

## Литература

1. Варламова, И.Ю. Вводно-фонетический курс русского языка для студентов-иностранцев: Учебно-методическое пособие / И.Ю. Варламова. – М.: Изд-во РУДН, 2001.– 78 с.
2. Каверина, В.В. Обучение русскому произношению лиц, говорящих на китайском языке (на основе сопоставительного анализа китайской и русской фонетических систем) / В.В. Каверина // Язык, сознание, коммуникация: Сб. научных статей, посвященный памяти Галины Ивановны Рожковой / Ред. Л.П. Клобукова, В.В. Красных, А.И. Изотов. – М.: Диалог-МГУ, 1998. – Вып. 6. – С. 78–92.

**О.В. Щерба (г. Брест, БрГТУ)**

## ОБУЧАЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ

Игровой метод обучения – достаточно интересный и эффективный метод в организации учебной деятельности учащихся. Данный метод может использоваться на любой ступени обучения. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Й. Хейзинга отмечал, что человеческая культура возникла и развивается в игре, как игра. Дидактическое значение игры доказывал еще К.Д. Ушинский. Педагогический феномен игры изучали А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский и др.

Игра – это особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. В игре все равны. Она посильна даже слабым учащимся. Более того, слабый по языковой подготовке ученик, может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий – все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, что благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – "оказывается, я могу говорить наравне со всеми". Феномен игры состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение. Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе;
- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся; игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения для ее участников;
- игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели;
- в игре все равны; результат зависит от самого игрока;
- обезличенный процесс обучения приобретает личностное значение;

– игра является одновременно и методом и формой организации учебного процесса, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

В настоящее время нет однозначной классификации игровой деятельности.

Существуют игры по ролям, а также игры по правилам. Что представляет собой игра по правилам на уроке иностранного языка с точки зрения ее содержания и механизма воздействия? Сюжет игры этого типа определяют правила. По ходу ее они получают очень лаконичное словесное оформление. Например: игра в фанты. Что должен сделать этот фант? Этот фант должен спеть песню. На этом словесный материал игры исчерпан. По существу, в каждой игре этого типа мы имеем дело с одним-двумя речевыми образцами, повторяющимися многократно. Поэтому с точки зрения организации словесного материала, эта игра не что иное, как речевое упражнение. Несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

М.Ф. Стронин выделяет два вида обучающих игр, используемых в обучении иностранным языкам: подготовительные (лексические, фонетические, грамматические, орфографические) и творческие.

Овладение грамматикой дает возможность для перехода к активной речи. Грамматические задания обычно очень однообразны и утомительны, поэтому игры могут сделать эту работу более разнообразной и нескучной. Цель грамматической игры научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую активность. Если спросить учащихся, что им больше всего не нравится на уроках иностранного языка, то они ответят, что учить грамматику. Поэтому правомерно и целесообразно использовать игровой метод на этапе изучения грамматики. Например, при изучении предлогов можно использовать различные предметы или картинки. Нужно раскладывать их так в аудитории, чтобы учащиеся правильно называли их местоположение. При изучении падежных форм имен существительных, прилагательных или местоимений можно использовать карточки. Каждый учащийся должен взять 10 карточек с разными падежными формами. Преподаватель первым кладёт карточку. Затем ученики по кругу выкладывают карточки со словами в таком же падеже. Кто неверно кладет карту, получает штрафное очко. Можно перемешать буквы в словах. Учащиеся должны правильно составить слова.

Лексические игры помогают познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями, тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию (игра "Переодевание", в которой нужно описать изменения во внешности; игра "Кто это? или Что это?", в которой нужно описать человека или предмет).

Фонетические игры предназначены для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых и произносительных навыков (например, сканворды);

Аудитивные игры помогают научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, научить учащихся выделять главное в потоке информации, развивают слуховую память и реакцию (например, описывается профессия и намеренно среди правильных предложений попадают одно-два неправильных или неточных по содержанию, нужно их найти).

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Они тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки. По своей сути они межтемны, поэтому их можно использовать при повторении материала.

В настоящий момент большой интерес вызывает использование ролевых игр на уроках иностранного языка для моделирования реальной ситуации общения. От упражнений типа "прочитайте по ролям, инсценируйте диалог" до более сложных ролевых игр. В ролевой игре ученик не чувствует той напряженности, которую он испытывает при обычном ответе, он более раскрепощен. Ролевые игры можно разделить на контролируемые, умеренно контролируемые, свободные, эпизодические и длительные. Контролируемые ролевые игры могут быть на базе диалога или текста. Учащимся необходимо составить и разыграть свой диалог по аналогии отработанного. Изучив текст, преподаватель предлагает учащимся выбрать себе роль из этого текста, а остальные учащиеся будут задавать ему вопросы. При свободной ролевой игре преподаватель только называет тему ролевой игры, а учащиеся сами решают, какую лексику использовать, как будет развиваться действие. Например, вы в магазине, в аптеке, в транспорте и т.д. по завершении ролевой игры следует мотивированная оценка преподавателем участия каждого учащегося в подготовке и проведении игры. Игровая форма обучения способствует использованию различных способов мотивации учебной деятельности.

Игры также делятся по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой методики.

Место игр и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Игровая деятельность может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
- как элемент какого-то другого метода;
- в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля).

Следует отметить, что необходимо соблюдать определенные требования к игре как приему обучения:

1. Обязательное осознание учащимися игрового результата.
2. Осознание учащимися правил, соблюдение которых поможет достичь запланированного результата.
3. Возможность выбора конкретного действия в игре каждым учащимся.
4. Игра должна поставить учащегося перед необходимостью мысленного усилия.
5. Учителю необходимо точно знать, какой именно навык или умение тренируется в данной игре, что учащийся не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

В игровом обучении очень важен принцип наглядности. Наглядность в методике обучения языкам создаёт условия для чувственного восприятия, приносит вторую действительность в учебно-воспитательный процесс. По мнению Г.В. Роговой, наглядность способствует восприятию образа слова вместе с его предметным значением. Использование наглядности при обучении иноязычной лексике с использованием игрового метода обучения целесообразно на всех этапах обучения. При этом следует подчеркнуть, что первостепенное значение имеет зрительная наглядность (опорные, опорно-смысловые схемы, карты, графы и т.д.). Одним из эффективных игровых приемов на уроке является использование семантических карт. Такая форма работы позволяет определить уже имеющиеся знания учащихся по теме, а также интегрировать новые лексические единицы.

Таким образом, игра – это речевая деятельность, мотивированность, отсутствие принуждения; индивидуализированная деятельность, развитие психических функций и способностей, "учение с увлечением". Специфика игры, как считает М.Н. Скаткин, заключается в том, что "учебные задачи выступают не в явном виде, а маскируются. Играя, ученик не ставит учебной задачи, но в результате игры он чему-то учится". Применение игры для развития навыков устной иноязычной речи – еще недостаточно изученная область педагогики. Не всякая игра подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры – одна из задач преподавателя иностранного языка. Этот выбор должен проводиться с учетом целенаправленности игры, возможности постепенного ее усложнения и лексического наполнения. Игра – это лишь оболочка, формой и назначением ее должно быть обучение, т.е. овладение видами речевой деятельности как средствами общения.

Преподавателю нужно постоянно контролировать ситуацию на занятии и направлять вовлеченных в игру учащихся в нужное русло, а также вовремя завершить игру. Однако следует соблюдать чувство меры при использовании игр на уроках. Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую преподаватель создает на занятии.

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка, а также она делает овладение языком радостным, творческим и коллективным. Однако это не означает, что обучать следует только игровым методом. Как известно из методики, обучение может быть тогда эффективным, когда преподаватель использует все существующие методы в совокупности, в зависимости от поставленных целей и задач.

## Литература

1. Степичев, П.А. Лексические игры на уроках английского языка: методические рекомендации / П.А. Степичев. – М.: Чистые пруды, 2008. – 32 с.
2. Федорова, Г.Н. Игры на уроках английского языка: пособие для учителей средней школы / Г.Н. Федорова. – М., 2005. – 128 с.
3. Общая методика обучения иностранным языкам. Хрестоматия / Сост. А.А. Леонтьев. – М., 1991, с. 35-59
4. Колесникова, И.Е. Игры на уроках английского языка: пособие для учителя / И.Е. Колесникова. – Минск: Народная Асвета, 1990. – 206 с.
5. Коньшева, А.В. Английский язык. Современные методы обучения./ А.В. Коньшева, О.И. Любецкая. – Мн.: Тетра Системс, 2004. – 208 с.
6. Корень, П.И. Игра как элемент урока иностранного языка // Замежныя мовы у Рэспубліцы Беларусь. 2009. – №2

**А.Ю. Яницкая (г. Брест, БрГУ им. А.С. Пушкина)**

## ИМЕНА СТУДЕНТОВ-ИНОФОНОВ

Антропонимика (от древнегреческого антропос – «человек» и онома – «имя») – несомненно важная и необыкновенно интересная филологическая наука. Антропонимия, то есть собрание личных мужских и женских имён того или иного народа, являет собой яркое отражение многих сторон его истории, культуры и быта, особенностей национальной психологии и контактов с иноязычной средой, природных явлений местной флоры и фауны.

Имена собственные в лексическом фонде всякого языка были выделены в обособленный словесный пласт в глубокой древности. Есть данные, что ещё философ-стоик Хрисипп (280-208 до н.э.) выделял имена в отдельную группу слов, достойную внимания специалистов разных научных областей. Людям всегда давали имена. Возникновение каждого отдельного антропонима хранит в себе много таинственного. Великий пророк Заратустра считал, что имя – ключ, открывающий дверь к сокровенному знанию о человеке. В данной статье рассматриваются женские имена, собранные студентами первого курса филологического факультета (орфографически имена не выверены по авторитетным лексикографическим изданиям). Идея написания статьи возникла во время разговора с одной из туркменских студенток. «Меня зовут Гульнар, цветок граната», – сказала моя студентка во время знакомства.

При национальном расширении образовательного пространства учебного заведения интерес к именам иностранных студентов не может выпасть из поля профессионального интереса лингвистов. Известно, что каждый народ в именах нёс в себе некий цивилизационный код. Имя подключает человека на глубинном подсознательном уровне к древнему культурному прошлому народа, представителем которого является человек. Мы решили проанализировать, какая информация о культурном прошлом туркменского народа закодирована в женских именах.

Определённо известно, что, тюркские народы, будучи язычниками, в момент выбора имени не руководствовались какими-либо направленными идеями, а обращались к самым разнообразным явлениям природы или предметам материальной культуры, при этом опираясь на семейные и родовые традиции, кото-