшета. Данный феномен известен как «двойной просмотр» ("second screening").