

e.g.: The Bible speaks...

Historical present describes the past as if it is happening now.

4. The simple present in fictional narrative: the events narrated by means of the historical present are real, but narrated by fictional «historical present» are imaginary. It is the stylistic effect.

e.g.: Millinson enters. The girls immediately pretend to be working hard... (we can present the event of the play before our eyes)

To adhere to the main point from «A Comprehensive Grammar of the English Language» it is essential to exhibit some facts from chapter «Perfective and progressive ASPECT» [2, c. 31]. The term «aspect» refers to a grammatical category which reflects the way in which the verb action is regarded and experienced with respect to time. The two aspect constructions of English: perfective and the progressive, can be seen as realizing a basic contrast of aspect between the action viewed as complete (perfective), and the action viewed as incomplete, i.e. progressive. The morphological realization of tense and syntactic realization of aspect are very closely connected. Quirk R. marks that approximately 10% of finite verb phrases are only perfective. Perfective aspect indicates ANTERIOR TIME – time preceding whatever time orientation is signaled by tense or by other elements of the sentence or its context.

References

1. Gorfach M. Phrasal Constructions and Resultatives in English. John Benjamin's Publ. Co., 2004. P. 138.
2. Quirk R., Greenbaum S., Svartvik J. A Comprehensive Grammar of the English Language. London, 1992. 1779 p.
3. The Cambridge Encyclopedia of the English Language. Cambridge University Press, 2003. 605 p.
4. Yurl G. Explaining English Grammar. Oxford University Press, 1998. 333 p.

УДК 372.881.111.1

А. С. Демидова (Орехово-Зуево, Россия)

Государственный гуманитарно-технологический университет

Роль игр в обучении младших школьников грамматике английского языка

Одна из важнейших стратегий поощрения овладения языком – это игры. При использовании игр в классе учителям полезно иметь полное представление о подходах к определению термина «игра», о таких преимуществах игр, как их способность привлекать внимание

учеников, снижать стресс, создание условий для коммуникации и взаимодействия обучающихся. Учителям важно знать, как правильно использовать игры в классе, как выбрать подходящее время и включить игры в обычную программу и учебный план.

Ключевые слова: игра, грамматика, младшие школьники, обучение

Хотя некоторые учителя английского языка рассматривают игры как отнимающие у них время или как методы для развлечения в классе, игры выполняют особую роль в любой программе обучения иностранным языкам, поскольку они способствуют изучению иностранного языка, особенно среди младших школьников. С введением коммуникативного подхода к преподаванию иностранного языка само преподавание и изучение английского языка стало предъявлять значительно более высокие требования к учителям и учащимся, как и любые другие инновации, которые создают трудности пользователям. Игры стали критически важными для изучающих английский язык и учителей не только потому, что они доставляют удовольствие и расслабляют, но и потому, что они побуждают учащихся использовать язык в творческой и коммуникативной манере. По определению Cambridge Assessment English TKT Young Learners Handbook for Teachers, термин «юные учащиеся» охватывает детей в возрасте от 6 до 12 лет [2, с. 6], следовательно, можно предположить, что игры являются естественной частью жизни учащихся начальной школы.

Что такое игры?

«Игра – один из видов активности человека и животных в процессе их жизнедеятельности. На занятиях по языку является формой деятельности в условных ситуациях, специально создаваемых с целью закрепления и активизации учебного материала в различных ситуациях общения. Имеет большое значение в формировании личности, особенно в детстве и отрочестве. На занятиях по языку рекомендуется в качестве источника повышения эффективности обучения. Игра способствует усвоению знаний и приобретению речевого опыта не по необходимости, а по желанию самих учащихся. Игра вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, повышая интерес к самому учебному предмету» [1, с. 74].

В зарубежных источниках можно встретить такой подход к определению игр: это занятия, направленные в основном не на то, чтобы «растопить лед» между учениками или убить время, а являющиеся формой деятельности, управляемой правилами. Игры должны приносить удовольствие и веселье. Это не просто развлечение, перерыв от рутинной деятельности, но и способ научить учащегося использовать язык в ходе игры. Точно так же можно встретить определение игры как деятельности с правилами, целью и элементом развлечения [3].

Общим во всех этих определениях является то, что процесс игры включает в себя множество факторов, таких как использование правил, поощрение сотрудничества, увлекательность обучения. Можно просто сказать, что игры доставляют удовольствие. Однако помимо того, что игры доставляют удовольствие, они содержат правила, которым необходимо следовать, указывая на серьезный процесс планирования и проведения обучения. У игр есть четкое начало и конец, они регулируются правилами. Соревнование, связанное с играми, играет решающую роль в соответствии с требованиями природы игр. Соревнования воодушевляют учащихся, потому что вопрос о том, кто выиграет или проиграет, остается открытым, пока игра не закончится. Точно так же игры, облегчающие обучение и приносящие удовольствие, способствуют успешности обучения. Во многих играх учащиеся должны сотрудничать для достижения цели, и большинству учащихся нравится сотрудничество и социальное взаимодействие. Считается, что когда сотрудничество и взаимодействие сочетаются с позитивным настроением, вероятность того, что обучение будет успешным, повышается. Следовательно, как бы по-разному ни описывались игры, нельзя недооценивать их педагогическую ценность как для обучения в целом, так и для изучения иностранного языка в частности.

Преимущества игр

Игры предоставляют учителям иностранных языков много преимуществ, когда их используют в классе. Одно из этих преимуществ состоит в том, что учащиеся заинтересованы в изучении языка во время игры. Игры автоматически стимулируют интерес учащихся, а грамотно организованная игра может стать эффективным методом мотивации. Учащиеся очень увлекаются соревновательными аспектами игр, более того, они стараются играть больше, чем на других занятиях. Другими словами, игры стимулируют интерес учащихся к занятиям в классе, в результате у учащихся появляется мотивация и желание учиться.

Еще одно преимущество, связанное с играми, заключается в том, что беспокойство студентов по поводу изучения языка уменьшается в процессе игры. На языковых курсах учащиеся испытывают стресс, потому что думают, что им необходимо овладеть изучаемым языком, который им неизвестен и сложен. Кроме того, учащиеся беспокоятся о том, что учителя будут их критиковать и наказывать за совершенные ошибки. На этом этапе игры полезны, потому что они снижают тревогу, создают позитивный настрой, усиливают положительные эмоции и способствуют проявлению самостоятельности, повышают уверенность в собственных способностях, потому что учащиеся, не опасаясь наказания или критики, свободно практикуются в изучаемом языке.

Игра – это деятельность, ориентированная на учащихся и требующая активного участия учащихся. Игры дают учащимся возможность направить соб-

ственное обучение. С обучающей точки зрения создание осмысленного контекста для использования языка – еще одно преимущество игр. Используя игры, учителя могут создавать контексты, которые обеспечивают возможность бессознательного обучения, потому что внимание учащихся сосредоточено на сообщении, а не на языке. Следовательно, когда они полностью сосредотачиваются на игре как на занятии, учащиеся овладевают языком так же, как они изучают свой родной язык, то есть не осознавая этого. Другими словами, помещая учащихся в реальные жизненные ситуации, игры устанавливают связь с реальным использованием языка.

Таким образом, можно выделить следующие преимущества использования игр на уроках английского языка:

1. Игры сосредотачивают внимание учащихся на конкретных структурах, грамматических схемах и словарных элементах.

2. Могут действовать как подкрепление и обогащение.

3. Привлекают равное участие как медленных, так и быстрых учащихся.

4. Могут быть изменены в соответствии с возрастом и языковым уровнем учащихся.

5. Способны создавать атмосферу здорового соревнования, предоставляя выход для творческого использования естественного языка в нестрессовой ситуации.

6. Могут использоваться в отношении разных аспектов обучения английскому языку и во всех областях навыков (чтение, письмо, устная речь или аудирование).

7. Обеспечивают немедленную обратную связь для учителя.

8. Обеспечивают максимальное участие учащихся при минимальной подготовке учителя.

Обучение иностранному языку учеников начальной школы – очень сложный процесс, где учитель должен подбирать наиболее подходящие задания и формы занятий. Однако для того, чтобы игра достигла своей цели, необходимо, чтобы учителя понимали, какую именно игру нужно использовать и когда использовать игру в своих классах. Следовательно, необходимо рассмотреть эти два фактора.

Какую игру использовать

Учителям следует обдуманно выбирать игры, чтобы они приносили пользу в процессе обучения. Прежде всего учитель должен определиться с целью игры. Игра должна быть уместной и результативной.

При выборе игры не менее важно учитывать ее уровень. Учителя должны решить, соответствует ли уровень игры языковому уровню учащихся, потому что игра может стать трудной, когда она выходит за пределы уровня учащихся, или может стать скучной, так как учащимся будет слишком легко. Когда рас-

считается ценность игры в обучении грамматике, учителя, как правило, используют ее для практики или для закрепления определенного грамматического аспекта языка только в том случае, если игра подходит для уровня учащихся, так что грамматические знания могут быть легко использованы, когда они играют в игру.

Тот факт, что игры обеспечивают социальное взаимодействие и участие, также важен. Учащиеся, особенно начальной школы, учатся лучше, когда общаются со своими сверстниками. Некоторые игры могут включать как элемент сотрудничества, так и соревнование одновременно: в то время как ученики сотрудничают в одной команде, они в то же время соревнуются с другой командой. Следовательно, учителя должны учитывать при выборе игры тот факт, что дети лучше всего учатся с играми, которые требуют физических действий, взаимодействия, конкуренции и участия.

В дополнение ко всему этому существует множество других факторов, таких как размер и физические характеристики кабинета, оборудование, материалы и время, доступное для игры.

В традиционном классе ученики имеют возможность тренироваться и практиковаться, используя грамматические правила и другие функции. Например, игра «Найди кого-нибудь», в которой ученики должны задать одноклассникам вопросы, подразумеваемые таблицей, такие как: «Ты умеешь плавать?», «У вас есть домашнее животное?» и т.п.

Таблица

Find Someone Who...

Likes rock music			
Loves English			
Has got a pet			
Watches TV every day			
Cannot swim			

Ученики в ходе игры перемещаются по классу, чтобы найти тех, к кому относятся эти утверждения, а затем написать их имена в соответствующих местах. Тот, кто первым заполнит свою страницу, станет победителем. Во время игры ученики тренируются задавать вопросы и отвечать на них. Возможно, им придется повторять один и тот же вопрос несколько раз, пока они не найдут нужного человека. Это дает возможность тренироваться и повторять, как на обычном уроке, но с играми это упражнение приобретает коммуникативную значимость. Более того, это свяжет учебную деятельность учащихся с реальным

миром, потому что они поймут, что могут так говорить и вне класса. Таким образом, игры в классе не только дают учащимся возможность использовать английский язык, но также могут соединить их с реальным использованием языка вне класса.

Когда использовать игры

Игры в основном используются, когда в конце урока остается время, когда учителю и классу нечем заняться. Однако игры следует поставить в центр обучения в классе, их не следует рассматривать просто как разминку, их можно использовать на любом из трех этапов урока как часть обучения грамматике:

- а) перед представлением новой грамматической структуры, особенно для того, чтобы выяснить, что уже известно учащимся;
- б) после презентации грамматики, чтобы увидеть, что группа усвоила;
- в) как доработка раздела грамматики.

Учителя должны хорошо осознавать свою роль при использовании игр в классе. Поскольку найти игру, отвечающую всем потребностям учащихся, довольно сложно, необходима тщательная подготовка учителя. Учителю может потребоваться дополнительное оборудование или материалы для игры, и большую часть времени это оборудование и материалы недоступны в классе. Прежде чем объяснять правила учащимся, учитель должен сначала понять, как проводится игра. При работе с детьми учитель всегда должен быть готов адаптировать игру к условиям класса. После выбора игры учитель должен объяснить учащимся ее правила в простой и понятной форме. В большинстве случаев предпочтительно использовать для объяснения правил родной язык учащихся, потому что если они не смогут понять, как играть в игру, в процессе игровой деятельности не будет достигнута образовательная цель. Учителю не рекомендуется прерывать игру, чтобы исправить ошибки учеников. Наиболее типичные ошибки можно записывать и обсуждать их по окончании игры: внезапные перерывы могут отвлекать внимание учащихся, поэтому лучше дождаться окончания игры, чтобы обсудить и исправить допущенные недочеты. Поскольку учащиеся знают, что они играют, и хотят эффективно общаться, они не беспокоятся об ошибках и не пытаются исправить себя в каждом предложении. Когда ученики свободны от беспокойства и стресса, они могут улучшить беглость и естественный стиль речи.

Во многих играх требуется разделение класса на группы или пары. Это дает учителю возможность следить за активностью учащихся, пока они играют в игру. Если учащиеся будут в одной команде в течение года, это сэкономит время учителя и поможет учащимся развить командный дух. Работа в паре также полезна, поскольку она развивает коммуникативные навыки учащихся. Разделение класса на пары и группы позволяет учащимся улучшить свои языковые и коммуникативные навыки, одновременно способствуя конкуренции между

командами или парами. Таким образом, учитель может найти больше времени, чтобы сосредоточиться на языковом развитии учащихся.

Игры повышают коммуникативную способность учащихся практиковать грамматику и лексику, развивают их навыки общения на иностранном языке. Тот факт, что игры являются наиболее подходящим учебным занятием для юных учеников, очевиден, поскольку они являются естественной частью их существования. А. Недомова утверждает, что «юные ученики не могут уделять внимание более 10-20 минут, и после этого они начинают скучать и уставать» [4, с. 17]. Особенно когда обучение грамматике слишком зависит от правил и запоминания, учащиеся быстро начинают терять интерес и мотивацию. Учителя знают, что младшим школьникам нравится быть физически активными, когда они учатся на практике. Более того, они обладают богатым воображением и творческими способностями, и они учатся, не осознавая этого. Кроме того, младшие школьники используют свой предыдущий опыт, знания, некоторые навыки и способности, которые помогают учителю преподнести новую информацию, позволяя детям применять новые знания в дополнение к своим предыдущим знаниям [4, с. 28]. Лучший способ направить эту способность при обучении грамматике – это игры. Когда урок включает в себя игру, игра дает учителю возможность помочь учащимся эффективно усвоить новые грамматические формы и лексические единицы. Это должна быть не сложная, а простая игра, потому что она обычно более эффективна, так как ученикам начальной школы сложно понять длинный список правил. Точно так же игры должны включать похвалу и поощрение, потому что ученики любят быть в центре внимания. В дополнение ко всему этому следует иметь в виду, что игры должны быть как можно короче, потому что, как упоминалось ранее, младшие школьники могут уделять свое внимание играм только в течение ограниченного времени.

Таким образом, можно сформулировать несколько советов для учителей по использованию игр при обучении иностранному языку:

а) при инструктировании новичков несколько слов на родном языке будут самым быстрым способом все прояснить; на более позднем этапе потребуется больше знаний английского языка;

б) игры лучше всего строить с демонстрацией, без пространных объяснений;

в) очень важно не играть в игру слишком долго, так как ученики начнут терять интерес; лучше всего остановить игру на ее пике.

Подводя итог, отметим, что игры имеют большую педагогическую ценность, предоставляя учителям иностранных языков множество преимуществ на уроках. В связи с этим важно, чтобы игра была педагогически успешной.

Литература

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 447 с.
2. Cambridge Assessment English TKT Young Learners Handbook for Teachers. 24 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cambridgeenglish.org/images/22195-tkt-young-learners-handbook.pdf>
3. Deesri A. The Internet TESL Journal, Vol. VIII, No. 9, September 2002 [Электронный ресурс]. URL: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>
4. Nedomová A. Teaching grammar to young learners. Masaryk University, Czech Republic. 2007. 50 с. [Электронный ресурс]. URL: http://is.muni.cz/th/44537/pedf_b/bachelor_thesis.pdf

УДК 81

*М. Джумашев (Нукус, Узбекистан)
Каракалтакский государственный университет*

Понятие концепта и методика его описания

Статья посвящена изучению концепта как одного из важнейших понятий когнитивной лингвистики и лингвокультурологии. Лингвоконцептология изучает вербализованные в языке культурные концепты. Концепт рассматривается как вербализованное понятие, отрефлексированное в категориях культуры.

Ключевые слова: концепт, когнитивная лингвистика, лингвокультурология, лингвоконцептология, образ, компонент

Одним из важнейших понятий когнитивной лингвистики и лингвокультурологии является понятие концепта. О важности данного понятия свидетельствует тот факт, что в русле названных направлений исследования формируется новое междисциплинарное направление, сформировавшееся на стыке когнитивной лингвистики и лингвокультурологии – лингвоконцептология. Как отмечают исследователи «становление лингвоконцептологии как научной дисциплины, изучающей культурные концепты, опредмеченные в языке... совпадает с общей антропоцентрической переориентацией парадигмы гуманитарного знания» [3, с. 10].

Лингвоконцептология изучает вербализованные в языке культурные концепты. Основной задачей лингвоконцептологии является выявление состава языковых средств, репрезентирующих тот или иной концепт. Ключевым понятием данного направления является понятие концепта, о содержании которого лингвистами до сих пор ведутся дискуссии. Понятие концепта еще не получило