

Remember that an SAT or ACT score is just a number. It doesn't describe a student's abilities, nor does it define what they're capable of. Study hard, do as well as you can, and then let testing go. We promise there is a lot more life left after college admissions.

List of used literature

1. Abeles, V. (2015). Beyond measure: Rescuing an overscheduled, overtested, underestimated generation. New York, NY: Simon&Schuster.
2. Chasmar, J. (2013, November 25). Common core testing makes children vomit, wet their pants: N.Y. principals. The Washington Times. Retrieved from <http://www.washingtontimes.com/news/2013/nov/25/common-core-testing-makeschildren-vomit/>
3. Dounay, J. (2000). High-stakes testing is high-stress, too. Education Digest, 65(9),9.Retrieved from <http://search.proquest.com.ezpprod1.hul.harvard.edu/docview/218181826?accountid=11311>
4. Dutro, E., & Selland, M. (2012). "I like to read, but I know I'm not good at it": Children's perspectives on high-stakes testing in a high-poverty school. Curriculum Inquiry, 42(3), 340- 367. doi:10.1111/j.1467-873X.2012.00597.x
5. Walker, T. (2014). NEA Survey: Nearly half of teachers consider leaving profession due to standardized testing. Retrieved from <http://neatoday.org/2014/11/02/nea-survey-nearly-half-of-teachersconsider-leaving-profession-due-to-standardized-testing-2/>

ЗНАЧЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

Рузиева Мавлюда Давроновна –доцент кафедры теории и методики дошкольного воспитания, факультета Психологии и дошкольного образования Государственного Худжанского университета имени Бабаджана Гафурова

Рузиева Шахноза Саиджановна –предподаватель гимназии № 13, имени М.Горького города Худжанда, Республика Таджикистан

Планируя уроки английского языка, нужно думать не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремиться создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к предмету, нужно понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Учителя иностранного языка, постоянно ищут резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Главная задача - добиваться того, чтобы не пропал интерес к изучению иностранного языка. [3].

«Интерактивное обучение (от англ. Interaction - взаимодействие) - обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта» [2].

С.С. Кашлев даёт следующее определение интерактивному обучению - «это специальная форма организации познавательной деятельности, в которую вовлечены все участники учебного процесса, созданы комфортные условия для обучения» [5].

В.С. Кукушкин даёт следующее определение «интерактивному подходу» - определенный тип деятельности учащихся, связанный с изучением учебного материала в ходе интерактивного занятия (урока) [7].

«Интерактивный метод» в свою очередь также означает взаимодействие, когда учащиеся находятся в ситуации беседы или диалога с кем-либо [1]. «Интерактивные методы» подразумевают под собой такие способы обучения, при которых учащиеся взаимодействуют друг с другом в равных условиях. Эти методы ориентированы на более широкое взаимодействие учеников, как с преподавателем, так и друг с другом, на доминирование активности детей в процессе обучения [8]

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал - значит понять своего

ребёнка.

Сущность дидактической игры по английскому языку заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу, следовательно, - творчески относиться к делу, выполнять его качественно, на более высоком уровне. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Ребёнок от рождения наделен определенными, генетически закрепленными функциями, силами, возможностями. Они тесно взаимосвязаны с игровой деятельностью. Внутренние силы, функции таят в себе импульсы к действию. Этот момент переживается ребёнком больше всего как потребность в игре. В первом классе воображение детей опирается на конкретные предметы, но с возрастом на первое место выходит слово, дающее простор фантазии. Развивается творческое воображение.

В первую очередь следует дать характеристику термину «младший школьный возраст». Давыдов В.В. дает следующее определение этому термину: «это особый период жизни, в который ребенок впервые начинает заниматься социально значимой, общественно оцениваемой учебной деятельностью» [4].

Переход из дошкольного возраста в школьный связан со значительными изменениями в деятельности ребенка, общении, отношениях с другими людьми. Происходит смена жизненного уклада, появляются новые обязанности, изменяются и отношения ребенка с окружающими. Дети в этом возрасте склонны фантазировать. Психологи называют его возрастом сказок, в нем ребенок может представить окружающую жизнь независимо от себя и от своей жизни, поэтому возможно мысленное участие ребенка в описываемых событиях. Этим способностям духовной жизни ребенка в возрасте сказок больше всего отвечает фантазия, именно она бурно развивается в описываемый период детства [6].

Самое интенсивное развитие многих функций происходит до 7-9 лет жизни ребёнка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребёнка, его отношение к действительности, к людям. Ребенок в младшем школьном возрасте не может жить без активности, без игры

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы.

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. При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие. Игры могут быть грамматические, лексические, фонетические, орфографические. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса. [3]

Следует учитывать также и то, что любая игра в учебном процессе - методический приём, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Внедрение этого приёма в учебный процесс способствует достижению целей обучения диалогической речи и расширенному монологическому высказыванию, активизации

речемыслительной деятельности школьников, формированию у них навыков и умений самостоятельного выражения мысли, образованию и воспитанию учащихся средствами иностранного языка. Учитель непременно сам верит в игру, в её эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.

Работа по формированию лексических навыков осуществляется. Как правило, с помощью ситуативно-обусловленных упражнений и вызывает интерес у ребят. Так, при работе над лексикой по теме «Одежда» в классе появляется «магазин». На прилавке «магазина» разложены различные предметы одежды, которую можно купить.

Учащиеся заходят в «магазин» и покупают то, что им нужно:

P1: Good morning!

P2: Good morning!

P1: Have you a red blouse?

P2: Yes, I have. Here it is.

P1: Thank you very much.

P2: Not at all.

P1: Have you a warm scarf?

P2: Sorry, but I haven't.

P1: Good-bye.

P2: Good-bye.

При проведении дидактических игр использую средства наглядности, вывешивается картинка, на которой изображена определенная ситуация. Учащимся предлагается сыграть роль персонажей, изображенных на картинке, в соответствии с ситуацией, представленной на ней.

Вот такой диалог составили ребята по картинке «Утро» (действующие лица - бабушка и внук):

G: I got, get up darling. It's already 10 o'clock

I: All right, Granny. I'm getting up.

G: Make your bed, then wash your face and hands and have breakfast.

I: First, I must do my morning exercises, Granny.

G: All right, dear.

Развитию навыка употребления в речи структур в Present Continuous Tense помогает игра «Разговор по телефону». Мы ввели и закрепили на практике учеников такие речевые образцы:

Tell me how you are. I am well, thank you. I hope you are well too. Will you come to my, place? I'll come. No, I can't. Is Ann at home? И так далее

Игра проводится в группах из трех человек. Каждый ученик получает карточку с заданием:

1. Позвони по телефону и пригласи подругу к себе в гости. Обязательно узнай, что она в данный момент делает;

2. Тебя приглашают в гости. Можешь согласиться или отказать. Если не можешь прийти, обоснуй свой отказ.

3. Ты - мама. Звонит телефон, ты поднимаешь трубку. Просят позвать к телефону твою дочь.

Вот один из вариантов диалога, которые составили учащиеся:

M: Yes?

K: Good afternoon.

M: Good afternoon.

K: Is Olga at home?

M: Yes, she is. Who is speaking?

K: This is Kate, Olga's friend. May I speak to her?

M: Yes, you may.

O: Yes?

K: How are you, Olga?

O: I am well, Thank you. And how are you?

K: I am well too. And what are you doing?

O: I am doing my homework. And what are you doing?

K: I am watching TV. By the way, what is our homework?

O: Exercise 4.

K: Thank you. Good-bye.

O: Bye-bye.

Варианты телефонных разговоров могут быть самые разные, но ролевые задания ставят ребят перед необходимостью употребления Present Continuous Tense в разговоре. Для сравнения времен

Present Continuous Tense и Present Indefinite Tense используется дидактическая игра, для которой берутся такие ситуации:

Ситуация 1: София моет пол (ученица показывает, как она это делает). Звонит телефон. София берет трубку.

Подруга: София, пойдем в кино.

София: Не могу. Я мою пол.

Ситуация 2. Алла сидит перед зеркалом. Она собирается пойти в кино. Мама неодобрительно смотрит на грязный пол.

София: Ты же знаешь, мама, что я мою полы по четвергам, и.т.д.

Дети всегда с интересом относятся к игровым формам работы, любят исполнять различные роли людей. Участие в игре сопровождается многообразными и сильными эмоциями, связанными с пробой собственных сил, самоутверждением. В результате дети получают удовольствие, выполняя игровые действия и общаясь со своими партнерами.

Дидактическая игра «Друзья» (Friends)

Задание первому партнеру: вы – Красная шапочка. Вы всем интересуетесь.

Задание второму партнеру: вы – бабушка Красной шапочки. Вы во всем подражаете её.

Упражнения в имитации:

- I am interested in history.

- I am interested in history too.

Упражнения в подстановке. Ролевая игра «Первый визит в Душанбе»

Задание первому партнеру: Скажите, чтобы вы хотели увидеть в Душанбе в первую очередь?

Задание второму партнеру: Скажите, что вам хотелось бы посетить в Душанбе нечто другое.

- I'd like to go to the Trafalgar Square.

- And I'd like to go to the Dushanbe.

Упражнение «побуждение - согласие» Дидактическая игра «Приглашение на экскурсию»

Задание первому партнеру: Вы предлагаете своему другу отправиться на экскурсию.

Задание второму партнеру: Примите приглашение вашего друга.

- Would you like to go on an excursion about Kyiv?

- Oh, good idea. I don't mind (With pleasure).

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В дидактической игре каждый получает роль и должен быть активным партнером в речевом общении.

Ценность дидактической игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей

Таким образом развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Использованные литературы:

1. Азимов, Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)/ Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. - Москва: Икар, 2009. - 448 с

2. Бим-Бад, Б.М. Педагогический энциклопедический словарь/ Б.М. Бим- Бад. - Москва: Большая Российская энциклопедия, 2003. - 528 с

3. Василевич, А.П. Учим детей английскому языку/ А.П. Василевич // Иностр. яз. в шк. - 2009. - № 4. - С.75-80.

4. Давыдов, В.В. Предметная деятельность и онтогенез познания/ В.В. Давыдов, В.П. Зинченко// Вопросы психологии. - № 5. - М.: НИИТ МГАФК. - 1998. - С. 11-29.

5. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения. Учебно-методическое пособие/ С.С. Кашлев. - Минск: ТетраСистемс, 2013. - 224 с.

6. Кириллова, А.Л. О некоторых особенностях развития воображения детей дошкольного возраста/ А.Л. Кириллова, О.М. Дьяченко // Вопросы психологии. - Москва: Педагогика. - 1987. - №1. - С. 107-113.

7. Кукушкин, В.С. Теория и методика обучения/ В.С. Кукушкин. - Ростов н-Д.: Феникс, 2005. - 474 с.

THE ROLE OF GAMES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

**Ermatova Madina Baxram qizi,
40-maktab ingliz tili fani o'qituvchisi**

Annotation: This article is devoted to investigation of the aspects using games in language teaching process. The investigation is done on game related teaching methods. Games can reveal the students' abilities during the classes. Students are motivated by the help of interactive activities.

Key words: game, playing, learners, method, class, profession

Language learning is hard work... Effort is required at every moment and must be maintained over a long period of time. Games help and encourage many learners to sustain their interest and work.

The above quote is taken from the introduction to Andrew Wright, David Betteridge and Michael Buckby's work, 'Games for Language Learning.' While many teachers will wholeheartedly agree with the first sentence, there are those who consider the second to be something of an exercise in indulgence, both for the teacher and the language learner. With this in mind, some never consider actively employing games in their teaching. Indeed, the following statements will infringe on the teaching ethos of quite a few in our profession:

When we check the dictionary for the meaning of the term "playing", we see that it is derived from the Latin word "jocus", which signifies "joking, fooling around". Similarly, Robert defines it as a "physical or mental activity purely gratuitous, which has, in the mind of the person who indulges in it, no other purpose than the pleasure it gives". From these definitions, at first sight, playing is perceived as an activity that children perform for the sake of simple pleasure to which they devote the majority of their time.

"There is a common perception that all learning should be serious and solemn in nature, and that if one is having fun and there is hilarity and laughter, then it is not really learning. This is a misconception. It is possible to learn a language as well as enjoy oneself at the same time. One of the best ways of doing this is through games."

Let's focus on that quote... a misconception? Are our fears of using games really misplaced? Could games ever become a meaningful and effective tool in our teaching portfolio? What possible use could the language teacher have for a game? Su Kim goes on to reassert the point: 'There are many advantages of using games in the classroom':

- Games are a welcome break from the usual routine of the language class.
- They are motivating and challenging.
- Learning a language requires a great deal of effort. Games help students to make and sustain the effort of learning.
- Games provide language practice in the various skills – speaking, writing, listening and reading.
- They encourage students to interact and communicate.
- They create a meaningful context for language use.

All these factors are well and good, but could they not also be achieved through more traditional techniques? Certainly, many teacher's books contain a handful of ostensibly 'fun' activities hidden away in the resources section, but the fact that they are to be found there, rather than in the middle of the unit proper, surely serves to prove the hypothesis that such activities are a luxury, an add-on activity if you were to find yourself with half an hour of class time to kill, rather than something that should be a fundamental part of the language classroom. Could the case therefore be made that those who don't believe in games have the coursebook "Games are often used as short warm-up activities or when there is some time left at the end of a lesson. Yet, as Lee observes, a game "should not be regarded as a marginal activity filling in odd moments when the teacher and class have nothing better to do" Games ought to be at the heart of teaching foreign languages. Rixon suggests that games be used at all stages of the lesson, provided that they are suitable and carefully chosen. Games also lend themselves well to revision exercises helping learners recall material in a pleasant, entertaining way. All authors referred to in this article agree that even if games resulted only in noise and entertained students, they are still worth paying attention to and implementing in the classroom since they motivate learners, promote communicative competence, and generate fluency."

Martha Lengeling and Casey Malarcher, writing in Forum journal in 1997, further explore the ways in which students may benefit: