

- *beneficial (enterprise)*,
- *troubled (history)*,
- *frighteningly (successful)*,
- *golden (opportunity)*,
- *burning (economy)*,
- *proactive (approach)*,
- *costly (virus)*,
- *unconditional (leadership)*
- *easy (escape)* [3].

Подводя итог, следует отметить, что наиболее часто в аннотациях используются гиперболизация и эпитеты, реже – антитезы и перифразы. В любом случае, аннотация является значимым элементом редакционной статьи и выполняет немаловажную функцию: прочитав всего одно-два предложения, человек может понять, о чём говорится в статье, и решить, хочет ли он ознакомиться с данной темой.

Литература

1 Академик: словари и энциклопедии [Электронный ресурс] // Электрон. словарь профессиональных терминов. – Режим доступа : <https://dic.academic.ru>. – Дата доступа : 10.04.2020.

2 Красный, Г. А. Средства выразительности в публицистике / Г. А. Красный // Литературный журнал Москва. – 2013. – № 8. – С. 12–17.

3 The Guardian [Electronic resource]. – Mode of access : <https://www.theguardian.com/profile/editorial>. – Date of access: 10.04.2020.

УДК 37.091.33:811'233'243:303.687.4-057.87

В. П. Ряжкина

РОЛЬ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ УМЕНИЙ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ У УЧАЩИХСЯ СТАРШЕГО ЭТАПА ОБУЧЕНИЯ

Данная статья посвящена важности использования игровых заданий для формирования умений диалогической речи у учащихся старшего этапа обучения. В ней рассматривается применение игровых технологий на уроках английского языка для развития диалогической речи. Работа с игровыми методами обучения диалогической речи очень важна, так как они помогают повысить мотивацию и интерес у учащихся к изучению английского языка, способствуют созданию на уроках языковой среды, близкой к естественной.

Новые технологии развивают активность вербального мышления учащихся и способствуют их желанию общаться на иностранном языке не только в классе, но и после занятий.

Игра оказывает эмоциональное влияние на учащихся. Учебная игра – вид упражнения, который помогает активизации, закреплению, контролю и коррекции знаний, умений и навыков, создающий учебную и педагогическую наглядность в освоении конкретного материала. Благодаря игре возрастает интерес к творческой деятельности, к поиску возможных путей и средств применения знаний учащихся. Она развивает память, мышление и воображение.

Далее рассмотрим комплекс игровых упражнений, которые могут быть использованы на старшем этапе обучения в средней школе.

Упражнение 1 «Unusual conversation»

Если уровень владения языком у старшекласников довольно высокий, то можно предложить учащимся поиграть в игру в виде спонтанных диалогов на различную тематику. Учащиеся разбиваются на пары, и каждая пара вытягивает карточки с оригинальными вопросами. На основе этих вопросов ученики должны составить диалоги. Примеры вопросов могут быть такими:

What do you do to get rid of stress?

What's your favorite way to waste time?

What is something that is popular now that annoys you?

What do you do when you hang out with your friends?

Упражнение 2 «Hot seat»

Данное упражнение представляет собой ролевую игру, которую можно провести в старшей школе практически на любую тему. Учитель формулирует проблемную задачу и выбирает одного (или нескольких) экспертов по теме. Остальные участники делятся на группы, каждая из которых примерят на себя определенную роль. Например, на уроке по теме «Life in the USA» можно выбрать ученика-эксперта, который якобы только что приехал из Штатов. Ученики делятся на группы «parents», «teenagers» и «reporters». Группа родителей обеспокоена, так как их дети скоро поедут учиться в США, подростки хотят побольше узнать, что их ожидает в новой американской школе, а репортеры хотят узнать, правдой ли являются стереотипы об американцах.

Или, например, по теме «Great people» можно пригласить «звездного гостя» в лице одного ученика и задавать ему вопросы:

Is it good to be famous? Why?

How did you become famous?

Do you like to be photographed?

How do you spend your money?

Упражнение 3 «Languages»

Данная игра может быть использована как систематизация лексических и страноведческих знаний. Также она помогает отработать до автоматизма общие вопросы на английском языке. Перед уроком учителю необходимо подготовить карточки с названиями стран и их национальных языков. Ученикам необходимо вспомнить, в какой стране говорят на каком языке. Например, диалог может выглядеть так [1, с. 58]:

Do they speak Australian in Australia?

No, they speak English.

Yes, they do.

Игрок А получает 1 балл.

Do they speak Brazilian in Brazil?

Yes, they do.

No, they don't, и т. д.

Упражнение 4 «Mysterious verb»

Данная игра очень простая и не требует предварительной подготовки.

Каждый ученик загадывает любой глагол, а остальные учащиеся его угадывают. Например, глагол «ride». В ответах на вопросы ученик должен заменять глагол на «beep». После каждого наводящего вопроса игрок задает один вопрос, содержащий догадку с глаголом to be, например:

Can you "beep"?

Yes, I can.

How often can you "beep"?

Very rarely.

Do you need something to “beep”?

Yes, I do.

Do you need a car to “beep”?

Yes, I do.

Is it “ride”?

Yes, you’re right!

Упражнение 5 «What’s my problem?»

На стикерах пишутся различные жизненные проблемы, а затем листочки в случайном порядке расклеиваются на спины учащихся. Далее ученики общаются и спрашивают друг друга, куда обратиться и что нужно сделать, чтобы избавиться от соответствующей проблемы. Но при этом партнеру нельзя называть саму проблему. Ученику нужно на основе советов угадать, в чем именно заключается его проблема. Это может быть любая вымышленная проблема со здоровьем, работой, семьей и т. д. Примеры проблем:

My teeth hurt.

I can’t understand math.

I broke my cellphone.

I’ve got sunburnt.

My parents don’t let me go to the party.

I’m bullied at school.

Упражнение 6 «John is going to work»

Главная задача игры – ответить отказом/возражением на предыдущее предложение и дать аргументированное объяснение причины такого ответа. Тот ученик, который не может дать адекватный аргумент – выбывает из игры. Победителем становится тот, кто все-таки доставит Джона на работу. Игра может длиться 10–15 минут. Пример того, какой диалог может быть построен учащимися:

John is going to work by car!

No, he can’t go by car, because his car is broken!

Then he goes to work by bus!

He can’t go by bus, because he missed it.

John goes to work by motorcycle!

Упражнение 7 «Пеленгатор»

Игрок покидает класс, а остальные участники делятся на пары. Каждая пара договаривается о теме своего телефонного разговора. Например, одна пара договаривается о свидании, другая обсуждает фильм, третья делится рецептом и так далее. Когда все будут готовы, игроки сядут на стулья, расположенные по кругу. Игрок возвращается и становится в середине круга. По команде пары начинают свои диалоги одновременно. Задача «расшифровщика» определить пары и темы их разговоров. Время выделяется из расчета 1 минута для каждой пары, т. е. для трех пар – 3 минуты, для четырех – 4 минуты и т. д. Для того, чтобы запутать игрока, каждый говорит, глядя прямо перед собой, хотя человек, с которым он разговаривает, может сидеть на соседнем стуле. В результате «пеленгатор» получает столько очков, сколько разговоров смог определить. В то же время, он должен назвать в точности то, о чем все говорят, иначе смысл не учитывается. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побудет на месте пеленгатора. Победителями игры становятся участники, набравшие наибольшее количество очков [2, с. 30].

Упражнение 8 «Absent-minded customer»

Перед уроком учителю необходимо подготовить карточки. Один учащийся выходит к столу, берёт любую карточку и, никому не показывая, читает её. Далее он изображает из

себя покупателя, который пришёл в магазин, но забыл название нужной ему вещи. За использование пантомимы и однокоренных слов, «покупатель» дисквалифицируется. Игра продолжается до тех пор, пока каждый её участник не проведёт свой раунд. Его диалог с одноклассниками в роли продавцов может выглядеть так:

Have you got one of those things that we need for camping at night?

Would you like a tent? (No, I wouldn't.)

Would you like a sleeping bag? (Yes, I would).

Мы можем заметить, что на старшем этапе школы игровые методы могут быть использованы не только как средство развития навыков говорения и диалогической речи, но и как средство повышения учебной мотивации.

В игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию в которой в процессе обучения усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Таким образом, игровые уроки по формированию навыков диалогической речи позволяют в дальнейшем развивать навыки аудирования, изучать литературу страны изучаемого языка; способствуют эстетическому воспитанию учащихся, знакомя их с культурой страны изучаемого языка [2, с. 33].

Литература

1 Будниченко, Е. П. Обучение диалогической речи на уроках английского языка / Е. П. Будниченко // Иностранные языки в школе. — 1991. — № 3. — С. 58–60.

2 Ливингстоун, К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / К. Ливингстоун. — Москва : Высшая школа, 1988. — 169 с.

УДК 373.5.091.33-027.22:811.111

И. В. Слесарев

ПРАКТИЧЕСКИЙ ПОДХОД К АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ И СТАРШЕЙ ШКОЛЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Настоящая статья посвящена проблеме активизации и поддержания познавательного интереса учащихся среднего и старшего звена средней школы на уроках английского языка. В работе определяются методы совершенствования иноязычной речевой компетенции учащихся. Более подробно рассмотрен метод использования коммуникативно-ориентированных игр. Предлагается ряд упражнений, способствующих комплексному совершенствованию умений и навыков учащихся.

В настоящее время общество развивается невероятно быстро и, соответственно, требуются изменения в различных системах, в том числе и в методике преподавания английского языка. Вопросы, заключающиеся в том, каким образом привлечь учащегося к изучению английского языка, какими методами должен оперировать педагог в ходе своей деятельности и как не только активизировать, но и поддерживать на достаточном уровне познавательную активность на уроках, не перестают быть актуальными.

Тема познавательной активности изучается различными методистами и психологами, освещается как в учебных комплексах по психологии, так и в различных научно-методических трудах.