

таза сезімдерімен және өткір ақылымен, өзінің фантастикалық армандарында жоғалып, нәтижесіз ойлары мен бөлінбеген үмітсіз махаббаты себебінен өз басынан атқан» туралы. Бұл кітап өз уақытында Еуропа елдерінде өте танымал болды, және авторға әсерлі оқырман балдардың өзіне қол жұмсауы бойынша кінә таққан. Сондықтан үкімет оның сатылымына қарсы ғана емес, мүмкін болатын имитациялық өзін өзі өлтірулердің болуынан қауіптеніп, оның даналарын жоюға шешім шығарды. Көп ұзамай имитациондық өзіне өзі қол жұмсау әсерін білдіретін «Вертер эффектiсі» деген термин қалыптасты.

Вертер эффектiсі бұқаралық ақпараттардағы өзіне өзі қол жұмсау мәселелерінің көрінісі мен жасөспірімдердің арасындағы өзін өзі өлтіру жиілігінің жоғарлауы арасындағы нақты статистикалық өзара байланысымен расталады. Сонымен қатар, егер мектепте бір жасөспірім өзіне қол жұмсаса, онда басқалары да оның көрсеткен үлгісіне еретіні белгілі. Психологияда топтасу реакциясы ерекшеленген және кең таралған жасөспірімдік феномен болып табылады, 20 жастан кейін имитациялық өзіне өзі қол жұмсау жиілігі анықталмайды.

Қазіргі кезде біздің қоғамымызда түрлі негізде пайда болатын даулық жағдайлар адамды негативті әрекетке және ойланбай қабылдайтын шешімдер тізбегіне әкеп соқтыратын жалпы адамгершіліктің теріс бағдарына жеткізеді.

Әрине, әр бір өзіне өзі қол жұмсау әрекетінің себебі әр түрлі. Алайда, бұл себептер түрлі комбинацияда кезігуі мүмкін, бірақ әлсіз айқындалған формаларда, яғни басты себеп болмауы мүмкін, біртіндеп жиналған майда себептер әрекетке баруға итермелеуі мүмкін. Бірақ, мәні бойынша бәрі бір нәрсеге келіп тіреледі: бала қандай да бір мәселені жалғыз жеңе алмайды, ал жағдайды түсінетін ересек адам жанынан табылмайды. Осы жағдайда балаға тұғырықтан шығудың тек бір амалы – өлім болып көрінеді[6].

Қорытындылай келе, жасөспірімдік жас – өзгерістер дамуының бөлінбес бөлігі болып табылатын кезең. Осы жаста болатын психологиялық және физикалық өзгерістер міндетті түрде жасөспірімнің өлімге деген қатынасын қалыптастырады. Өзіне өзі қол жұмсауға бейім жасөспірімдер сирек өлімге құштар болады, олар тек көтере алмайтын жағдайлардан кеткісі келеді. Жасөспірімдік өзіне өзі қол жұмсаудың психологиялық мәні де осында. Бұл көмекке шақыру туралы айқай, өзінің зардаптарына басқалардың назарын аудару. Шын өлуге деген ниет болмайды, өлім туралы түсінік аса нақты емес, инфантильді.

#### Қолданылған әдебиеттер:

1. Блог социального педагога, психолога. Проблема подросткового суицида/[http://www.mybloginfo.ru/view\\_post.php?id=66](http://www.mybloginfo.ru/view_post.php?id=66)
2. Кочюнас Р. Основы психологического консультирования. - М., 1999.
3. Личко А.Е. Психопатии и акцентуации характера у подростков. - Л., 1983.
4. Конончук Н.В. О психологическом смысле суицидов // Психологический журнал. - 1989, - № 5. - С. 95 - 102.
5. Львова, И. Н. Суицид в современном обществе: причины и факторы // Научное обозрение. - 2007. - № 2. - С. 127-129.
6. Сраубаев Е.Н., Сергалиев Т.С., Абдилда А.Ж., Байменова Д. М., Белан Н.Г. Особенности распространения самоубийств в Республике Казахстан // Медицина и экология. – 2009. - № 4.

**Белякова В.В.**, Карагандинский государственный университет имени академика Е.А.Букетова, факультет иностранных языков, студентка гр. РА-42  
(Научный руководитель – магистр, **Карманова А.А.**)

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

С каждым годом современная методика преподавания иностранного языка прогрессирует, обогащаясь новейшими технологиями, цель которых - существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим, повысить мотивацию учеников и сохранить их заинтересованность в изучении языка. В настоящее время особый интерес вызывает использование игровых и мультимедийных технологий на уроках иностранного языка.

Игровые формы занятий, уроки с использованием компьютера, мультимедийных презентаций обеспечивают активное участие каждого ученика на уроке, повышают авторитет знаний и

индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. По мнению методистов и учителей - практиков, игровые и мультимедийные технологии достаточно интересны и эффективны в организации учебной деятельности учащихся. Использование игровых и мультимедийных технологий на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на изучаемом языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Упражнения, в форме игры, увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости. Применение компьютера и возможность выхода в Интернет позволяет сделать урок насыщенным, используя различные видео- и аудиоматериалы, что даже дает возможность услышать речь носителя языка.

Существует множество видов игр. Попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности. Согласно нашей теме, нас интересует типология игр, применимая непосредственно к изучению иностранного языка, поэтому мы обратимся к концепции М.Ф. Стронина, автора ряда книг, посвященных обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам, М.Ф. Стронин выделяет два вида таких игр:

1. подготовительные, способствующие формированию речевых навыков (грамматические, лексические, фонетические и орфографические);
2. творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений (аудитивные и речевые). [1, 30]

Г. Хайд, считает, что на уроке иностранного языка можно применять "игры с языком", "игры на языке" и "игры по плану". Игры с языком вводятся для тренировки правописания, лексики или синтаксиса. В играх по плану дается задание, которое играющие должны выполнить на основе определенных условий. К играм на языке, прежде всего, относится ролевая игра, во время которой происходит взаимовлияние, взаимосвязь партнеров. [2, 78]

Большой интерес также вызывает подход Е.А. Маслыко и П.К. Бабинской, которые выделяют следующие виды игрового обучения: языковые игры, игровые упражнения для работы с лексическим материалом, психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний, игровые упражнения для обучения иноязычному общению и деловые игры в обучении иноязычной речи. [3, 110]

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игровая форма занятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.

Целью игровых технологий является решение ряда задач:

- дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);
- развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);
- воспитывающих (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);
- социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.). [4, 95-100]

В современной методике преподавания иностранных языков применению мультимедийных технологий также отводится значительная роль. Что же такое мультимедиа? Термин «мультимедиа» происходит от латинских слов «multum» (много) и «media» (средство), то есть «многие среды». В переводе с английского multimedia – многокомпонентная среда, которая позволяет использовать текст, графику, видео и мультипликацию в режиме. [5,222]

Словарь «Основные понятия и определения прикладной интернететики» вносит дополнительную характеристику понятию мультимедиа: «Мультимедиа - multimedia - взаимодействие визуальных и аудио эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения. Обычно означает сочетание текста, звука и графики, а в последнее время все чаще - анимации и видео. Характерная, если не определяющая, особенность мультимедийных веб-узлов и компакт-дисков - гиперссылки». [6]

Применение мультимедиа технологий в образовании обладают следующими достоинствами по сравнению с традиционным обучением:

- позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого;
- допускает использование цветной графики, анимации, звукового сопровождения, гипертекста;
- допускает возможность постоянного обновления; имеет небольшие затраты на публикацию и размножение;
- допускает возможность размещения в нем интерактивных веб-элементов, например, тестов или рабочей тетради;
- допускает возможность копирования и переноса частей для цитирования;
- допускает возможность нелинейности прохождения материала благодаря множеству гиперссылок;
- устанавливает гиперсвязь с дополнительной литературой в электронных библиотеках или образовательных сайтах.
- позволяют сочетать вербальную и наглядно-чувственную информацию, что способствует мотивации учащихся, созданию актуальной настройки на учение. [7]

Целью нашего исследования являлось определить эффективность использования игровых и мультимедийных технологий при формировании лексических навыков у младших школьников на уроке английского языка. Эксперимент проходил в несколько этапов. Целью первого (констатирующего) этапа опытного обучения являлась первичная диагностика уровня сформированности лексических навыков учащихся 4 класса, в котором 25 учеников. Для выявления исходного уровня сформированности лексических навыков учащихся проводились лексические тесты, состоящие из 20 вопросов. Каждый вопрос оценивался в один балл. Исходя из того, что в школах Казахстана принята пятибалльная шкала оценивания, мы использовали ее при оценивании теста. В результате, в анализируемых работах было допущено 183 ошибки. Среднее количество ошибок, допущенных в одной работе, составило 7,32. Это значит, что в процентном содержании правильных ответов было дано 63,4% от общего количества вопросов. Таким образом, средняя оценка за работу равна 3,2 баллам.

По итогам проведенного анализа можно судить о том, что у учащихся данного класса средний уровень сформированности лексических навыков, учащиеся не всегда могут дать синоним предложенному слову или правильный перевод, путают омонимичные слова.

Следующим этапом явился формирующий эксперимент, функция которого состояла в проверке гипотезы о связи между использованием в педагогическом процессе разработанного комплекса упражнений и его результатов. Основной целью формирующего эксперимента, проведенного в нашем исследовании, было обучение лексическим навыкам английского языка учащихся начальных классов посредством использования игровых и мультимедийных технологий.

Обучение лексике английского языка - это определенный процесс расширения словарного запаса, который предполагает три стадии: введение нового слова, практика его употребления в однотипных ситуациях, и, наконец, возможность его применения в любых сферах (Рис.1). Другими словами, необходимо не просто ознакомиться с новой лексической единицей (словом), но и проиллюстрировать его значение в похожих и не только примерах, чтобы потом, в случае надобности, это слово автоматически всплыло в вашей памяти.

Для обучения лексике в своей экспериментальной работе мы в основном использовали методы, отраженные в Рис.2.

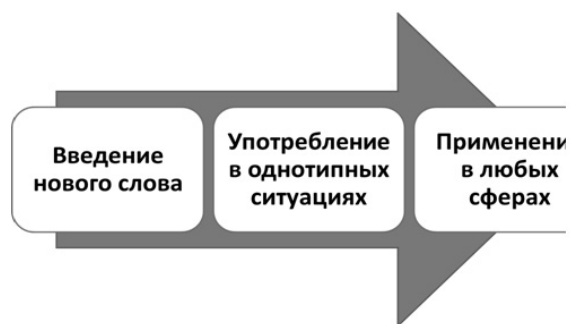


Рисунок 1. Три стадии расширения словарного запаса

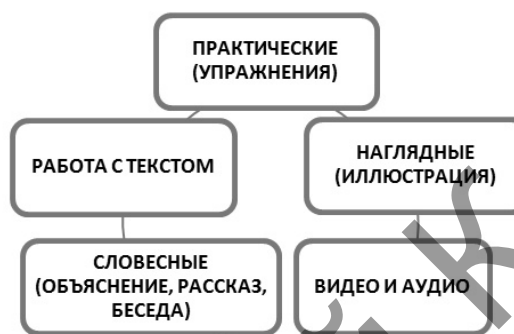


Рисунок 2. Методы обучения лексики

Главным средством обучения на любом этапе овладения иностранным языком являются упражнения. Лексически направленные упражнения в форме игры способствуют развитию внимания учащихся, их познавательного интереса, помогают созданию благоприятного психологического климата на уроке.

Существуют различные типы упражнений для закрепления лексики.

*1. Дифференцировочные упражнения* (определите на слух слова, относящиеся к одной теме; сгруппируйте слова по одному признаку; найдите в тексте антонимы к словам, данным на доске; просмотрите список речевых формул; назовите ситуации, в которых они могут использоваться, и др.; подчеркните новые слова в предложении; сгруппируйте выписанные из текста слова по частям речи)

*2. Повторительные упражнения* (прочтите слова в списке; повторяйте за диктором слова; прочтите предложения, сформулируйте к нему общий вопрос и ответьте на вопрос, не глядя в текст; прочтите предложения и поставьте в нему разнотипные специальные вопросы и др.)

*3. Подстановочные и конструктивные упражнения* (заполните пропуски в подписях к рисункам словами из списка; вставьте пропущенные в диалоге слова, пользуясь списком слов; вставьте пропущенные предлоги, используя контекстуальную догадку; исправьте ошибки в употреблении артиклей с подчеркнутыми словами; к группам слов подберите из списка обобщающие слова и др.)

*4. Трансформационные упражнения* (сократите предложения по образцу; замените развёрнутые описания в предложениях одним словом; замените в предложениях словосочетания отдельными словами; трансформируйте монологическое высказывание в диалог; замените в диалоге одну реплику или отдельные слова в ней; замените в тексте местоимения существительными; разверните монолог в диалог и др.)

*5. Упражнения для активизации лексики в речи* (прослушайте диалог, составьте аналогичный на эту же тему; перескажите диалог в монологической форме; придумайте концовку рассказа; закончите диалог; ответьте на вопросы; составьте монологические высказывания по теме и др.) [8]

Также эффективным средством является *раздаточный материал* (различные картинки, карточки), разнообразные готовые английские кроссворды, анаграммы, лото в картинках. Например, тематические кроссворды по теме «Еда», составленные рецепты на английском языке с пропущенными ингредиентами, ребусы по той же теме. Плюс сюжетно-ролевые игры. В данном случае – разыграть поход в магазин за продуктами, изобразить ужин в ресторане и т.д.

Использование *компьютера* позволяет формировать графический образ слова одновременно с его звуковым и моторным образом. На этапе показа, на экране появляются слова и соответствующие им картинки. Одновременно с графическим изображением слов младшие школьники имеют возможность прослушать слово (при этом происходит формирование звукового образа слов). Письменная фиксация лексики способствует укреплению связей слов (речемоторных, слуховых, зрительных) и содействует тем, самым их лучшему запоминанию. Зрительное и слуховое восприятие помогает ребенку активно, сознательно усвоить лексический материал.

На уроках английского языка необходимо использовать *презентации*, особенно при введении новой темы, содержащей лексику. Здесь задействован элемент яркой, красочной наглядности. Так же целесообразно использование интернет - ресурсов, как для работы на уроке, так и при самостоятельной работе учащихся в домашних условиях. Большой интерес у ребят вызывают так называемые флеш – ролики, которые можно использовать при знакомстве с новыми лексическими единицами, при их повторении, закреплении и в качестве контролирующих мини – тестов.

На уроках мы использовали все вышеописанные методы: часто применяли карточки с изображением лексических единиц, проводили различные виды игр с демонстрационным и раздаточным материалом, показывали презентации и просматривали видеоматериалы.

Последним этапом явился замер уровня сформированности лексических навыков английского языка у учащихся 4 класса, после проведенного курса обучения. Эмпирические данные о сформированности лексических навыков были получены нами путем анализа лексических тестов из 20 вопросов, аналогичных тем, которые были проведены на констатирующем этапе. Анализ работ указывает на общую более высокую лексическую грамотность. Всего в анализируемых работах было сделано 47 ошибок. Среднее количество ошибок, допущенных в одной работе равно 1,88. Это значит, что на 90,6% тестовых вопросов даны правильные ответы. Средняя оценка за работу выросла до 4,72 баллов. 20 учеников из 25 получили оценку 5.

Таким образом, общее количество ошибок уменьшилось на 136, а процент правильных ответов вырос с 63,4 % до 90,6%. Из полученных результатов ясно видно, что учащиеся в ходе обучающего эксперимента в значительной степени стали лучше усваивать лексический материал, благодаря использованию на уроке игр и мультимедийных технологий.



Диаграмма 1-3. Результаты эксперимента

Подводя итог, можно сделать вывод, что игра и мультимедиа являются эффективными способами повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование игровых и мультимедийных технологий на уроке показывает высокие результаты, повышает интерес учеников к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Благодаря игре, дети становятся более самостоятельными, творческими, учатся креативно относиться к любому делу. Такие формы проведения занятий «снимают» традиционность урока, оживляют мысль. Однако необходимо

отметить, что слишком частое обращение к подобным формам организации учебного процесса нецелесообразно, так как нетрадиционное может быстро стать традиционным, что, в конечном счете, приведет к падению у учащихся интереса к предмету.

#### Литература:

1. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка - М.: Просвещение, 1984. – 107с
2. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006 г. – 192 с.
3. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. Настольная книга преподавателя иностр. языка. – Мн.: Выш.шк, 1999. – 522 с.
4. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
5. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа: Уч. пособие для студентов / МГУКИ. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415 с.
6. Нехаев С.А., Андреев И.Л., Кривошеин Н.В., Яскевич Я.С. Словарь прикладной интернетики // WebPlanGroup (<http://www.webplan.ru/akadem/ind34-4-1.shtml>).
7. Соболева А. В. Использование мультимедийных технологий в обучении иностранным языкам [Текст] / А. В. Соболева // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). – Челябинск: Два комсомольца, 2013. – С. 119-123
8. Марган, Н.Б. О некоторых приёмах повышения эффективности изучения лексики / Н.Б.Марган // ИЯШ. – 2004. - №5. - с.77

**Берікбай Ә.Е.**, Карагандинский экономический университет Казпотребсоюза, факультет Бизнеса и права, студентка гр. ОПЭК – 11к  
(*Научный руководитель – преподаватель Аубакиров Е.Ж.*)

### СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛЬНОЙ ФИЛОСОФИИ

Причины, определяющие характер и динамику социальной жизни. Когда-то считалось, что устройство общества и ход истории предопределены волей Бога. Позднее была выдвинута идея общих законов истории, неуклонно ведущих человечество от первобытного, дикого состояния через варварство к цивилизации. Разнообразные социальные теории этого времени пытались сформулировать так называемый закон прогресса. Марксизм предполагал, в частности, что вершиной развития общества явится коммунизм, при котором материальное изобилие будет сочетаться с исчезновением государства и свободой личности. XX век развеял многие иллюзии, в том числе представление о всемогуществе человеческого разума, о «железных законах истории» и неуклонном прогрессе. С новой остротой развернулись дискуссии по поводу того, определяется ли социальная жизнь - и в какой именно мере - материальными и экономическими структурами, борьбой государств и наций, борьбой классов, стратегией возвышения и установления равновесия в отношениях между разными частями крупных социальных групп, семейными формами и т. д. Периодизация человеческой истории, деление ее на эпохи, цивилизации, культуры и т. п. Упрощенная схема «дикость - варварство - цивилизация» была быстро отброшена. Марксистская периодизация истории, начинавшаяся с первобытного коммунизма и кончавшаяся индустриальным коммунизмом, также обнаружила свою несостоятельность. Остается открытым вопросом, по каким существенным признакам можно было бы разбить историю на крупные эпохи и затем выделить в рамках таких эпох цивилизации или культуры.

Отношения между прошлым, настоящим и будущим в развитии общества и его наиболее важных институтов. Одни теории исходили из цикличности истории, постоянного повторения одного и того же, не несущего с собой никакой принципиальной новизны. Другие придерживались представления об ее линейности, предполагающей развитие по прямой линии, когда времена не повторяют друг друга. Третьи, считали, что история развивается по спирали, сочетающей линейное и кругообразное движение, или форму колебаний отдельных обществ между двумя достаточно устойчивыми полюсами, и т. д. Анализ общей формы протекания истории остается, как и раньше, актуальной проблемой. Смысл человеческой истории, ее предназначение или цель. Долгое время истории придавался объективный, не зависящий ни от воли людей, ни от их деятельности смысл.