

комедии – разбитый кувшин. От него зависят судьбы и отношения людей. Кувшин символизирует хрупкость и недолговечность человеческих отношений. В пьесе он выступает мерилем духовности всех героев, заставляет их сбросить маски. К финалу пьесы разбитый кувшин становится символом разрушенной гармонии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. [Пронин, В. А. История немецкой литературы. Учеб. пособие / В. А. Пронин. – М. : Университетская книга, 2007. – 384 с.](#)
2. [Берковский, Н. Я. Генрих фон Клейст. Обручение на Сан-Доминго / Н. Я. Берковский. – М. : Издательство «Азбука», 2000. – 442 с.](#)
3. [Kleist, H. Der zerbrochene Krug / H. Kleist. – \[Электронный ресурс\]. – Режим доступа: <https://gutenberg.spiegel.de/buch/der-zerbrochene-krug-590/1> – Дата доступа: 17. 03. 2019](#)
4. Правда и мистификация в комедии «Разбитый кувшин». – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.litexplorer.ru/litexps-259-1.html> – Дата доступа: 17. 03. 2019

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

УДК 371.39

Е. Н. ГРЕБЕНЬ

Беларусь, Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

Научный руководитель – преподаватель кафедры английской филологии Ю. А. Тищенко

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Одной из ключевых проблем в решении задачи повышения эффективности и качества учебного процесса в средней школе является активизация познавательной деятельности обучающихся. Знания, полученные в готовом виде, как правило, вызывают затруднения учащихся в их применении к объяснению наблюдаемых явлений и решению

конкретных задач. Познавательная деятельность представляет собой единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практической деятельности. Она осуществляется на каждом жизненном шагу, во всех видах деятельности и социальных взаимоотношений учащихся. Но только в процессе обучения познание приобретает четкое оформление в особой, присущей только человеку, учебно-познавательной деятельности [1].

Управление активностью учащихся традиционно называют активизацией, главной целью которой является формирование активности учащихся и, следовательно, повышение качества учебно-воспитательного процесса. В педагогической практике используются различные пути активизации познавательной деятельности, основные среди них – разнообразие форм, методов, средств обучения, выбор таких их сочетаний, которые в возникших ситуациях стимулируют активность и самостоятельность учащихся.

В числе основных факторов, побуждающих учащихся к активности, можно выделить творческий характер учебно-познавательной деятельности, состязательность и игровой характер проведения занятий. Творческий характер учебно-познавательной деятельности сам по себе является мощным стимулом к познанию, ведь он позволяет пробудить у учащихся творческий интерес, а это в свою очередь побуждает их к активному самостоятельному и коллективному поиску новых знаний. Состязательность в учебном процессе сводится не только к соревнованию за лучшие оценки. Каждый стремится показать себя с лучшей стороны, продемонстрировать глубину своих знаний и умений. Что касается игрового характера проведения занятий, то он представляет собой эффективный мотивационный процесс мыслительной активности учащегося, т.к. любая игра побуждает ее участника к действию, пробуждает желание активно включиться в коллективный процесс учения [4, с.59].

Использование учителем ролевой игры содержит в себе большой потенциал в решении проблемы активизации познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка. Являясь участниками ролевой игры учащиеся принимают на себя ту или иную социальную роль (родителя, врача, гостя и т.д.) и эта роль определяет их речевое/неречевое поведение. Так, от учащегося в роли родителя ожидают, что он будет принимать участие в воспитании детей, от него же в роли врача – что он будет заботиться о здоровье пациентов и т.д. Мера условности может быть различной: перевоплощение в реальных людей, в литературных персонажей, героев сказок и т.д. Ролевая игра может носить характер уподобления, т.е. разыгрываются ситуации, типичные для окружающей

среды (врач и пациент), а иногда она может быть более театрализованной: с конфликтом, кульминацией и развязкой [3, с.62].

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. Для учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях, причем учебный характер игры ими часто не осознается. Для учителя ролевая игра – форма обучения диалогическому общению. Цель игры – формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся [5, с.16].

Необходимо отметить, что ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. Она способствует расширению сферы общения. Это предполагает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания.

Рассмотрим примеры ролевых игр, которые можно использовать на уроках английского языка для активизации познавательной деятельности учащихся.

Плюсы и минусы.

Цель речевой игры: активизация аргументирующей монологической речи.

Ход игры: играющим предлагается обсудить какое-либо событие или явление (например, обсудить закон, запрещающий курение во всех общественных местах). Участники должны назвать плюсы и минусы обсуждаемого события (явления), аргументировать свою точку зрения.

План города.

Цель речевой игры: активизация навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия с использованием различных форм вопросительных, предположительных высказываний и техники расспроса, а также всевозможных по содержанию и структуре реплик реакций.

Ход игры: участники игры образуют пары. Каждый из играющих получает вариант плана города, на котором указаны какие-либо достопримечательности. Задавая друг другу вопросы, играющие устанавливают названия улиц, местоположение достопримечательностей. Они должны также описать дорогу к этим местам от заданной исходной точки.

Выполни и передай задание.

Цель речевой игры: тренировка навыков и умений иноязычной речевой деятельности на основе неоднократного повторения подлежащего усвоению языкового материала.

Ход игры: каждый участник игры готовит задания (тест, вопросы), которые предлагает своему товарищу. Выполнив задание, товарищ в свою

очередь передает его дальше по цепочке. Все обучаемые работают одновременно, получая, выполняя и передавая другим задания.

Если бы я был...

Цель речевой игры: формирование навыков и умений употребления в иноязычной речи сослагательного наклонения и средств выражения модальности на основе активизации речемыслительной деятельности.

Ход игры: учитель предлагает играющим представить себя в роли известного киноактера, писателя и т.д. и сообщить, как бы они выглядели, чем бы занимались и т.п.

Правильное решение.

Цель речевой игры: совместный поиск решения в ходе речевого общения в заданной ситуации.

Ход игры: участникам игры предлагается ситуация, в которой им необходимо принять решение, например: а) вы заблудились в лесу, приближается ночь; б) вы потеряли все деньги; в) вы опоздали на поезд (самолет) и т.д. Каждое предложенное учащимися решение обсуждается всей группой.

Один день в Минске (Лондоне, Нью-Йорке).

Цель речевой игры: активизация монологической речи в предлагаемой ситуации и практика порождения связного развернутого высказывания, синхронного с речемыслительной деятельностью.

Ход игры: играющим задается ситуация: экскурсия по городу. Каждому обучаемому или группе предлагается сначала назвать достопримечательности города, затем выбрать те из них, которые они хотели бы посмотреть в течение одного дня, а также объяснить свой выбор [4].

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что ролевая игра обладает не только большими обучающими возможностями, но и возможностями мотивационно-побудительного плана и несет в себе большой потенциал в решении проблемы активизации познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Активизация познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pedtehno.ru/content/aktivizaciya-poznavatelnoy-deyatelnosti-uchashchih-sya> . – Дата доступа: 21.05.2016
2. Гробовенко, С. В. Использование ролевых игр на уроках английского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://открытыйурок.рф/статьи/516717/>. – Дата доступа: 1.04.2008
3. Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И. А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1991. – 222 с.

4. Леонтьев, А. Н. Деятельность, сознание, личность / А. Н. Леонтьев. – М. : Просвещение, 1995. – 352 с.

5. Семенова, Т. В., Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Т. В. Семенова, М. В. Семенова // Иностранные языки в школе. – 2005 – № 5 – с. 16-18

УДК 37.018

Г. С. ГРИЩУК

Беларусь, Минск, ВА РБ

СУЩНОСТЬ ТЕРМИНОВ «ВИЗУАЛИЗАЦИЯ» И «НАГЛЯДНОСТЬ» В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Лингводидактическая терминология непрерывно развивается и пополняется новыми терминами и понятиями. В теории и преподавании иностранных языков одним из таких терминов можно назвать «визуализацию». Причины неотрывного внимания преподавателей иностранных языков в Республике Беларусь и за рубежом к технологии визуализации объяснимы. Современное поколение – это поколение людей, которое воспитано не на текстовой, а на визуальной презентации информации. Вследствие этого, молодые люди, изучающие иностранные языки в наши дни, наилучшим образом воспринимают и запоминают именно визуально представленный материал.

Термин «визуализация» стал известен благодаря основоположнику аналитической психологии К. Г. Юнгу, проводившему всесторонние исследования человеческого сознания и психики. Но еще до К. Г. Юнга этот термин существовал в более древних и не менее известных науках, основы которым заложил буддизм.

Визуализация как принцип обучения использовалась в педагогике как принцип наглядности. Неудивительно поэтому, что один из основоположников педагогики, Я. А. Коменский, выдвинул «золотое правило дидактики» (принцип наглядности): «Все, что только можно предоставлять для восприятия чувствами, а именно: видимое для восприятия зрением, слышимое – слухом, запахи – обонянием, что можно вкусить – вкусом, доступное осязанию – путем осязания». Наглядность в понимании Я. А. Коменского связана с восприятием предметов (явлений) органами чувств.

Чем же отличается понятие «наглядность» от понятия «визуализация»? Ответить на этот вопрос нам поможет «Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)» под редакцией