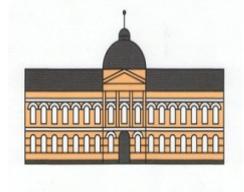


**АНО ДО «Американо - Башкирский Интерколледж»**



*Гимназия №3, г. Уфа*

**Международная научно-практическая школа-семинар**

**«МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В  
ПОЛИЭТНИЧЕСКОМ И МЕЖКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ:  
К 100-ЛЕТИЮ ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН»**

**Уфа – 2020**

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<i>Джеремии Саваж, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж», (г. Уфа)</i>	
<b>THE ROLE OF AN ENGLISH TEACHER</b> .....	4
<i>Элизабет Хьюз, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»(г. Уфа)</i>	
<b>HOW CULTURE AND LANGUAGE AFFECT ONE ANOTHER</b> .....	8
<i>Л. Р. Абзалова, МБУ ОО (с. Нижнезайтovo)</i>	
<b>ЛЭПБУК И ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ШКОЛЕ</b> .....	12
<i>Г. К. Арсланова, МОБУ СОШ (с. Сухоречка)</i>	
<b>ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ НА СОВРЕМЕННОМ УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА</b> .....	20
<i>И.А. Вахитова, ФГБОУ ВО «БГПУ им. М. Акмуллы» (г. Уфа)</i>	
<b>ЛЕКСИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ И КОНТЕКСТ. ВЕКТОРЫ РЕАЛИЗАЦИИ СЕМАНТИКИ СЛОВА В АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ</b> .....	23
<i>Н.В. Габитова, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж» (г. Уфа)</i>	
<b>ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ ЧЕРЕЗ МЕТОДЫ УДИВЛЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА</b> .....	29
<i>А.А. Головинский, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж» (г. Уфа)</i>	
<b>ПРИВНЕСЕНИЕ РАЗНООБРАЗИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ В ПРОЦЕСС ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ АКТИВНОСТЬ НА ПРИМЕРЕ «THE MONSTER BOOK OF LANGUAGE TEACHING ACTIVITIES»</b> .....	35
<i>И.И. Искандаров, Стерлитамакский колледж физической культуры, управления и сервиса, (г. Стерлитамак)</i>	
<b>ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В СИСТЕМЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ</b> .....	38
<i>Л.Ф. Муллағалиева, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж» (г.Уфа)</i>	
<b>МЕТОД ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ</b> .....	44
<i>А.Т. Садретдинова, АНО ДО «Американо-башкирский интерколледж» (г. Уфа).</i>	
<b>ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА</b> .....	47
<i>Е.А.Самойлова, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж» (г. Уфа)</i>	
<b>ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У ПОДРОСТКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА</b> .....	51
<i>И.В. Стрижак, АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж» (г. Уфа)</i>	
<b>ПЕДАГОГИКА УДИВЛЕНИЯ И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА</b> .....	56
<i>И.И.Фаридонова, МОБУ СОШ с. Сухоречка ,МР (Бижбулякский район РБ)</i>	
<b>ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ</b> .....	60
<i>Г.Р. Шайхутдинова АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж» (г. Уфа)</i>	
<b>АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК ПО ПЕСНЯМ</b> .....	62
<i>Ю.Х. Шатилова, МАОУ «Физико-математический лицей №93» (г. Уфа)</i>	
<b>ЭЛЕМЕНТ УДИВЛЕНИЯ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК МОТИВИРУЮЩИЙ ФАКТОР К САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ИЗУЧЕНИЮ И ПОИСКУ ИНФОРМАЦИИ</b> .....	65

## **ВВЕДЕНИЕ**

В настоящее время традиционный взгляд на содержание и методы обучения английскому языку, его роли и места в значительной мере пересматриваются и уточняются. Наряду с обучением мотивированных студентов всех уровней подготовки английскому языку, которые в дальнейшем планируют использовать его в своих практических целях, важным становится обеспечение необходимого гарантированного уровня подготовки.

В последние несколько десятилетий использование английского языка как инструмента для целей профессионального и повседневного общения стало весьма актуальным и в настоящее время все шире проникает во все сферы жизни людей во всем мире. Отсутствие компетенций по разговорному и английскому языку кажется просто немыслимым для современного человека.

Целью данного сборника является освещение проблематики методов обучения и преподавания английского языка через методики и приемы удивления. Практическая значимость сборника обуславливается актуальными задачами совершенствования современного процесса обучения английскому языку и необходимостью формирования устойчивых разговорных навыков. Материалы могут быть использованы для активизации учебной деятельности с учетом степени мотивации и заинтересованности желающих изучить язык методами и приемами, целью которых является освоение языка с использованием метода погружения.

В сборнике освящены статьи разнообразной тематики, поэтому он может быть полезен для широкой аудитории педагогов и студентов английского языка.

*Джеремии Саваж,*

*АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж», (г. Уфа)*

## **THE ROLE OF AN ENGLISH TEACHER.**

Often at first glance, the role of a teacher in the classroom seems fairly straightforward. The teacher is to teach, to impart new knowledge and information to students. The students themselves are to receive this information and learn it well enough to have adequate knowledge of the subject being presented.

However, all is not as black and white as it may seem, especially in connection with motivation for a student's learning. Where does the teacher fit into the picture when it comes to providing stimulus for students' growth in knowledge and understanding? How should a teacher view his/her role in encouraging learning? Is it sufficient for a teacher to provide the required information for each lesson, and leave motivation for learning up to the students themselves, or is there more a teacher can do to provide opportunity for increased motivation in the students?

We believe there is much a teacher can do in order to help with motivation for learning. To that end, let us take a look at how teachers can view themselves and their roles in the classroom through the lens of encouraging motivation for learners.

### 1. A teacher is a facilitator of learning

We learn as we discover and experience new things, gaining new information that impacts our decisions and actions. Therefore, one of the best ways a teacher can help students is by providing an atmosphere where learning happens naturally. Thus, a teacher can see his/her role best described as a facilitator of learning.

The teacher's role is vital in the classroom. If learning was strictly a process of putting information into our brains, then classes could get by simply with books and audio players and media devices that would replace the teacher and provide adequately for gaining knowledge. Books and media are very helpful tools, and teachers and students alike make good use of these things to aid in learning, but there is something about a teacher's physical presence in the classroom that provides more than what these devices can give. Reaction, feedback, answers to spontaneous questions and real-world

experience are some of the things that books and devices are inadequate to provide, yet are easily offered by 'live' teachers.

A good teacher does far more than provide needed information. He/she works to facilitate an environment in the classroom that fosters desire for growth in knowledge and encourages interest in learning. This places importance not just on what is being learned, but how the information is being presented and conveyed. In other words, how the students are able to interact with the learning process is important, as it has an effect on their motivation for learning.

This begs the question: what kind of environment should teachers strive for to create the most positive effect on a student's motivation?

1. One of the biggest teachers is experience

Remember when you were very young, and your mother told you not to touch something? Did you touch it anyway? What did you learn from this experience? It seems more often than not, a young child will initially disregard verbal information until they experience for themselves the results of doing something. A child is told that something is hot, don't touch it. He touches it anyway, and discovers for himself the meaning of hot, and why touching it can create discomfort or pain.

This learning by experience continues as we get older. Of course, we also begin to find other ways of learning things, such as through reading or listening to information. But learning through personal experience continues to play a very significant role in our lives. A future surgeon can learn much from books and lectures. But how much will he really learn before he is able to experience for himself what is involved in operating on a person? He may learn much about the various tools needed for different surgeries. But until he is able to hold those tools in his hands and begin working with them himself, his knowledge is limited to theory.

If, in much of our lives, experience proves to be one of the biggest teachers, why should it be any different when approaching language learning? When young children acquire their native tongue, it is through associating words with meaningful experiences in their lives. Things that are experienced through the various senses such as sight and

touch are given verbal labels, different actions are associated with words and phrases, and so language understanding and ability grows.

The older one gets, the more ways he/she learns to input information into the mind, and yet experience proves to be one of (if not the) most powerful ways to achieve learning. A teacher would do well to use this wondrous thing called experience and incorporate it into the process of language learning. Examples of this would be combining hobbies and activities with language lessons, such as going on a nature walk, a cooking class or creating a drama, all with the goal of associating language with experiences. A good teacher is a facilitator of learning, creating the environment where language is not just given informationally, but truly experienced.

### 3. Positive experience adds positive motivation

Through experiences we learn what to pursue and what to avoid, what our likes and dislikes are, what gives satisfaction and what gives disappointment. Bad experiences reduce our motivation to keep trying things that affect us negatively. Good experiences increase our motivation to continue with an activity, to follow-through, to avoid giving up on something that affects us in a positive way.

Language learning is a process that involves repetition and consistent, long-term input and practice. Therefore, it is appropriate for a teacher to facilitate positive learning experiences for students, to encourage their motivation in continuing to grow in knowledge and use of language. The more a student interacts with language learning in a positive way, the more that student will be willing to put in the long-term effort needed to become proficient in that language. This involves both positive experiences in the language-learning environment and visible progress and results during the process, giving hope and encouragement for further growth. This combination will greatly increase the chances that a student will find adequate motivation to proceed and eventually reach even more positive goals in language acquisition.

2. A teacher provides opportunities for positive learning experiences within structure

Facilitating language learning by providing an environment that allows students to experience language positively does not mean there is a lack of structure during lessons. Rather, working within the framework of the course requirements, the administrations expectations of the class, parents' desires, educational standards, etc., teachers can find ways to use positive experiences within the classroom environment to powerfully boost both the learning process and the motivation to continue learning.

One of the simplest ways to begin creating a positive classroom environment is to take a look at the teacher's own attitude in approaching a lesson. Attitudes are infectious, whether positive or negative. If students sense that a teacher is bored and can't wait for the lesson to end, or if the teacher shows consistent frustration towards the students in the process of language learning, this will surely have a negative effect on the students' motivation for learning. However, if the teacher shows excitement for the language and a positive attitude towards the students in the classroom, then a student will have a much easier time finding the motivation to continue putting effort into studying and learning.

There are many ways for a teacher to add helpful ingredients to lessons in order to create opportunities for positive experiential learning. But foundational is the teacher's own attitude toward each lesson and toward the students in his/her class. Students take their cues from the teacher and often reflect what they see.

And so we can see the importance of how teachers view their own role in the classroom has a great impact on students' motivation for learning. When a teacher approaches a lesson with positive attitudes and energy, creating an environment where students experience and interact with language in ways that strengthen their desires to continue expanding their knowledge, then motivation to learn is a natural byproduct.

*Элизабет Хьюз,  
АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»  
(г. Уфа)*

## **HOW CULTURE AND LANGUAGE AFFECT ONE ANOTHER**

The relationship between language and culture is as old as mankind. Throughout the centuries, people and their living practices have evolved, resulting in wide-reaching changes in societal cultures. This in turn, has influenced language to be what it is today.

Spoken and written communication with pre-set meanings for each word written or uttered is what we refer to as language. Culture, on the other hand, is defined by the activities of people, sometimes governed by a geographical boundary. Every culture is unique in itself. It includes language, art, music, mannerisms, religion, games, dress, rituals, laws and belief. Having two such expansively defined fields, how far would one have to go to observe the effect that culture has on language? Answer: As far back as man himself.

So, does language shape cultural values, or does the influence go the other way, or both?

Languages, of course, are human creations, tools we invent and hone to suit our needs. Simply showing that speakers of different languages think differently doesn't tell us whether it's language that shapes thought or the other way around. To demonstrate the causal role of language, what's needed are studies that directly manipulate language and look for effect.

One of the key advances in recent years has been the demonstration of precisely this causal link. It turns out that if you change how people talk, that changes how they think. If people learn another language, they inadvertently also learn a new way of looking at the world. When bilingual people switch from one language to another, they start thinking differently, too. If you take away people's ability to use language in what should be a simple nonlinguistic task, their performance can change dramatically, sometimes making them look no smarter than rats or infants.

All this new research shows us that the languages we speak not only reflect or express our thoughts, but also shape the very thoughts we wish to express. The structures that exist in our languages profoundly shape how we construct reality.

Language is a uniquely human gift. When we study language, we are uncovering in part what makes us human, getting a peek at the very nature of human nature. As we uncover how languages and their speakers differ from one another, we discover that how we view the world too can differ dramatically, depending on the languages we speak.

Now, talking about language and culture, let's look at how the special use of slang language and metaphors influence culture, and how culture influences slang and metaphors.

**Slang:** Slang refers to words or phrases that begin to be used in a widespread way.

By using slang and new slang words, emerging, our language renews itself and changes with the times. This is affected by culture. Slang words show the attitudes of the group or sub-culture that uses them. We will specifically look at English-American slang. "Cool", "Far out", and "Righteous" are all slang words that became popular in the 1960s. They all basically mean "good".

Slang freshens and enhances the English language by adding words that describe what people of an era are doing and feeling. When people speak in the vernacular using slang, it broadens the English language by adding more words. Language isn't static, and a language such as English is a collection and reinvention of the words of many other languages such as Latin and Greek, as well as the romance languages of Europe.

Why is slang used? There are many reasons people use slang words and expressions. People often use slang as a way to appear friendly or to show that you belong with a certain group of people. People use slang to show that they understand popular culture and that they are a part of the "in crowd". Slang can also be used just for fun, as a way to be witty or clever, or to be different or startling.

People's worldview, how they think is influenced by their culture. When people use slang, it affects the language and culture greatly. Slang comes from, again, attitudes that are felt and things that are happening at a certain era or time.

You often have to have some understanding of the culture to understand the meaning of the slang. If I were to say that something is "bad", am I saying that it is good? Or, actually that I think it is a bad thing? It could be either! In this case, as in many, you have to have some understanding of the context and of my feelings-as the person who made the statement.

Let's look at the history of a slang phrase: "To hang out". Although there's evidence that the term was used as early as the 1830s to mean "loiter or idle about", the current use of the phrase probably has a more recent incarnation. In this context, the phrase is probably a derivative of speech peculiar to the 1960s hippie generation. These were teenagers and young adults who rejected the establishment, and developed their own particular ways in dressing, music, and language. The point of much of their success was apparently how annoyed or upset adults would become by the behavior. Hippies went to great lengths to avoid formality in any aspect of life. Being yourself, playing your kind of music, or doing much of what the parents would consider inappropriate was termed "letting it all hang out".

So, "to hang out" comes from this. Now, it is understood to mean to simply get together with friends or others with maybe no particular plan.

What about metaphors? A metaphor is a noun that means a figure of speech in which a word or phrase is applied to an object or action to which it is not literally applicable. "She's as mad as a wet hen!" and "He saw red" are examples of metaphors, both meaning that the person is or was angry.

The metaphor is an important tool in the study of culture. Like any complex society, American society is structured in a large number of ways. Americans are members of groups that have more or less social power: they belong to different ethnic

groups; they live in geographical regions that leave their mark on the groups of people inhabiting the region: they pursue similar jobs with many other people: they observe certain customs and conventions in particular situations in which they communicate with others: and, of course, they all have their own idiosyncrasies as individual human beings. These divisions of the complexities of social and cultural life are well known to sociologists, anthropologists, and others. They are also well known to sociolinguists who study variation in the use of language. All of these scholars point out that languages reveal a great deal of variation according to these and other divisions of society. They also tell us that languages vary because the experiences of the people divided by these dimensions vary. So if it is true, that metaphors reveal and, in some cases, constitute human experience, then we should expect metaphors, both of the conceptual and linguistic kind, to vary according to these social divisions. Some of these divisions, or dimensions, are Social, Ethnic, Regional, Style, Subcultural, and Individual.

So, you see. Slang and metaphors play a huge role in culture. They are affected by the way people see the words, which is affected by a person's language! Like mentioned, even in different areas and regions the people often have their own special language, which is largely a result of how they view the world. So, it is often important to have some understanding of the common slang and metaphors in order to understand a language, to understand what people are saying. It is also important in understanding how a people group thinks and views the world. It is also a lot of fun to use slang and metaphors!

*Л. Р. Абзалова, МБУ ОО*  
*(с. Нижнезаитово)*

## ЛЭПБУК И ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ШКОЛЕ.

Современная жизнь не мыслится нам без компьютера, но что делать, если нет света или проектор сломался. На помощь придет интерактивная книга-лэпбук.

**Лэпбук (lapbook)** – это новое средство из Америки, представляет собой одну из разновидностей метода проекта. Адаптировала его под наш менталитет Татьяна Пироженко. Она разрабатывала эту технологию для занятий со своим ребенком и предложила использовать ее в исследовательской работе с детьми.

В дословном переводе с английского языка лэпбук означает «книга на коленях», или как его еще называют тематическая папка или коллекция маленьких книжек с кармашками и окошечками, которые дают возможность размещать информацию в виде рисунков, небольших текстов любой форме и на любую тему. Это книга, которую педагог собирает, склеивает ее отдельные части в единое целое, красиво оформляет, используя всевозможные цвета и формы. Чаще всего основой для лэпбука является твердая бумага или картон, главное, чтобы по размеру лэпбук умещался на коленях.

Таким образом, можно сказать, что лэпбук — это собирательный образ плаката, книги и раздаточного материала, который направлен на развитие памяти, интереса, внимания по определенной теме, формирует навыки и умения.

### *1. Лэпбук и инструкция по его составлению, практическая часть.*

Изначально идея по созданию лэпбука мне очень понравилась в дошкольных учреждениях, поэтому я решила попробовать его применение в школе.

И я решила сделать его для своей работы. Я выбрала младшие классы, так как им интересно все новое, красочное.

Инструменты: Картон, самоклеющаяся бумага, фотографии, открытки, конверты разного размера и цвета.

Мною был подобран материал для составления лэпбука, тема. Тема может быть любая, например «Веселый английский».

Для этого мы взяли картон и сделали 3 разворота. В первом развороте я поместила алфавит, мои любимые сказки.

Например, в начальных классах, когда мы изучаем буквы- это наглядное пособие и в тоже время, в дальнейшем, помощник на уроке.

Когда мы изучили все буквы или половина, можно развешивать на доске буквы и просить учеников разложить их в алфавитном порядке или назвать пропущенную букву.

Можно добавить сюда буквосочетания и как они читаются, транскрипционные значки. Небольшие тексты в виде сказок с картинками.

На втором развороте были помещены фотографии Биг Бен, почтальона (часы, можно сделать как настоящие, со стрелками и использовать для изучения времени), отрывной календарь с зажимом (с названиями месяцев, рисунком погоды). Когда мы спрашиваем ученика-дежурного: "What date is it today? What the weather like today?"(это для него помощь и опора).

Потом следует открытка-конверт с надписью words. Например, на уроке мы изучаем слова по теме «семья», в этот кармашек можно поместить слова mother, father, sister, brother, family и другие. И развешивать их на доске, чтобы не писать, можно на этой карточке сделать рисунок вместо перевода, а можно и оставить слово крупными буквами. ТО есть ученик видит печатное слово, хотя читать не умеет но зрительно и на слух запоминает. Тут применяется метод глобального чтения

Далее помещена фотография double dickers (двухэтажного автобуса на нем приклеена кармашки и помещены фигуры разных цветов). Здесь ученики могут изучить цвета и узнать название геометрических фигур или предметов. Например, книга, треугольник, морковь и другие.

Третий разворот состоит из двух конвертов. 1й конверт- это I like to... Сюда можно поместить глаголы. Это и изучение новой лексики, и начало формирования разговорной речи. Учащийся видит предложенные учителем глаголы, в игровой форме можно показать их, запомнить, записать, использовать для составления

предложений. Например, если ученик знает глаголы он может, как формулу в математике составить предложения подлежащее+сказуемое= предложение. For example, I read и т.д.

Второй конверт называется « Простые фразы». Предлагается готовый шаблон например, Меня зовут, Я живу, I am from и т.д. С одной стороны, мы видим готовый речевой образец, с другой- ученик «Напрягает свою память, чтобы докончить предложения.

Далее конверты из второго и третьего разворота, можно использовать для составления предложений. I have got a family. I am from Moscow.

### *Глава II. Применение в младших классах*

Итак, наша интерактивная книжка готова. С Вашего разрешения презентацию лэпбука начнем мы, а вы продолжите.

Лэпбук - хороший способ повторить тему, изучить новую лексику, вспомнить забытые фразы.

Он помогает ребенку по своему желанию организовать информацию по теме и лучше понять и запомнить материал. Это отличный способ для закрепления материала. В любое удобное время ребенок просто открывает лэпбук и с радостью повторяет пройденное, рассматривая сделанную своими же руками книжку. Ребенок самостоятельно собирает и организовывает информацию, формируя навыки школьного обучения. Лэпбук хорошо подойдет для занятий в группах, где одновременно будут заняты несколько детей. Можно выбрать задания под силу каждому (одним – кармашки с карточками, а другим детям – задания, подразумевающие умение писать и т.д.) и сделать коллективную книжку. Лэпбук развивает творческие способности и коммуникативные навыки. И это просто интересно! Школьникам нужны эмоциональные, яркие и увлекательные занятия!

Лэпбук – разновидность метода проекта. Создание лэпбука содержит все этапы проекта: 1 выбор темы 2 разработка лэпбука (составление плана) 3 выполнение (практическая часть) 4 подведение итогов Лэпбук – средство для реализации обучения. При создании лэпбука дети не получают знания в готовом

виде, а добывают их сами в процессе собственной исследовательской – познавательной деятельности .

Лэпбук - эффективное средство для привлечения родителей к сотрудничеству.

Родители обеспечивают поддержку:

- v организационную (экскурсии, походы)
- v техническую (фото, видео)
- v информационную (сбор информации для лэпбука)
- v мотивационную (поддерживание интереса, уверенности в успехе)

Работа с лэпбуком отвечает основным тезисам организации партнерской деятельности взрослого с детьми, на которые указывает Н.А.Короткова:

- включенность учителя в деятельность наравне с детьми;
- добровольное присоединение школьников к деятельности (без психического и дисциплинарного принуждения);

#### **Чем для нас стала привлекательна данная форма работы в школе?**

Во-первых, Лэпбук помогает детям лучше понять и запомнить материал.

Во-вторых, это отличный способ для повторения пройденного материала.

В-третьих, можно менять содержимое книги, в зависимости от темы урока.

В-четвертых, можно выбрать различные задания под силу каждому.

*Заключение.*

#### **Значимость и преимущества технологии «лэпбук»:**

- > активизирует у детей интерес к познавательной деятельности;
- > позволяет самостоятельно собирать нужную информацию (в старшем возрасте);
- > развивает креативность, творческое мышление, мелкую моторику, речь;
- > помогает разнообразить занятия, совместную деятельность со взрослым;
- > помогает детям лучше понять и запомнить информацию(особенно если

ребенок визуал);

- позволяет сохранить собранный материал;
- способствует организации материала по изучаемой теме в рамках комплексно-тематического планирования;
- способствует организации индивидуальной и самостоятельной работы с детьми;
- обеспечивает реализацию партнерских взаимоотношений между взрослыми и детьми;
- способствует творческой самореализации педагога.

### **Преимущества использования Лэпбуков:**

- ребенок самостоятельно собирает нужную информацию
- структурирует большой объем данных
- побуждает интерес у детей к познавательному развитию
- может разнообразить занятие или совместную деятельность со взрослым
- развивает креативность и творческое мышление
- простой способ запоминания
- объединяет людей для увлекательного и полезного занятия

Эффективно использовать Лэпбук можно как для коллективной работы, групповой, подгрупповой, индивидуальной, так и для самостоятельной работы.

Чтобы полностью раскрыть тему, необходим подробный план того, что должен включать в себя лэпбук

При этом готовый лэпбук – это не просто поделка. Это заключительный этап работы над темой, который дошкольники сделали самостоятельно. Например, дети постарше сами (вместе с родителями) собирают игры, загадки, скороговорки.

Родителей к работе с папкой очень часто привлекают сами дети, когда просят сделать какую-то игру или карман для лэпбука, найти нужную картинку, сказку или стихотворение. С детьми помладше материалы готовят воспитатели и специалисты.

Работа с тематическими папками направлена на расширение запаса знаний и представлений об окружающем мире и событиях, обогащение словарного запаса, развитие связной речи. Чтобы заполнить папки, детям необходимо выполнить определённые задания, способствующие развитию речи (отгадать загадки, выучить стихотворения, составить рассказ, прослушать, а затем пересказать литературное произведение, провести наблюдения (за погодой, за птицами, насекомыми, за сезонными изменениями в природе, провести эксперименты по выращиванию растений из семян).

В ходе работы с лэпбуками школьники получают новые знания по темам, расширяют и обогащают активный и пассивный вокабуляр, а внесение лэпбуков в предметную пространственную развивающую среду в группах, в дальнейшем позволит быстро освежить в памяти пройденные темы.

Результаты и выводы, к которым пришли наши дети, педагоги и родители, проработав с лэпбуками в течение учебного года:

Во-первых, лэпбук помогает ребенку по своему желанию организовать информацию по интересующей его теме, лучше понять и запомнить материал.

Во-вторых, это отличный способ для повторения пройденного материала. В любое удобное время ребенок просто открывает лэпбук и с радостью повторяет пройденное, рассматривая сделанную своими же руками книжку.

В-третьих, ребенок самостоятельно собирает и организовывает информацию.

В-четвертых, можно выбрать задания под силу каждому (для малышей – кармашки с карточками или фигурками животных, например, а старшим детям – задания, подразумевающие умение читать, писать и т. д.)

В результате данной культурной практики у школьников повысился уровень развития универсальных умений, таких как:

- умение планировать предстоящую деятельность;
- искать нужную информацию, обобщать её, систематизировать;
- самостоятельно давать объяснения на возникающие вопросы;

- принимать собственные решения, опираясь на собственный опыт, знания и умения;
- экономит электрическую энергию
- бережет детей от компьютера
- содержит карточки, раздаточный материал, знакомит учащихся с достопримечательностями Лондона и Великобритании, в фотографиях.

Данная форма работы при детско-взрослом взаимодействии, как совместно с педагогами, так и семейные проекты, не только эффективно помогает ребёнку овладеть культурой речи, но и способствует более доверительным межличностным отношениям, повышает родительскую и педагогическую компетентность, дает возможность узнать интересы и потенциал ребёнка и развить их, играя, легко, с радостью.

Минусы есть тоже: трудоемкая работа, требует вложения, фантазии и интересной подачи материала, красивого оформления

Лэпбук отвечает требованиям ФГОС к предметно-развивающей среде:

- информативен;
- полифункционален: способствует развитию творчества, воображения, мышления, логики, памяти, внимания;
- пригоден к использованию одновременно группой ребят;
- обладает дидактическими свойствами;
- является средством художественно-эстетического развития ребенка, приобщает его к миру искусства;
- многовариантен (есть несколько вариантов использования каждой его части);
- его структура и содержание доступны возрасту;
- обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность обучающихся.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Лэпбук как новейший способ систематизации знаний. [Электронный ресурс] / Режим доступа:<http://active-mama.com/lepbuk-kak-novejshij-sposob-sistematizacii-znaniij.html> (дата обращения 20.03.2016)
2. Консультация для педагогов: "Что такое лэпбук?". [Электронный ресурс] /Режим доступа:<http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/10/04/konsultatsiya-dlya-pedagogov-cto-takoe-lepbuk>(дата обращения 20.03.2016)
3. Гатовская Д. А. Лэпбук как средство обучения в условиях ФГОС [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VI междунар. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2015 г.). — Пермь: Меркурий, 2015. — С. 161-164
4. Букина В.О. Назначение для студентов Год издания 2016 издательство: Творческий Центр СФЕРА, серия: Библиотека воспитателя, ISBN: 978-5-9949-1369-7, год издания: 2016

*Г. К. Арсланова, МОБУ СОШ  
(с. Сухоречка)*

## ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ НА СОВРЕМЕННОМ УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

Сегодня всё чаще слышишь о применении новых информационных технологий в школе. Это не только новые технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения. Основной целью обучения иностранным языкам является формирование и развитие коммуникативной культуры школьников, обучение практическому овладению иностранным языком. Известно, что английский язык входит в число наиболее трудных предметов школьного курса. Поэтому одной из основных задач считается привитие интереса к данному предмету, стремление разбудить в учениках творческие и интеллектуальные силы. Для этого я предлагаю один из методов обучения с помощью интерактивной доски.

Рассмотрим применения на уроках английского языка немного подробнее.

1. Разнообразие цветов, доступных на интерактивной доске, позволяет выделять важные области и привлекать внимание к ним, связывать общие идеи или показывать их отличие и демонстрировать ход размышления. *Пример:* Составление устного высказывания по теме «Мои летние каникулы». Привычная для работы ассоциограмма, но яркие цвета делают работу с ней интереснее и живее. Яркие картинки помогают вспомнить лексику.
2. Возможность делать записи позволяет добавлять информацию, вопросы к тексту или изображениям на экране. Все примечания можно сохранить, просмотреть или распечатать. *Пример:* Работая по теме «Мой город», ученики имеют возможность отмечать достопримечательности города прямо на карте, после чего они составляют наиболее оптимальные маршрут для экскурсии, отмечая его опять-таки прямо на карте. Полученный результат сохраняется, и работа с картой может быть продолжена дальше на следующем уроке. Первоначальный вариант слайда также сохраняется и может быть использован с иной целью или в параллельном классе.
3. Возможность перемещения объектов на доске, их группировка по определенным

признакам. Позволяет работать с написанным текстом, экономя время. *Пример:* Работая по теме «Животные», не нужно терять время на написание слова, достаточно «перетянуть» его в нужную группу. Еще варианты применения этого преимущества – задание на подбор подписей к иллюстрациям, на составление связного рассказа из отдельных предложений.

**4.** Возможность использования ярких иллюстраций, которые помогают понять незнакомое слово, сделать работу с материалом урока более яркой. *Пример:* работа с лексикой по теме «Комната» на большой иллюстрации комнаты намного интереснее, да и учителю не надо носить с собой бумажные картинки. Метод работы тот же, учащийся «перетаскивает» слово к нужному объекту, произнося слово или предложение (зависит от задания учителя). При такой работе лексика запоминается намного быстрее и лучше, так как задействована и ассоциативная память.

**5.** Возможность вынести ключи решения на доску. Их можно временно спрятать за шторкой на рабочем слайде или поместить на следующий слайд.

Таким образом, используя интерактивную доску, мы можем организовать постоянную работу учащегося в электронном виде. Это значительно экономит время, стимулирует развитие мыслительной и творческой активности, включает в работу всех учащихся, находящихся в классе. Кроме того, программное обеспечение позволяет не только сохранять слайды экранов, но и выстраивать их в нужной последовательности, в том числе и в виде альбомов. Можно просматривать слайды таких альбомов и повторно их комментировать. Это, при сохранении заданий, выполненных учеником на доске, позволяет проследить динамику усвоения материала каждым учащимся, выделить типичные и повторяющиеся ошибки.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Академия, 2004.
2. Никитенко З.Н. Создание культурной среды при обучении иностранным языкам//ИЯШ, 2008.№4.
3. Общеввропейский компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка: Совет Европы - Страсбург: МГЛУ,2003.
4. Сафонова В.В.Коммуникативная компетенция: современные подходы к многоуровневому описанию в методических целях. – М.: Еврошкола, 2004.

*И.А. Вахитова*  
*старший преподаватель кафедры иностранных*  
*языков ФГБОУ ВО «БГПУ им. М. Акмуллы»*  
*(г. Уфа)*

**ЛЕКСИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ И КОНТЕКСТ. ВЕКТОРЫ  
РЕАЛИЗАЦИИ СЕМАНТИКИ СЛОВА В АНГЛИЙСКОМ И  
РУССКОМ ЯЗЫКАХ.**

*Аннотация.* Статья посвящена актуальному для современного языкознания направлению, связанному с изучением развития значения слова, исследованием мотивационных признаков, или внутренних форм, слова. Рассматриваются общие для английского и русского языков модели развития семантики. Предлагается использовать сформатированные модели при обучении школьников и студентов английскому языку, что позволит им связывать контекстуальные значения лексических единиц с речевыми ситуациями, а следовательно, облегчит понимание текста.

*Annotation.* The article is dedicated to the trend relevant for modern linguistics related to the study of the development of the meaning of a word, the study of motivational signs or internal forms of a word. The semantics development models common to English and Russian are being considered. It is proposed to use formatted models when teaching schoolchildren and students English, which will allow them to connect the contextual meanings of lexical units with speech situations, and therefore, will facilitate understanding of the text.

*Ключевые слова:* семантика, контекстуальное значение, лексическая единица, семантическая модель, лексикология, субстандарт.

*Keywords:* semantics, contextual meaning, lexical unit, semantic model, lexicology, substandard.

В настоящей работе ставится цель определить и описать производные модели развития значений английских и русских слов в зависимости от тех или иных условий употребления, или контекстов. Задача представляется сложной, поскольку нет устоявшихся критериев выделения самостоятельных единиц контекста и соответствующих терминов для описания. Тем не менее, можно выделить определённое количество семантических моделей реализуемых в

конкретных контекстах, общих для английского и русского языков. Знание их, на наш взгляд, позволяет обучающимся иностранному языку увереннее ориентироваться в речи и правильно воспринимать контекстуальное значение слова.

Регулярные семантические сдвиги, принимающие характер моделей семантического развития лексики, отмечаются во многих лингвистических исследованиях. Однако до сих пор они не стали предметом пристального внимания лексикологов, не было сделано каких-либо попыток обобщения и систематизации материала в этом аспекте. А между тем, моделирование семантических процессов позволяет решать различные, прежде всего этимологические задачи: определять пути развития семантики слова и потенциальные значения лексических единиц. Такая работа предполагает привлечение самого широкого пласта субстандартной лексики: диалектизмов, сленгизмов и просторечных слов.

Процесс семантического развития значения слова охватывает производящее значение, производное значение и мотивационную базу, в которую могут входить один или несколько мотивирующих признаков:



Мотивирующие признаки с течением времени могут затемняться, и внутренняя форма слова перестаёт ощущаться. Тогда начинает работать закрепившаяся в языке семантическая

модель развития значения, действует принцип аналогии, который особенно ярко проявляется в лексической системе субстандарта.

Обратим внимание на то, что многие регулярные семантические сдвиги носят межъязыковой, интернациональный характер, и проиллюстрируем этот тезис некоторыми английско-русскими параллелями. Так, например, английский глагол *see* в зависимости от контекстов (назовём их контекст-1 и контекст-2) может реализовать два значения – «видеть» и «понимать». Чем отличаются эти два контекста? Контекст 1 предполагает наличие прямого дополнения (видеть что? – дом, парту...), а контекст-2 не предполагает дополнения. В русском языке это отличие закреплено грамматической оппозицией переходности / непереходности. В качестве примера можно привести и русское жаргонное «секи», которое также употребляется и в значении «видеть», и в значении «понимать»: Секи сюда! – «Смотри сюда!» Петров сечёт в математике – «понимает, разбирается».

В разговорной речи принимаются во внимание, кроме внутренних, языковых условий, и неязыковые, внешние, определяемые ситуацией. К примеру, значение глагола *see* может быть выражено с помощью жеста (контекст-2 – кивание головы) или отсутствием его (контекст-1).

Опишем производные модели развития значений английских и русских слов по следующей схеме: семантическая модель – английский пример – русское соответствие – условия контекста (общие и отличительные особенности).

1. Модель «взять – понять, уловить смысл». Мотивационной основой такого семантического сдвига является, видимо, то, что человеку, прежде чем узнать что-либо о предмете необходимо было *приблизиться* к нему, *взять* его в руки и рассмотреть. В русском литературном языке так образовались значения слов *понять*, *схватить*, *уловить*. Ср.: *схватывать на лету*, *уловить смысл высказывания*. Английское *gotcha* – это сокращение от *got you* или *I got you*.

Переводится как «я понял», когда кто-либо понимает суть сказанного: - Don't ever do that again! – Gotcha! – Никогда больше так не делай! – Понял! Oh, I gotcha! Good idea. О, я тебя понял. Хорошая идея.

2. Модель «купить – повестись, поверить». Английское слово *buy* переводится как «покупать», но также оно имеет сленговое значение «купиться, повестись, поверить, принять что-либо за истину». – I don't buy your excuses! – Я не ведусь на твои оправдания! – Vote for me and I promise a free unicorn for everyone! – Do you really think they're going to buy this? – Голосуйте за меня, и я обещаю каждому по бесплатному единорогу! – Ты действительно думаешь, что они купятся на это?

В русском языке эта модель также работает. Например: купить туфли и купиться на шутку. Контекст-1 предполагает ситуацию продажи конкретного товара, а контекст-2 в качестве «объекта торговли» предполагает какие-либо действия собеседника. Грамматически реализация данной модели семантического развития в русском языке поддерживается появлением грамматической категории возвратности глагола.

3. Модель «кислый фрукт – нечто сомнительное». Английское слово *lemon* переводится как «лимон», но также оно имеет сленговое значение «фуфло, что-либо имеющее сомнительную ценность, неисправное или неудовлетворительное (в частности об автомобиле)». Например: I want a new car, not a second hand one, because I don't want to buy a lemon. Я хочу новую машину, а не подержанную, потому что не хочу проблем. This computer is a real lemon! Этот компьютер – настоящее фуфло.

4. Модель «ничтожная вещь или материал – дрянь, хлам, чушь». Английское слово *garbage* переводится как «мусор», его сленговое значение – «ерунда, бесполезная идея или вещь». Например: He talks a lot of garbage about education. Он говорит много ерунды об образовании. There's an awful lot of garbage on television. По телевизору показывают много хлама. How can you listen to all that garbage on the radio! Как ты можешь слушать всю эту чушь по радио!

5. Модель «дерево – глупец» мотивирована признаком твёрдости и представляет один из древнейших семантических сдвигов, известный во многих языках мира. В русском языке такое развитие значения наблюдается в словах *бревно, дерево, дуб*, а также в устойчивых сочетаниях *голова дубовая, деревянная башка, дубина стоеросовая, пень пнём, туп как дерево* и др. То же самое и в английском языке – *bonehead, blockhead, woodenhead*. Например: – You are a bonehead. Why don't you understand what I am trying to tell you? – Ты тупица! Почему ты не понимаешь, что я пытаюсь тебе сказать? And I hope you learned your lesson, bonehead! – Я надеюсь, ты сделал выводы, тупица! Don't be such a blockhead! – Не будь таким болваном!

6. Модель «орех – чокнутый, ненормальный, съехавший с катушек» так же, как и предыдущая, мотивирована признаком «твёрдость». Английское слово *nuts* на русский язык переводится как «орехи», а его сленговое значение – «сумасшедший или дурной». Например: - Are you nuts? – Ты что, ненормальный? She looked at me as I was nuts. Она посмотрела на меня как на сумасшедшего. Также можно рассмотреть устойчивые выражения, типа *be nuts about smb/ smth* – сходить с ума по кому-либо, быть помешанным на чём-либо, то есть испытывать очень сильную страсть к кому-то или чему-то. Например: I'm nuts about you! – Я схожу по тебе с ума! She's nuts about photography. – Она помешанная на фотографии. Фраза *go nuts* означает «съехать с катушек, сойти с ума», когда кто-нибудь не может совладать со своими эмоциями. Например: She went nuts and stabbed me with a fork. – Она съехала с катушек и воткнула в меня вилку. My cat goes nuts when I leave home. – Моя кошка сходит с ума, когда я ухожу из дома.

7. Модель «адский – исключительный, выдающийся». Английское слово *hell* переводится как «ад, преисподняя», а *helluva or hell of a* означает «адский», подразумевая что-либо исключительное или выдающиеся. Например: He's got a helluva right hook! У него адский правый хук! That was a helluva vacation! Это были адские каникулы! Также слово *helluva* может соответствовать русскому «чертовски» и несёт смысл слова «очень». Например: He's got a helluva lot of

money. У него чертовски много денег. This car is helluva fast. – Эта машина чертовски быстрая.

8. Модель «удаляться – получать удовольствие». Английское словосочетание *carry away* переводится как «уносить, увлекать», а его сленговое значение – «кайфовать, тащиться». Например: The music was so cool that she carried away. Музыка была такая классная, что она прямо «улетела».

9. Модель «опуститься – спускаться с небес на землю, погрузиться в депрессию, тосковать» является одной из самых продуктивных в русском языке. Перенос значения мотивирован чувством тоски, вызванным потерей близкого человека или расставанием с ним, а также возможностью неожиданного падения при слишком сильном эмоциональном всплеске. Например: Get down from there. You're so excited, you're going to hurt yourself. – Слезай оттуда, ты так возбуждён, иначе поранишься. Derek, get down! You've got to get to Maury Ballstein's computer. – Дерек, спустись на землю. Ты должен получить доступ к компьютеру Мори Болстина. You may get really down that you're still without that deep, lasting love you seek. – Возможно, ты очень тоскуешь без настоящей любви, которую ты ищешь.

#### Словари

1. Cambridge dictionaries online [Электронный ресурс]. URL: <http://dictionary.cambridge.org/ru>. Дата обращения: 27.01.2020 г.
2. Англо-русский словарь В.К. Мюллера [Электронный ресурс]. URL: <http://www.classes.ru/dictionary-english-russian-Mueller.htm>. Дата обращения: 10.02.2020 г.
3. Даль – Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. М.: Терра, 1995.
4. Новый большой Англо-Русский словарь под ред. Апресяна [Электронный ресурс]. URL: <http://www.classes.ru/dictionary-englishrussian-Appresyan.htm>. Дата обращения: 10.02.2020 г.

*Н.В. Габитова,  
АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»  
(г. Уфа)*

**ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕСС  
ОБУЧЕНИЯ ЧЕРЕЗ МЕТОДЫ УДИВЛЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО  
ЯЗЫКА.**

В современной теории преподавания языка эмоциональная составляющая процесса обучения многими исследователями ставится на первое место.

Являясь одной из наиболее древних по происхождению психических состояний и процессов, эмоция, как утверждал Ч. Дарвин, возникла в процессе эволюции как средство, при помощи которого живые существа устанавливают значимость тех или иных условий для удовлетворения жизненных потребностей. В индивидуальном развитии человека эмоции и чувства играют социализирующую роль. Они выступают как значимый фактор в формировании личности, в особенности ее мотивационной сферы.

Эмоции, переживания и различные эмоциональные состояния, если они испытываются постоянно, оказывают непосредственное влияние на формирование устойчивого отношения к учению, на формирование мотивации учения. При положительных эмоциях удовлетворяются любознательность, потребность в эмоциональном благополучии. При отрицательных эмоциях наблюдается отход от учебной деятельности, так как не удовлетворяется ни одна из жизненно важных потребностей. Желанная цель не создает реальной перспективы личности. И положительная мотивация не формируется, но зато формируются мотивы избегания неприятностей. Например, такое можно наблюдать в любом учебном заведении, если педагог на базе эмоций выразил свое отношение к обучающемуся (например, к прогульщику, к неуспевающему и т.д.).

Среди видов положительных эмоций удивление выступает как одна из наиболее эффективных в процессе вовлечения учащихся в обучение. Именно внутри этой эмоции умственные способности к запоминанию, обработке, фиксации и структуризации информации предельны. Согласно утверждению П.А. Степичева, автора педагогики удивления, «любая область знания, учебная дисциплина или школьный предмет может быть подан как совокупность интересных фактов»

Однако, удивление – это самая кратковременная эмоция. Состояние удивления возникает внезапно и заканчивается быстро. Удивляться долго не получится, если только поразившее событие не продолжает открываться новыми гранями. Удивление – это «тумблер» переключения из одного состояния в другое,

из одной эмоции в другую. Поэтому эта эмоция считается «нейтральной», не относится ни к «негативной», ни к «позитивной», с точки зрения принятых представлений.

Применительно к английскому языку можно использовать факты, как самого языка, так и культуры его носителей. Также, интересно опереться на метапредметный характер урока английского языка, который, будучи средством общения, может охватывать материал любой другой учебной дисциплины. Так, П.А. Степичев указывает на четыре источника удивления на уроке:

- удивление фактом,
- удивление методом,
- удивление обучающей средой,
- удивление собственными силами.

Важно помнить, что удивление вызывают факты, которые являются новыми и лично-значимыми для обучающегося. Однако, чаще всего, учеба воспринимается как скучный монотонный процесс. Поэтому целесообразно подключать методики, которые характеризуются активным поведением учащихся, предполагают вовлечение эмоций, соревновательного элемента и интеллектуального напряжения.

Ведущую роль среди них по праву отдают игре. В западной системе обучения широко используется термин **эдютейнмент** edutainment , которое происходит от слияния двух: education (образование) и entertainment (развлечение). Эдютейнмент (русские ресурсы часто используют громоздкое «обучение через игру») — методика, которая дает возможность сочетать учебу и приятное времяпрепровождение. Это понятие появилось в 1948 году на студии Уолта Диснея и обозначало образовательный мультсериал. Активно использовать методику начали лишь в 90-х годах с появлением знаменитой «Улицы Сезам», самого первого популярного примера эдютейнмента. Когда вы учите английский с помощью карточек — это эдютейнмент, и когда играете с маленьким ребенком в «сороку-воровку» — это тоже он.

По своей сути обучающая игра - это

- не пассивная деятельность;
- мотивация учеников без дополнительного влияния ведущего;
- вовлечение индивидуальной и групповой деятельности;
- развитие интеллектуальных и личностных способностей участников;
- получение удовольствия от процесса.

В ходе игры реализуются следующие цели:

- формируются и отрабатываются навыки Speaking и Listening;
- развивается лексика и формируется базовый словарь для общения;
- происходит знакомство с англоязычной культурой;
- преодолевается языковой барьер;
- гармонично развивается лексика и личностные качества студентов;
- снимается эмоциональное или интеллектуальное напряжения во время обычного урока;
- поддерживается мотивация учащихся.

Современные игровые технологии на уроках английского языка содержат богатые и мощные возможности не только для обучения молодежи, но и учеников всех возрастных групп. Ведь особенность таких методик заключается в том, что участники равны между собой и в игре нет таких понятий как учитель-ученик. Причем находчивость, сообразительность и вовлеченность в процесс порой являются более важными качествами, чем познания предмета.

Большинство игровых технологий основаны на коммуникативной методике обучения. Ведь наибольший эффект от процесса достигается за счет общения ведущего с участниками. Это особенно важно при работе с учениками младших классов.

По своей ориентированности на языковой материал, игры делятся на следующие категории:

- **Лексические игры** - способствуют развитию навыков говорения, дикции и формируют базовый словарь. Данный тип игр является одним из

наиболее популярных. Их особенность заключается в том, что участники формируют ситуации, приближенные к реальным и практикуют язык в естественной обстановке.

- **Грамматические игры** - многие игровые технологии в обучении английскому языку не ставят целью развитие грамматики, так как эту часть английского лучше учить при помощи классических методик. Тем не менее, существуют неплохие игры для развития начинающих Grammar Skills.
- **Игры для развития Reading**
- **Творческие и ролевые игры.**

Сегодня в образовательном процессе принято говорить о таком явлении, как геймификация – использование видеоигр в процессе образования. Общеизвестно, что 75% молодежи в той или иной степени геймеры. Из них 50% играют регулярно, 25% — время от времени. Это наглядное подтверждение того, что компьютерные игры по-настоящему нравятся людям. Исследования показали, что люди способны запоминать только 10% от прочитанной информации и 20% — от услышанной. Если показать им картинку и дополнить её устным объяснением, то эта цифра возрастает до 30% процентов. Однако, феноменальные цифры (90%) достигаются только тогда, когда люди самостоятельно выполняют задания, направленные на обучение. В этом и состоит смысл видеоигр, и именно этим можно объяснить их успех. Стоит заметить, что далеко не все составляющие игр можно использовать для обучения. Исследования показали, что людям не понравилось соревноваться с друзьями, дарить друг другу виртуальные подарки и напрямую участвовать в создании сюжета игры. В то же время опрошенным пришлись по вкусу концепция роста уровня с прогрессом, очки за достижения или же аналогичная им виртуальная валюта. Безусловно, за геймификацией будущее образования, однако пока что не стоит пренебрегать классической методикой, поскольку игровые технологии еще не достигли того уровня, когда можно будет положиться только на них и учить язык именно этим способом.

В заключении можно сказать, что процесс обучения и воспитания протекает успешнее, если педагог делает его эмоциональным. Удивление признается многими учеными наиболее действенной для обучения эмоцией. В связи с этим, педагог, умеющий удивлять и удивляться сам, сумеет организовать увлекательный процесс обучения.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Бирюкова Н.А. Изучаем английский, играя // Современные технологии обучения иностранным языкам. Материалы республиканской научно-практической конференции. - Йошкар-Ола: Магi, 1997.
2. Болтнева О.Ю. Театральные проекты в преподавании английского языка // Иностранные языки в школе. - 2001.
3. Бочарова Л.Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения // Иностранные языки в школе. - 1996.
4. Верхогляд В.А. Игра на английском языке // Иностранные языки в школе. - 1980.
5. Денисова Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку // Иностранные языки в школе. - 1984.
6. Ермаков В.Л. Игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. - 1983. - № 2.
7. Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке // Иностранные языки в школе. - 2008.
7. Спиридонова Т.И. Игровые приемы для повторения пяти времен английского глагола // Иностранные языки в школе. - 2004.

*А.А. Головинский,*

*АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»*

*(г. Уфа)*

## **ПРИВНЕСЕНИЕ РАЗНООБРАЗИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ АКТИВНОСТЬ НА ПРИМЕРЕ «THE MONSTER BOOK OF LANGUAGE TEACHING ACTIVITIES»**

В контексте современного преподавания иностранных языков немалый акцент делается на всевозможных играх, используемых на уроках. Игры являются бесценным инструментом для обучения языку, потому что они предоставляют возможности для изучения значимого и полезного языка в реальных условиях. Они могут использоваться как для практической отработки любых языковых навыков, так и для знакомства или работы с устойчивыми клише. Использование игр может привести к чрезмерному выплеску энергии учеников, поэтому следует очень осторожно выбирать момент включения игры на занятиях.

Согласно весьма распространенному подходу, изучение языка – это тяжелая работа... Требуется постоянно прикладывать определенные усилия и порой концентрироваться приходится в течение длительного времени. Игры помогают и поощряют интерес и работоспособность многих учащихся [1]. Также игры являются отличными инструментами для создания контекстов, в которых язык демонстрирует свою полезность и значимость.

Игры являются бесценным средством обучения языку сразу по нескольким причинам.

1) Они поощряют и расширяют навыки сотрудничества. Они развивают лидерство и верность. Если учителя используют игры типа «следуй за лидером», в которых лидер постоянно меняется по правилам игры, учащиеся учатся ценить как лидерство, так и верность.

2) Они способствуют развитию дружбы и социальных отношений. Учащиеся обмениваются идеями, ведут переговоры и принимают решения вместе. Дети

учатся действовать как группа, доверять друг другу, иметь общие интересы и, как результат, развивают позитивную групповую синергию, которая является отличной подготовкой к будущему образовательному, деловому и профессиональному миру.

3) Они являются естественной частью детского мира.

4) Они предоставляют возможности для изучения значимого и полезного языка в реальных условиях. Они могут использоваться для практической отработки любых языковых навыков и знакомят учащихся с устойчивыми клише.

5) Они расширяют кругозор детей. Они помогают детям найти смысл в ежедневных занятиях на примере игрового процесса.

6) Они учат детей следовать правилам.

7) Они являются чуть ли не единственным видом деятельности, к которому дети относятся серьезно. Некоторые педагоги совершенно убеждены, что игра – это и есть детская работа. Именно благодаря игре ребенок становится любознательным экспериментатором и исследователем [2].

Для самых маленьких учащихся соревновательные игры могут нести некое разочарование. Тогда как игры должны поощрять сотрудничество и взаимодействие, а не соревнование. С детьми постарше учителя уже могут вводить соревнование, чтобы ввести такие важные понятия как победа или поражение. Постепенно дети смогут научиться правильно реагировать, когда они выигрывают или проигрывают.

Хотелось бы отметить, что педагоги за свою практику набирают целые коллекции всевозможных игр и прочих видов активности. Но всегда полезно познакомиться с опытом коллег и, может быть, привнести в свою профессиональную деятельность что-то новое. Отличным примером источника подобного вдохновения может служить достаточно хорошо известная *“The Monster Book of Language Teaching Activities. A Teacher’s Resource Book of Fun*

Template Activities for Use in the English Language Classroom” [3]. Это издание представляет собой сборник из более чем 150 заданий, предназначенных для оживления языковой аудитории, вовлечения учащихся в процесс обучения и предоставления инструкторам простых, и в то же время рабочих, вариантов для отработки четырех основных языковых навыков и использования других элементов языка, таких как грамматика, словарный запас, критическое мышление и культура. Все виды активности организованы в 16 разделов, чтобы упростить выбор и помочь педагогу ввести их в свою деятельность.

Необходимо помнить, что игры должны рассматриваться как дополнительная активность. Весь учебный план не должен основываться только на играх – даже для самых маленьких учеников. При выборе игры учитель должен тщательно подбирать подходящую для класса игру с точки зрения языка и формата участия. Игра, которая прекрасно выглядит на бумаге, может не работать в реальных условиях классной комнаты. И потому, если подобная активность утомительна или скучна, то её следует остановить.

1. Wright, A., D. Betteridge, and M. Buckby. 1984. Games for language learning. New York: Cambridge University Press.
2. Bruner, J. S. 1975. From communication to language: A psychological perspective. Cognition 3: 255–287.
3. The Monster Book of Language Teaching Activities. THIRD EDITION 2019.
4. <https://americanenglish.state.gov/resources/monster-book-language-teaching-activities>

*И.И. Искандаров,  
Стерлитамакский колледж физической культуры, управления и сервиса  
(г. Стерлитамак)*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В СИСТЕМЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.**

В настоящее время и в обозримой перспективе проблема сохранения и приумножения здоровья населения России в связи с усложнением экологической и социально-экономической ситуации, возрастанием объемов информации, учащающихся природных и техногенных катастроф, давления негативной информации из СМИ, разрушения и трансформации традиционных социальных институтов и норм поведения, изменения структуры и химического состава продуктов питания и бытовой химии, растущей учебной нагрузки и деструктивного воздействия массовой культуры и антикультуры становится все более насущной. Человеческий капитал в начале XXI века становится главным конкурентным фактором – как отдельной организации, так и целой страны на мировом экономическом рынке и на политической поприще. Всё это делает задачу повышения качества жизни и трудовой деятельности россиян чрезвычайно важной перед лицом вызовов современности. [5; 191-201].

В современной системе образования укрепление и сохранение здоровья обучающихся находится на низком уровне. Это остро проявляется в обучении всех предметов, в частности, – иностранному языку, что связано со спецификой данного предмета. Без прочного усвоения полученных знаний, без умения воспроизвести их в любой ситуации общения, процесс обучения всегда сопряжен с трудностями и становится неэффективным. Поэтому, становится очень актуальной проблема введения и применения на занятиях здоровьесберегающих технологий при обучении иностранному языку. [2; 46-48].

Цель данной статьи – анализ научно-методической литературы по данной проблеме для дальнейшего применения здоровьесберегающих технологий на практике (занятиях).

Задачи исследования: 1) определить место и цель здоровьесберегающих технологий в учебном процессе;

2) проанализировать специфику предмета «Иностранный язык»;

3) выявить дидактические принципы, лежащие в основе здоровьесберегающего образовательного процесса;

4) выявить приёмы обучения иностранному языку.

Новизна данной работы в том, что в ней проанализированы основные современные принципы и приёмы обучения с точки зрения здоровьесбережения.

Современное общество ориентировано на здоровую личность, которая способна нетрадиционно решать проблемные ситуации, умеет быстро и гибко менять стратегию и тактику своего поведения (с учётом возникающих изменений), а также предугадывать последствия своих действий и отвечать за них. [2; 46-48].

Здоровьесберегающие технологии – это такие технологии, которые позволяют педагогу сделать процесс обучения наиболее эффективным (результативным), причиняя наименьший физический и психологический вред обучающимся. [4; 242].

Здоровьесберегающие технологии можно рассматривать и как технологическую основу здоровьесберегающей педагогики (одну из самых перспективных образовательных систем XXI века), и как совокупность приёмов и методов обучения, без ущерба для здоровья, и как качественную характеристику любой педагогической технологии по критерию её воздействия на здоровье учащихся и педагогов. [4; 242].

Цель здоровьесберегающих образовательных технологий заключается в том, чтобы обеспечить обучающимся возможность сохранить здоровье за период обучения в образовательном учреждении, сформировать общие и профессиональные компетенции не только общеобразовательного характера, но и ключевые компетенции в сохранении и укрепления своего здоровья. [1; 48].

Каждая дисциплина имеет свою специфику. Иностранный язык имеет свою направленность. Каждый день человек «приобретает» родной язык, а иностранный язык он учит. При этом нужно усваивать большие объёмы слов (лексики), грамматические правила и правила произношения. [2; 46-48].

Использовать на занятии какую-то одну технологию затруднительно, да и вредно. А при сочетании традиционных форм обучения с нетрадиционными, можно привнести разнообразие в процесс обучения дисциплины.

Любая образовательная технология должна отвечать таким критериям как концептуальность, системность, эффективность, гибкость, динамичность и воспроизводимость. [2; 46-48].

Основу здоровьесберегающего образовательного процесса должны составлять следующие дидактические принципы обучения: «Не навреди!», деятельности, минимакса, психологической комфортности, вариативности, творчества, успеха.

Все вышеперечисленные принципы составляют основу здоровьесберегающего образования, которое ориентировано на создание для каждого студента условий для максимальной самореализации как личности. Если обучающийся реализуется как личность, он будет чувствовать себя эмоционально здоровым, что так же важно как физическое здоровье. [3; 560].

На наш взгляд, используя широкие возможности дисциплины, можно развить у воспитанника различные модели поведения, научить его входить в образ в

ролевой игре, повысить уверенность в себе и своих силах, а также развивать творческие способности каждого воспитанника с учетом индивидуальных особенностей.

Абрамова И.В. считает, что преподаватель должен находить такие методы обучения иностранному языку, которые активизировали бы мыслительную деятельность и предотвратили бы быстрое наступление утомляемости обучаемых. Преподавание иностранного языка требует применения специфических технологических операций: ознакомление, тренировка, применение. [2; 46-48].

Применяя здоровьесберегающие технологии на занятиях по иностранному языку, нужно применять различные приёмы – как общие, так и частные.

К общим относятся: смена видов деятельности, игровые приемы, разрядки, физкультминутки. [6; 127].

К частным относятся: применение считалок, рифмовок, фонетической зарядки, песен и др. (при обучении произносительной стороне); зрительная наглядность (рисунки), звуковая наглядность (аудиозаписи), предметная наглядность (муляжи, предметы), игры (при обучении грамматической и лексической стороне). При обучении аудированию, говорению, чтению и письму полезно применять ролевые игры, инсценирование, анкетирование, игры. [2; 46-48].

На наш взгляд иностранный язык – один из наиболее трудных дисциплин, сопряжённый с постоянной концентрацией внимания и сил на занятии. Часто приходится заучивать, буквально «зазубривать» большие объёмы информации. А когда нет языкового окружения, это ещё труднее. Поэтому, нужно соотносить учебную нагрузку с учётом индивидуальных (физических, психологических) особенностей обучающихся, их базы (изучали ли они его раньше или нет, и сколько изучали). [2; 46-48].

Мы считаем, что в любой вид деятельности на занятии можно внести элементы игры, тем самым сделав его ещё увлекательнее и продуктивнее.

Таким образом, при использовании здоровьесберегающих технологий на занятиях по иностранному языку, с учётом физиологических и психологических возможностей обучающихся достигается высокая эффективность занятия, возрастает удовлетворённость полученными знаниями, повышается стремление к изучению дисциплины (как следствие, повышается качество), укрепляется и сохраняется здоровье обучающихся.

### **Литература**

1. Абаскалова, Н.П. Системный подход в формировании здорового образа жизни субъектов образовательного процесса (Школа-ВУЗ): автореф. дис... д-ра пед. наук: 13.00.01 / Н.П. Абаскалова. – Барнаул, 2000. – 48 с.

2. Абрамова И.А. Игры на уроках иностранного языка / И.А. Абрамова // Иностранные языки в школе// 2004. №1. – С.46-48.

3. Билич Г.Л. Основы валеологии / Г.Л. Билич, Л.В. Назарова. – СПб.: Водолей, 2008.– 560 с.

4. Сериков, Г.Н. Здоровье сбережение в гуманном образовании: монография / Г.Н. Сериков, С.Г. Сериков. – Екатеринбург; Челябинск: изд-во ЧГПУ, 1999.– 242 с.

5. Сладков, С. Н. Концептуальные позиции и развитие здоровьесберегающих технологий в контексте здоровьесберегающего образовательного процесса в системе среднего профессионального образования / С. Н. Сладков // Психолого-педагогические проблемы современного образования в системе физической культуры и спорта: материалы Всероссийской научно-практической конференции (22 декабря). СИФК, г. Стерлитамак. – Фобос, 2013. – С. 191-201.

6. Смирнов А. К. Здоровьесберегающие образовательные технологии в современной школе: учебное пособие / А.К. Смирнов – М., 2002. – 127 с.

*Л.Ф. Муллағалиева,  
АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»  
(г. Уфа)*

## МЕТОД ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ.

Преподавание английского языка с каждым годом становится все более разносторонним и сложным процессом. Занятия в языковых центрах и школах отличаются от занятий в школе тем, что в первом случае преподаватели стремятся использовать различные методики, которые помогают мотивировать учащихся на изучение языка. Они придумывают, тестируют, и внедряют в свою работу огромное количество интересных и вдохновляющих заданий и упражнений, которые позволяют привлечь внимание учеников и поддерживать его на протяжении всего занятия.

Одним из любимых, на мой взгляд, методов обучения является **игровой метод**. Всем известно, что ученики младших возрастов очень любят различные игры, будь то на русском или на английском языке. Именно поэтому большинство преподавателей прибегают к играм на своих занятиях. Этот метод обучения позволяет не только занять учащихся, отвлечь их от монотонной работы и разрядить обстановку, но и является одним из самых идеальных способов изучения, повторения и закрепления учебного материала.

Если брать во внимание учеников младших возрастов, то, естественно, для них необходимо брать подвижные и веселые игры, которые позволяют поддерживать темп работы, и в любом случае не оставляют никого равнодушным. Особенно, если в игре присутствует соревновательный момент. Ни для кого не секрет, что дети постоянно друг с другом соревнуются, и для них очень важно получить похвалу, а уж тем более, победу в каком-либо турнире. Так почему бы не направить эту особенность в правильное русло? С помощью игр преподаватель может убить двух зайцев одним выстрелом: развлечь учащихся, и в привычной для них обстановке ввести тему, либо же отработать ее и закрепить.

Далее напрашивается вопрос: а можно ли использовать игры при работе с более взрослой аудиторией? Безусловно, да!

Неважно, с каким возрастом работать, важно, что именно с ними использовать на занятии. Если в случае с детьми младшего возраста и с подростками целесообразно брать подвижные игры с соревновательным моментом, то для старших учащихся более эффективными будут интеллектуальные игры. Игра не обязательно должна состоять из прыжков, криков и бега. Иногда спокойные сидячие задания оказываются более интересными и увлекательными.

Если с малышами можно брать игры во всех трех типах занятий (изучение новой темы, повторение и закрепление изученной), то со взрослыми, на мой взгляд, более логичным будет использование игр для повторения и закрепления материала. Например, огромное количество игр существует для отработки лексики. Предпочтения у преподавателей и у студентов разные. В моем случае, большой популярностью пользуются такие игры, как «*Hangman*», «*What's the word?*» или «*Explain the word*» и «Кубик». Для отработки грамматики вместе с лексикой, хорошо подходят игры «**Truth or lie**», «Трансформация» и «*What's my problem*».

Каждый педагог сам для себя находит те игры, которые понравятся и ему, и его ученикам. К счастью, игр для использования на уроках английского языка на сегодняшний день насчитывается огромное количество, и эти цифры с каждым годом увеличиваются. Также все игры отличаются друг от друга своей направленностью, количеством вовлеченных игроков и результативностью.

На мой взгляд, **игровой метод** обучения английскому языку должен присутствовать на занятиях у каждого педагога, так как он значительно облегчает совсем не легкий труд преподавателя иностранного языка. Также хотелось бы, чтобы учителя в общеобразовательных школах начали чаще прибегать к использованию игр на своих уроках, так как это бы позволило учащимся сильнее проникнуться изучаемым языком и сделало бы однообразные уроки более интересными и познавательными.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников: Книга для воспитателя детского сада и

- родителей. - М.: Просвещение, 1992
2. Бурова И.И., Буров А.В. Учим английский играя. Для детей 4-6 лет. - СПб.: Издательский Дом «Нева», 2004.
3. Канаева В.М., Агапова С.Г. Из опыта работы творческой группы учителей по проблеме «компьютеризация учебного процесса». / ИЯ, 1992, №4.
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М., 1996. Психология.

*А.Т. Садретдинова,  
АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»  
(г. Уфа)*

## ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Ни для кого не секрет, что игра – это часть учебного предмета. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребенка новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное – стимулирует речь. Сущность игры заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Само решение поставленной задачи связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду. Одновременно развивается логическое мышление. Усваивая или уточняя в игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам, развивают память, внимание, учатся применять четкую терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть их действия и качества, они проявляют сообразительность и находчивость.

Существует пять основных групп игр:

1. Настольные игры;
2. Дидактические игры;
3. Подвижные игры;
4. Деловые игры;
5. Интеллектуальные игры.

Все они применимы на уроках английского языка.

**Настольные игры.** Особенность настольной игры – наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача. Решение игровой задачи делает игру стремящейся к определенному результату. Настольная игра развивает воображение, сообразительность и наблюдательность. В нем присутствует элемент соревнования (кто быстрее, кто быстрее назовет, кто правильнее и т.д.) В результате дети учатся быстро и логично рассуждать. Настольные игры проводят

как индивидуально, так и в ходе групповой, коллективной работы. На своих занятиях я отдаю предпочтение таким настольным играм, как кроссворды, домино, Dice game, игры с карточками, лото (для изучения и закрепления числительных на английском языке). В моём арсенале есть домино «Английские числительные», «Английский алфавит», настольная игра с большим кубиком (специально изготовила из коробки), карточки по разным темам, кроссворды, лото.

**Дидактическая игра** – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш.

Вот некоторые игровые задания, которые можно использовать на уроках английского языка.

#### «Bingo»

Эта игра универсальна, в неё могут играть учащиеся любого возраста и подготовки и по любой теме.

#### «Перепутанные логические цепочки»

На отдельных листах выписываются 5-6 фраз, связанных логически, перетасовываются и предъявляются ученикам. Предлагается восстановить порядок.

#### «Пазлы»

Учитель предварительно разрезает несколько или один текст и перемешивает их. Учащиеся могут работать в группах или отдельно. Они должны восстановить предложенные им тексты в нужной последовательности.

#### «Поделись с другом»

Класс делится на 2 команды. Учитель раздает 2 разных текста командам. Читают, затем в группах пересказывают текст по очереди. Далее разбиваются на пары и пересказывают свои тексты соперникам из другой команды. Те, которые слушают, одновременно делают краткие записи. Побеждает та команда, которая лучше передаст содержание текста без искажений.

#### «Слушатели и Рассказчики»

Класс делится на 2 команды. Одна команда покидает комнату. В это время учитель читает небольшой текст второй команде. Затем приглашают первую, и участники второй команды начинают пересказывать прослушанный текст участникам первой. Затем учитель читает оригинал текста, и вместе с классом восстанавливают неверно рассказанную историю.

Как вариант предыдущего задания можно предложить следующее: восстановить оригинал письма, путем исправления ошибок. На мой взгляд, отлично подойдет для закрепления грамматики.

*«Составьте как можно больше слов из данного слова»*

Одна из самых простых, не требующих подготовки, игр, но в то же время направленных на повторение пройденного лексического материала. Возможно применение по любой теме.

**Подвижные игры** направлены на переключение ребенка от одного вида деятельности к другому. К примеру, с младшими школьниками мы поём так называемые *action songs*, а именно «Hands up, baby, hands up», «I'm happy, I'm so happy», «Clap your hands», «Head, shoulders, knees and toes». Либо играем в «Macaroni and cheese, Everybody freeze», это подобие нашей русской игры «Море волнуется раз, море волнуется два», играем в «Глухой телефон» (развивает фонематический слух), «What's the time, Mr Wolf?» (для повторения темы «Время»).

**Деловые игры** – развивают у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, сравнивать, доказывать, рассказывать. Например, при изучении и знакомстве с англоязычными странами учащимся можно предложить такую ситуацию: один из вас гид, другие – туристы. Надо проинструктировать туристов о будущей экскурсии и т.д. Отлично подойдет этот вид игры по темам «Shopping», «Eating out», когда можно разыграть реальные ситуации в магазине или в кафе. Также можно применить игру «Интервью», когда один участник – репортер, а другой – к примеру, знаменитость.

**Интеллектуальные игры** – требуют от учащихся активной познавательной деятельности. К этой категории относятся так называемые задачи «на сообразительность» - викторины (quizes), анаграммы, word search games, вызывающие большой интерес. Как вариант викторины я обычно использую игру «Who wants to be a millionaire?» и игру «Jeopardy» (от англ. «Рискуй»), когда участники поощряются баллами.

На самом деле, существует огромное количество игр, применимых на занятиях по английскому языку, в своей статье я упомянула лишь некоторые из них. Полагаю, что чем интереснее игровые действия, которые учитель использует на уроках и во внеклассных мероприятиях, тем незаметнее и эффективнее учащиеся закрепляют, обобщают, систематизируют полученные знания.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

<https://infourok.ru/primenenie-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-v-nachalnoj-shkole-4185270.html>

<https://union-centre.ru/2016/12/11/classroom-jeopardy/>

<http://ideas4el.ru/igry-i-uprazhneniya/>

*Е.А.Самойлова,*

*АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»*

## **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У ПОДРОСТКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Подростковый возраст - достаточно неоднозначная пора в жизни человека: прекрасная, но в то же время сложная. Данный период характеризуется становлением личности молодых людей и поиском себя, в связи с чем возникает ряд проблем, так или иначе связанных с общением с окружающим миром. Частые спутники такого периода: скрытность, нежелание общаться, страх выражения личного мнения и многое другое. Мы, педагоги, часто сталкиваемся с трудностями, которые поджидают в этот период, ведь в этот момент мы находимся рядом с подростками.

Один из самых важных аспектов в обучении иностранному языку - развитие коммуникативной компетенции. Но как же нам в полной мере заняться её развитием, если зачастую подросток не проявляет должного энтузиазма? Я попрошу Вас ответить на один вопрос: всегда ли ваши студенты-подростки с удовольствием говорят по-английски, вступают в дискуссии и просто отвечают на вопросы? Скорее всего, Ваш ответ будет отрицательным. И, прежде чем мы начнём работать с этой проблемой, нам стоит обозначить возможные причины, по которым у подростков могут возникать проблемы в разговоре по-английски на уроках:

1. **Чувство неуверенности в себе.** На низких уровнях студенты не имеют достаточного словарного запаса (в первую очередь), а также умения выстраивать правильные высказывания.

2. **Нестабильная или недостаточно дружелюбная атмосфера в классе.** В сочетании с предыдущим пунктом образует гремучую смесь.

3. **Неясное объяснение задания преподавателем.** Студенты могут просто не понять, что от них требуется.

4. **Природная неразговорчивость студентов.** Некоторые студенты и на

родном языке не очень болтливы. Это могут быть интроверты или просто застенчивые студенты.

**5. Кругозора и фоновых знаний студента недостаточно, чтобы высказаться на нужную тему.** Слишком сложный философский вопрос или ситуация, с которой студенты на своем жизненном пути еще не сталкивались, могут вызвать затруднение даже на родном языке даже у взрослого человека.

**6. Отсутствие мотивации.** Студенты чувствуют, что в рамках изучения английского языка как иностранного разговаривать с одноклассниками не на родном языке неестественно. Они понимают, что нет смысла выкладываться на полную, если в классе их в любом случае поймут.

Конечно, для лучшего результата, стоит поработать над каждой упомянутой проблемой индивидуально, но в сегодняшней статье я бы хотела поделиться своим опытом и рассказать об играх, которые помогут подростку погрузиться в другой мир, почувствовать себя безопаснее, раскрыться и начать “маленькими шажками” разговаривать на английском. Кроме того, учебная игра, как минимум, решает одну из самых важных проблем: она создаёт на уроке атмосферу успеха и сплоченности, а вкупе с юмором и хорошим настроением, отодвигает у ребенка чувство смущения и страха на задний план, помогая ему начать строить предложения на иностранном языке.

Итак, вот мой список “палочек-выручалочек”, и, я надеюсь, они окажутся полезными для Вас в работе с обучением говорению.

***Первую категорию игр можно назвать “Taking on other personalities”.*** Будучи неуверенными в себе и стесняющимися высказывать своё мнение, подросткам будет легче “примерить” на себя чужую личность и высказываться, не опасаясь осуждения или насмешек. Этими личностями могут быть разные известные люди, кумиры подростка и т.д.

**1. Who I Am?** Популярная игра, в которой студент приклеивает на лоб стикер с персонажем (он сам не знает какой персонаж ему попался) и с помощью вопросов он должен это выяснить. В классе мы обычно не пользуемся стикерами, а

делаем так: один из студентов пишет героя на доске, а второй садится лицом к классу, спиной к доске. Данная игра не только веселит участников, но и является хорошим “тренажером” для отработки разных типов вопросов.

2. **An “X” Speaks Out.** Студенты составляют списки известных людей, которые им нравятся или не нравятся. Важно, чтобы эти люди были известны всем студентам. Затем преподаватель выписывает все имена на карточки и все, что остается сделать - попросить ученика вытянуть карточку и принять на себя роль этого героя, когда приходит время высказаться по какому-либо поводу. То есть, если мы, к примеру, отрабатываем Present Simple и задание рассказать о своей ежедневной рутине, а студенту попался на карточке Шрек, то он будет рассказывать о своих делах от лица Шрека.

**Вторая категория - соревновательные игры.** Хорошо известно, что соревнование в командах помогает студентам сосредоточиться на оптимизации своей работы. Почему подростки любят соревноваться? Мы все хотим, чтобы нас за что-то хвалили и отмечали наши достижения. Таким образом, мы чувствуем, что действительно хороши в чем-то. Когда соревнование проводится в командах, оно работает рука об руку с сотрудничеством внутри группы.

1. **Conversation Game.** Можно играть один на один или же в командах. Подготовьте списки из 10 тем (это могут быть темы, которые вы сейчас отрабатываете на уроках, лексика, грамматика и т.д). У каждой команды есть 30 секунд на обдумывание и 1 минута на говорение. Цель состоит в том, чтобы построить осмысленную речь используя все 10 заданных тем (слов, фраз, грамматических структур), заданных в изначальном списке. Конечно, время может варьироваться, а также обязательно нужно вести счёт, ведь это соревнование.

2. **Grammar Casino.** Заранее преподавателем подготавливаются, скажем, 10 карточек с предложениями, в некоторых из которых есть какие-то неточности или ошибки. В течении заданного времени студенты должны обнаружить ошибку, если она есть, и решить каким образом её исправить. Исходя из своих предположений, они делают ставки (можно просто вести счёт на доске, можно

взять карточки из какой-то другой игры вроде “Монополии”, можно создать самим), например, минимальная ставка 10 долларов, а максимальная - 100. Если ответ команды оказался неверным - они теряют свою ставку, если верным - зарабатывают баллы.

***Третья категория игр - настольные игры в стиле повествования.***

1. **Rory’s Story Cubes.** Берётся один кубик (или несколько) на каждой стороне которого есть какое-либо изображение. Студент кидает кубик (или несколько) и начинает сочинять историю по выпавшей картинке. Следующий студент так же бросает кубик и дополняет осмысленное продолжение уже начатой истории.

2. **Once Upon A Time.** Студенты получают по несколько карточек, на которых так же изображены различные герои, действия, ситуации и т.п. Задача студента - собрать все карты в одну осмысленную историю.

***Четвертая категория - игры, направленные на расслабление и просто на веселье.*** Например, это может быть игра “**Truth or Dare**”. Попросите студентов подготовить вопросы о жизненном опыте, например: «**Have you ever lied to your friend?**» Заранее убедитесь, что все вопросы приемлемы, чтобы избежать неловких ситуаций. Студенты сидят в кругу и по очереди крутят, скажем, пустую бутылку (можно взять просто карандаш). Тот, на кого указало горлышко бутылки - “допрашиваемый”, а тот, на кого указало дно бутылки - “спрашивающий”. “Спрашивающий” берет карточку с вопросом и задаёт его “допрашиваемому”, а то, в свою очередь, решает отвечать или нет (заранее обговорите, что ответы должны быть честными). Если он решает не отвечать, то ему предстоит вытягивать карточку с “действием”, где может быть написано, например, громко мяукни 10 раз.

Итак, мы рассмотрели лишь несколько вариантов учебных игр, которые помогут Вам разговорить студентов. По какой бы причине Ваши подростки не хранили молчание на занятиях, я думаю, что приведенные игры помогут с решением этой проблемы. Вам решать, будете Вы играть с подростками или нет,

или какие игры Вы выберете в своем классе. В любом случае, будьте внимательны к потребностям подростков, старайтесь быть на одной волне с ними, и ваши занятия обязательно будут успешными!

*И.В. Стрижак,  
АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»  
(г. Уфа)*

## **ПЕДАГОГИКА УДИВЛЕНИЯ И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Современные методики преподавания иностранных языков уделяют особое внимание использованию педагогики удивления и разнообразных игр на уроках. Удивление является действенным способом создания мотивации к обучению. Потенциал реакции на нечто новое с каждым днем используется учителями все активнее. Стремление к познаниям – один из врожденных инстинктов человека и на это следует опираться при формировании внутренней положительной мотивации на уроке.

Педагогика удивления – особое направление педагогики, описывающее систему методов и приемов обучения и воспитания, основанных на когнитивной эмоции удивления, и опирающееся на принципы природосообразности, активности, проблемности, свободы творчества[1].

Проведенный анализ психолого-педагогической литературы выявил, что современный процесс обучения построен так, что у ребенка зачастую нет времени думать, во многих задачах есть только два ответа – правильный и неправильный, что формирует плоское видение мира у детей. Тогда как у многих задач могут быть разные правильные решения. С точки зрения психологии, удивление – когнитивная эмоция, возникающая при возникновении неожиданной ситуации, это адекватная реакция на отклонение от нормы. Этим и стоит пользоваться учителю в своей профессиональной деятельности, ведь именно данная эмоция создана для обучения. Именно внутри удивления умственные способности человека, его способности к запоминанию, обработке, фиксации и структуризации информации – предельны.

Предлагаю рассмотреть подробнее такую методику обучения с использованием педагогики удивления, как ролевая игра. Являясь одной из наиболее подходящих и конкретных моделей общения на иностранном языке,

ролевая игра представляет собой такую форму обучения, которая позволяет комбинировать групповые, парные или индивидуальные виды работы на уроке наиболее благоприятным образом, а также отойти от традиционных методик, позволяя учащимся пробовать новое, экспериментировать.

Актуальность данного вида деятельности состоит в том, что современных детей очень сложно удивить из-за избытка информации. И, чтобы поддержать интерес к познанию, учителю приходится много изучать и придумывать. О достоинствах и недостатках ролевой игры писали многое, виды, цели и задачи игры описаны во многих публикациях, и многие методисты активно используют ее, но упускают один из основных этапов организации самой ролевой игры.

В литературе отечественных и зарубежных авторов по методике преподавания иностранных языков представлены в основном следующие три этапа проведения сюжетно-ролевых игр:

- 1) Подготовительный этап.
- 2) Непосредственно ролевая игра.
- 3) Заключительный этап[2].

Обычно учителя большое внимание уделяют процессу подготовки, тогда как заключительный этап (при условии наличия времени) включает в себя разбор ошибок, чего делать не рекомендуется. В детях вырабатывается страх перед ошибками, за неверные ответы делают замечания, могут поставить плохую оценку. В будущем эти ученики могут бояться пробовать новое, делать ошибки, ведь после участия в ролевой игре, они, как правило, довольны своими результатами, они чувствуют, что применили свои знания, проявили себя. Это чувство удовлетворенности легко пошатнуть детальным разбором совершенных ошибок. Рефлексия подразумевает некий дебрифинг, где учащиеся делятся опытом пережитым в данной роли или ситуации в целом. Это также позволяет учащемуся «дожить» роль, предположить дальнейшее развитие событий и поставить точку. На данном этапе целью является обсуждение того что произошло в ролевой игре и что они для себя вынесли[3]. Результатом данного этапа должно быть закрепление

положительных, правильных эмоциональных реакций и устранение неприятных, негативных.

Опираясь на алгоритм работы ролевой игры, следует упомянуть такой немаловажный этап, как деролинг. Это этап «выхода из роли», он может занять всего пару минут, но многие преподаватели недооценивают его важность именно с точки зрения психологии. При неверном подходе именно к данному этапу могут сформироваться нежелательные психологические последствия. Опираясь на личный опыт работы в группах, хотелось бы привести пример, доказывающий влияние этого этапа на атмосферу в коллективе. Когда учащиеся играли роли дружелюбно настроенных по отношению друг к другу, то и в дальнейшем их отношения в реальности улучшались, происходило сближение. И наоборот, возможна ситуация, когда ученики, исполнив противостоящие роли, затем не испытывали дружеских чувств, даже начинали враждовать. Разумеется, данные обстоятельства могут привести к ухудшению общей эмоциональной обстановки в группе и потребовать дополнительных стабилизирующих методов.

Приемы деролинга, как выхода из игрового пространства, которые мы можем использовать и которые в результате помогут сформировать у обучающихся небезразличное отношение к информации, радость и интерес, следующие:

- снятие атрибутов, использование образа театральной «костюмерной», «вешалки»;
- пересаживание на другое место;
- проговаривание «Я не герой, я — Вася»;
- телесное «снятие» роли — стряхнуть, снять символически руками, попрыгать, обернуться вокруг себя, как в сказке [4].

Преподаватель осуществляет деролинг и метод его подачи вызывает удивление, которое перерастает в интерес: он говорит участникам игры примерно следующее: “Ты больше не (называется роль), ты (называется реальное имя члена группы)”. Считается, что эта процедура важна, так как позволяет членам группы

“освободиться” от ролей, выступая в дальнейшем “от себя” и не неся остатков ролевых переживаний, часто тягостных, во вне-групповое пространство [5].

Соблюдение данных этапов при ролевой игре может сильно облегчить образовательный процесс, поможет создать благоприятную атмосферу, что очень важно для возможности применения методики удивления, ведь если неожиданная ситуация окажется опасной, то удивление переходит в страх. Но если неожиданная ситуация окажется безопасной, то удивление переходит в интерес. Также если неожиданная ситуация окажется приятной, то удивление переходит в радость, к чему и следует стремиться.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Степичев П. А. Педагогика удивления: новая парадигма образования в XXI веке // *Paradigmatapoznání* . - 2015 - № 4 С. 35-38
2. Игнатович М. «Ролевая игра в обучении иностранному языку в средней школе» - режим доступа: <http://ext.spb.ru/2011-03-29-09-03-14/131-edu-tech/3937-2013-11-16-14-18-02.html>
3. Kodotchigova М. «Role Play in Teaching Culture: Six Quick Steps for Classroom Implementation»-режим доступа: <http://iteslj.org/Techniques/Kodotchigova-RolePlay.html>
4. Телегина И. «Театр жизни» - режим доступа: [http://psy.1september.ru/view\\_article.php?id=200900805](http://psy.1september.ru/view_article.php?id=200900805)
5. Холмс П. «Психодрама: вдохновение и техника» - режим доступа: <http://allrefs.net/c14/396r8/?full>

*И.И.Фаридонова,*

*МОБУ СОШ с.Сухоречка ,МР Бижбулякский район РБ*

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.**

*Я слышу - я забываю.*

*Я вижу - я запоминаю.  
Я делаю - я понимаю.  
Конфуций*

На уроках в начальной школе виды работы должны меняться очень часто, т.к. ребенок еще не может слушать долго. Это утомительно в таком возрасте. Но зато потребность двигаться и общаться – велика и существует в ребенке постоянно. Вот поэтому на уроке должно быть больше физминуток, подвижных игр, песенок и считалок. Необходимо правильно планировать урок. Языковой материал вводится на первых 10-ти минутах урока, затем 3-5 минут зарядка или подвижная игра. 15-20 минут урока отводятся на повторение или закрепление материала в интересной игровой форме. Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся. Ситуация может напоминать драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами [1; 17]. Игра развивает умственную и волевую активность. Опыт работы в школе подтверждает: игра является одним из сильных мотивов в овладении учащимися иностранного языка. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости. Фразу “Давайте поиграем” дети ждут с нетерпением. Игровая деятельность может использоваться в следующих случаях: 1. В качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы; 2. Как элемент какого-то другого метода; 3. В качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);

4. При организации внеклассного мероприятия.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д., например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести

15-20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Игры могут быть грамматические, лексические, фонетические, орфографические. Все они способствуют формированию речевых навыков [2].

В своей практике я использую все виды игр. Но особый интерес у детей вызывают игры с использованием интерактивной доски и программы Active Board и программы Active Inspire. Возможности таких досок впечатляют. Что интересно, можно водить пальцами по экрану и одновременно 9 человек! Вот несколько приемов как можно организовать игровую деятельность на уроках.

1. **«Контейнер»**. Контейнер – это объект, который может содержать другие объекты[3; 40]. Метод удобен при изучении лексики, повторении. Например на доске изображения: kitchen, bedroom, bathroom. По периметру разбросаны слова как: armchair, cooker, bed, bath, TV, fridge, chair, carpet. Все слова должны быть распределены путем перетаскивания в комнаты. Если объект не подходит к комнате, то программа не прячет это слово в комнате и надо думать дальше.

2. **«Волшебные чернила»**. Инструмент Волшебные чернила действительно творит чудеса. Технически, он за счёт нанесения прозрачного изображения, делает объект (или часть объекта) верхнего слоя невидимым так, что сквозь него можно видеть объекты на низ лежащих слоях[3; 38]. Например на доске написана загадка на английском языке. Когда проводишь Волшебной палочкой выходит изображение ответа.

3. **«Работа Пером»**. Инструмент используется для создания рукописного текста, рисования. Перо заменяет мелок или обычный маркер. Выберите инструмент Перо на Основной панели инструментов, поместите маркер в то место, где хотите писать, коснитесь доски и рисуйте, или пишите[3; 18]. Очень любят дети проверять ошибки в словах и предложениях. На экране предложения с ошибками, которые надо исправить. Выбегают сразу 2-3 ученика и исправляют за 5-10 секунд ошибки. Которые смогли найти. Затем следующая тройка ребят.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громыко Ю.В. Организационно- деятельностная игра: возможности в области применения// Вестник высшей школы. -№7, 1987г. - с. 30-35.
2. Арсентьева Р.П. Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном детстве - Форум, 2009г.
3. Горюнова, М.А. Интерактивные доски и их использование в учебном процессе / М.А. Горюнова, Т.В. Семенова, М.Н. Солоневичева / Под общ. ред. М.А.Горюновой. — СПб.: БХВ - Петербург, 2010. — 336 с.

*Г. Р. Шайхутдинова,  
АНО ДО «Американо-Башкирский Интерколледж»  
(г. Уфа)*

## АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК О ПЕСНЯМ

Как учить язык по песням? Что может быть лучше, чем учить английский язык по песням любимых исполнителей?! Это увлекательно, и довольно необычно. Использовать музыку для изучения языка полезно, потому что вы:

1. *Увеличиваете свой словарный запас*

Допустим, вы находитесь на среднем уровне знаний, понимаете тексты современных поп-исполнителей и тут решаете вернуться к «классике» и послушать, например, Sting “Englishman in New York”. С удивлением вы понимаете, что его словарный запас гораздо богаче, чем вы ожидали, и вы не знаете, что значит notoriety, propriety, sobriety. Вот вам и возможность пополнить свой собственный лексический запас: выпишите себе незнакомые слова и фразы, и выучите их. Благодаря рифмованным строкам текст песни и слова из нее запомнятся легче, чем лексика из учебника.

## *2. Изучаете идиомы*

При дословном переводе получается что-то невнятное и совершенно бессмысленное. Но если посмотреть в словаре, то можно узнать, как переводится та, или иная идиома.

## *3. Улучшаете понимание английского на слух*

Прослушивая любой материал, вы работаете над аудированием. И песни не исключение: любимые хиты помогут привыкнуть к звучанию английской речи.

## *4. Совершенствуете произношение*

Слушая хорошее произношение, мы невольно копируем его и переносим в собственную речь. Так что если у вашего любимого исполнителя образцовая речь, то, повторяя за ним текст песни, можно немного улучшить и собственное произношение. Такие исполнители, как Sting, The Beatles, Chris de Burgh, The Rolling Stones, Pink Floyd, могут быть неплохими «учителями» фонетики для вас.

## *5. Учите английский в любом месте*

Песни и тексты к ним легко найти в Интернете в свободном доступе, поэтому это один из самых доступных приемов совершенствования английского. К тому же эти материалы вы можете без труда сохранить на телефон или планшет и работать с ними в любом месте. Найти тексты песен можно на сайте [lyrics.com](http://lyrics.com) или [amalgama-lab.com](http://amalgama-lab.com).

## *6. Знакомитесь с иностранной культурой*

Песни всегда отражают менталитет, определенные события в стране, настроения людей и т. д. Таким образом, музыка на английском может рассказать вам о царящих в стране порядках, взглядах людей на жизнь и проблемах общества.

### **Лучшие ресурсы для изучения английского по песням.**

Ниже представлены сайты, где можно не просто слушать любимые композиции, а еще и выполнять различные упражнения на грамматику, изучать новые слова. На этих сайтах вы сможете оттачивать свои знания и наслаждаться любимыми хитами одновременно:

1. [esolcourses.com](http://esolcourses.com)
2. [lyricstraining.com](http://lyricstraining.com)
3. [learnenglish-online.com](http://learnenglish-online.com)
4. [engblog.ru](http://engblog.ru)
5. [ecenglish.com](http://ecenglish.com)

*Ю.Х. Шатилова,  
МАОУ «Физико-математический лицей №93»  
(г. Уфа)*

## **ЭЛЕМЕНТ УДИВЛЕНИЯ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК МОТИВИРУЮЩИЙ ФАКТОР К САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ИЗУЧЕНИЮ И ПОИСКУ ИНФОРМАЦИИ**

Жизнь меняется очень стремительно. Возможностей становится больше, способов достижения результатов тоже, что не может не влиять на восприятие

современного человека. Чем больше юный пользователь познает новые технологии, тем сложнее нам, учителям, его удивлять. А как говорил Аристотель: «Познание начинается с удивления». И этот фактор можно и нужно использовать в педагогике. Степичев Петр Анатольевич провел продуктивную работу в данной области и вывел много терминов и классификаций. Педагогика удивления – особое направление педагогики, описывающее систему методов и приемов обучения и воспитания, основанных на когнитивной эмоции удивления, и опирающееся на принципы природосообразности, активности, проблемности, свободы творчества. [2;35]. На уроке преподаватели выкладываются полностью, каждый раз придумывая и изобретая что-то новое. Но, согласно ФГОС, в центре внимания должен быть ученик. Так как же помочь ученику удивляться, прикладывая к этому минимум усилий? Очень помогают в таком случае различные карточки. Например, карточки с флагами, на одной стороне которых изображен флаг страны. Показывая картинку детям, учитель заставляет их удивляться уже в первую секунду, так как они либо не знакомы с изображением (удивление новому), либо узнают его (удивление своему опыту, своим знаниям). Начинается этап размышления, дискуссий, сравнения. Ученик в центре внимания, он удивлен, он работает, он мотивирован. Ему интересно, угадал он или нет, а если интересно, значит, он сосредоточен на выполняемой работе. Также можно сравнить данный флаг с похожим, найти различия, поговорить с одноклассниками. На обратной стороне карточки есть дополнительная информация: столица, язык, валюта, символ. На данном этапе молодые полиглоты удивляются тому, как много в мире англоговорящих стран, как много людей говорят на испанском, какой материк содержит большее скопление билингвальных стран. Ученики сами вызываются найти информацию о той или иной столице, символе страны/города, потому что удивлены, заинтересованы, мотивированы. Карточки - это отличный инструмент использования педагогики удивления и мотивации учащихся.

Каждый раз, после использования карточек с флагами, учащиеся вызываются найти информацию о стране, отстаивать свою точку зрения. После поиска

информации они делятся своими эмоциями и находками с одноклассниками. Либо ученик подтверждает свою гипотезу, например, относительно столицы, снова имеет место удивление своему опыту и знаниям. Либо он оказывается не прав, узнает новую информацию, делится своими удивлениями (новому) и открытиями с остальными участниками группы. С любой стороны, работа выполняется непосредственно учащимся, работа интересная, удивительная, способствующая развитию и расширению кругозора. Такие цели как образовательная и воспитательная в полной мере реализуются на данном уроке.

В заключении, ученик всегда должен находиться в центре урока, но только вдохновленный своим делом учитель может помочь ему этого добиться. И к данной ситуации очень подходит цитата П.А.Степичева: «Принять педагогику удивления может тот преподаватель, который сам может удивиться окружающим миром, учениками и собственными силами».

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Степичев П. А. Педагогика удивления: новая парадигма образования в XXI веке // *Paradigmata poznání* . - 2015. - № 4.
2. Сухомлинский В. А. Как воспитать настоящего человека. Педагогическое наследие / Сост. О. В. Сухомлинская. – М.: Педагогика, 1990, – 288 с.
3. Уланов И.В. Роль игр в обучении // *Психология*. – 2001

