

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2016» атты
XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2016»

PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2016»

2016 жыл 14 сәуір
Астана

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2016»
атты XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2016»**

**PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2016»**

2016 жыл 14 сәуір

Астана

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

Ғ 96

Ғ96 «Ғылым және білім – 2016» атты студенттер мен жас ғалымдардың XI Халық. ғыл. конф. = XI Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2016» = The XI International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2016» . – Астана: <http://www.enu.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2016. – б. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-764-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

ISBN 978-9965-31-764-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2016

3. <https://sites.google.com/site/myeltcpd/cambridge-english-teaching-framework> Accessed 01 April
4. Cambridge English Language Assessment (2014) *Delta handbook for tutors*
5. Cambridge English Language Assessment (2014) *Introducing the new Cambridge English Teaching Framework*, <https://www.youtube.com/watch?v=a9XzJ0TKUfE> Accessed 01 April 2015

ӘОЖ 81'243:303.687.4

ШЕТЕЛ ТІЛІН ОҚЫТУ БАРЫСЫНДА ОЙЫН ЭЛЕМЕНТТЕРІН ҚОЛДАНУДЫҢ МАҢЫЗЫ

Абдрахманова Толғанай

tony.92@inbox.ru

Л. Н. Гумилев атындағы ЕҰУ Филология факультеті

Шетел тілдерінің теориясы мен тәжірибесі кафедрасы студенті, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі – Б. Әліпбай

«Ойын – бала үшін өмірлік тәжірибе»

М. Жұмабаев

Ойын дегеніміз – жас ерекшелікке қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Ойын – төзімділікті, алғырттықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденіпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар педагогикалық, тиімді әдістерінің бірі.

Ойын туралы орыс педагогы А. Макаренконың айтылған сөздері орынды: «Оқушы өмірінде ойынның маңызы зор, ересек адам үшін еңбектің, жұмыстың, қызметтің қандай маңызы болса, нақ сондай маңызы бар. Жеке адам ойында қандай болса, өскен соң жұмыста да көп жағынан сондай болады. Сондықтан келешек қайраткерлерді тәрбиелеу алдымен ойында басталады. Ойын оқушылар үшін- айналадағыны танып- білу тәсілі»- деп тұжырымдайды.

Сонымен қатар, ойын әрекетінің теориясы мен практикасын отандық және шетелдік педагогтар, психологтар, социологтар зерттеуде. Мысалы: Иохан Хейзинганың «Ойыншы адам», Д.Б. Элькониннің «Ойын психологиясы», Эрик Берннің «Адамдар ойнайтын ойындар» атты еңбектері жазылды. Ойын теориясын зерттеуші Ресей ғалымдары А.В. Вербицкий, И.П. Пидкасистый, қазақстандық ғалымдар арасында Н.К. Ахметов, Ж.С. Хайдаров, т.б.

Педагогикалық үрдісті жетілдіруде ойынның маңыздылығын қазақстандық ғалым Н. Құлжанова да зерттеп, «ойын бала үшін еліктеу, инстинкт, күнделікті басты әрекет және оның жеке өмірі болып табылады» деп дәлелдеген.

Н. Құлжанованың айтуы бойынша ойын әрекетіндегі басты педагогикалық мақсаттары- баланың алдағы өміріне түзу жол салу, үлкендерге еліктеуі және өмірдің талаптарына сай бейімделуі ойынды әдептілік, тәрбиелік мақсатта пайдалануды көздейді. Осы тұста ғалым бала ойын әрекетінде ғана тынығып, жұмыс жасап, өсіп жетіледі, оның ойлау қабілеті жетіліп, қарым- қатынас жасау мүмкіндігі артады деген пікірді білдірген.

М. Жұмабаев «Ойын- бала үшін өмірлік тәжірибе»- деп атап көрсетсе, ал, шетелдік ғалым Ж. Пиаже «ойын- баланың рухани дамуының негізі»- деген, сонымен қатар, К. Левин, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин сияқты ғалымдар да өз еңбектерінде ойын әрекетінің оқу үрдісінде маңызды құрал болып табылатындығын атап көрсеткен.

Бастауыш мектеп педагогикасының қорында балаларда тұрмыстық сөздіктің, сөйлеу байланысының байытылуы және бекітілуіне ықпал жасайтын ойындар; сандық

көрсеткіштерді дамытуға, санауға үйретуге бағытталған ойындар және жадында сақтауды, назар аударуды, байқампаздықты, жігерді нығайтатын ойындар бар.

Дидактикалық ойындардың нәтижелігі біріншіден, оларды жүйелі түрде пайдалануға, екіншіден, ойын бағдарламасының қарапайым дидактикалық жаттығулар мен үйлесімнің мақсатты бағытталуына байланысты. Жеке ойындар мен элементтерден ойын технологияларын құрастыру-бастауыш мектептің әрбір мұғалімінің жұмысы. (1)

Ойын технологиясын қолдану сәтті шығу үшін ең алдымен, ортада ойын жағдайын қалыптастыру керек, дәлірек айтқанда, оқушыларды қызықтыра білу керек.

Белгілі бір технологияны қолданбас бұрын оның барлық ерекшеліктерін, бағыт-бағдарын, мақсатын, қандай педагогикалық концепцияларға сәйкес келетіндігін, белгілі бір шартты жағдайларда қандай міндеттерді шешуге көмек болатынын көріп- бағып алған жөн. Педагогикалық технологияны меңгеріп алған ұстаз- педагогикалық шеберлігі бар ұстаз,- деп бекер айтылмаса керек.

Мектептегі шет тілін оқыту жүйесіне сәйкес ойындарды «дайындық ойындары» және «шығармашылық ойындары» деп бөлуге болады (2).

Ойынның грамматикалық, лексикалық, фонетикалық және орфографиялық түрлері оқушылардың сөйлеу қабілеттерін қалыптастыруға көмек болады. «Дайындық ойындары» деген атау осыдан шықса керек. Грамматиканы меңгеру, ең алдымен, оқушылардың сөз әрекетіне білсенді түрде араласуына жағдай туындатады. Грамматикалық құрылыстарды үздіксіз қайталау оқушыларды жалықтырып, үлкен нәтиже бере алмайтыны бәрімізге белгілі. Ойындар қызықсыз нәрсені, керісінше, қызықты етуге көмектеседі. Грамматикалық ойындардан соң лексикалық ойындар бар. Олардың көмегімен сөйлеу әрекетінің «негізі» қаланады. Фонетикалық жаттығулар сөйлеу қабілеттіліктерін қалыптастыру кезеңінде дұрыс сөйлеуді дамытуға арналған. Лексикалық және сөйлеу қабілеттіліктерін қалыптастырып, дамытуға орфографиялық жаттығулар да өз септігін тигізеді. Орфографиялық жаттығулардың басты мақсаты дұрыс жазуды қалыптастыру.

Шығармашылық ойындардың мақсаты- сөйлеу қабілеттіліктері мен біліктіліктерін одан әрі дамыту. Ойлай тұра сөйлеу тапсырмаларын шешудегі өз беттілік таныту мүмкіндігі, әңгімелесудегі жылдам реакция, сөйлеу қабілеттерін барынша мобилизациялау- сөйлеу қабілеттеріне тән қасиеттер, бұлар аудитивті және сөздік ойындарында көрінуі мүмкін. Шығармашылық ойындар оқушылардың сөйлеу қабілеттіліктерін шығармашылық жағынан қолдануға машықтандырады. Мұндай ойындардың тақырыптары аралас- құралас келгендіктен, оларды белгілі тақырыпты қайталағанда қолданған абзал.

Ал, Г.А. Агапова болса, ойындарды құрылыстық, жобалау, еңбек, дидактикалық, танымдық, ақыл- ойға, музыкаға байланысты ойындар, ритмикалық ойын жаттығулары, ойын сабақтары, жаттығу ойындары, қалжындар, ойын көңіл көтерулер, қозғалмалы ойындар, спорттық ойындар деп бөледі.

Ойналатын ойын және оған жұмсалатын уақыт бірнеше факторға байланысты: қатысушылардың дайындығы, меңгеріліп отырған тақырып, мақсатқа және сабақтың шартына. Яғни, ойын тақырыпты ең бірінші рет меңгеруде қайталау жаттығуы ретінде болса, оған 20- 25 минут арнаған жөн. Әрі қарай мұндай қайталау ойындарын 3- 5 минутта өткізуге болады. Грамматикалық ойындар жаңа материалды енгізгенде де тиімді болуы мүмкін.

Ойын-маңызды іс. Егер біз тек көңіл көтеру үшін немесе демалу ретінде пайдалансақ, одан ешқандай пайда болмайды. Қандай ойын болса да белгілі бір мақсатқа жұмсалуды керек, өйткені ойын баланы дамытады.

Ойын адам жанын ынтықтырумен бірге, оның бойындағы көптеген қасиеттерді ұштап, білім дәнін бойға білдіртпей дарытады.. Ойындардың қай-қайсысы болса да оқушыдан төзімділікті, тапқырлықты, ізденімпаздықты, шеберлікті т.б толып жатқан қасиеттерді талап етеді (3).

Шет тілін оқытуда ойын түрлеріне мынадай мақсаттар қолдану тиімді:

- 1) Алфавитті дұрыс меңгерту
- 2) Орфографияны оқыту

- 3) Дұрыс оқу дағдысын қалыптастыру
- 4) Лексиканы меңгерту
- 5) Грамматикалық материалдарды меңгерту
- 6) Оқушының ойын дамыту, яғни дұрыс жазу, дұрыс айту, дұрыс оқи білу дағдыларын қалыптастыру

Оқыту процесінің әр түрлі сатысында ойын түрлері де танымдық мақсатты көздей алады, оқушының жас ерекшелігіне қарай әр түрлі формада қолданылады.

Оқу барысының ойындық үлгісінде шешуі қиын жағдайды жасау ойын жағдайын енгізу арқылы өтеді: шешуі қиын жағдай ойынға қатысушылардың ойынға енуі арқылы кейіпкерлермен бастан өткізіледі, қызмет негізін ойындық үлгілеу құрайды, оқушылар қызметінің бір бөлігі шартты ойындар жағдайында өтеді.

Балалар ойын ережесі бойынша әрекет жасайды. Ойын қорытындысы екі жақты болады-ойын ретінде және оқып-үйрену танымдық нәтиже ретінде. Ойынның дидактикалық қызметі ойын іс-қимылын талдау арқылы, ойын жағдайының ара байланысының нақты жағдайы ретінде жүзеге асырылады.

Шетел тілі сабақтарында ойын технологиясын қолданудың бірнеше маңызды себептері (артықшылықтары) бар:

1. Тілдік ойындарды қолдану оқушылар бойынан қажетті қызығушылықтарды тудыра алады.
2. Ойын технологиясы уақытты үнемдеп, үлкен жұмыс көлемін еш қиындықсыз тамамдауға мүмкіндік береді.
3. Ойындар мазмұнды мағыналы қарым- қатынаспен қамтамасыз етеді. Ойын тек дискреттік түрде болғанның өзінде, қарым- қатынас орын алады себебі оқушы ойынның ережелерін түсінуге ұмтылады және де ойын жайлы өз пікірлерін білдіргеннің өзі де толыққанды қарым- қатынасқа жатады.
4. Меңгерілуге тиісті тілдік материал оңай әрі жағымды жолмен беріледі.
5. Ойын қолданған кезде ең маңызды деген төрт бірдей іскерлікті дамытып отырады: оқу, жазу, тыңдау, сөйлеу.
6. Ойынның білім беру қызметімен қатар тәрбиелік мәні де бар. Мысалы оқушылар топта, ұжымда жұмыс істеуді үйренеді, сыныптастарын құрмет тұтып, өзгенің еңбегін бағалауды үйренеді (4).

Бір ойын сабақтың әр түрлі кезеңдерінде қолданылуы мүмкін. Алайда, бұл айтылған нұсқаулытар бойынша шартты жағдайларда ғана жүру керек. Ойынды шамадан тыс қолданудың өзі де оқушыларды жалықтырып жіберуі мүмкін, сондықтан да белгілі шекті білу керек.

Көп ойындар белгілі тақырыпқа байланысты емес, сондықтан олардың құрамында оқушыларға бейтаныс лексикалар да кездесуі мүмкін. Ондай лексикаларды ойын шартын түсіндіргенде кірістірген дұрыс. Лексиканы енгізу тәсілдері әр түрлі болуы мүмкін. Оларға мысал көрнекі құралдар бола алады, атап айтқанда суреттер, заттар, қимыл- қозғалыс және мимика бола алады. Сондай- ақ, кейбір жағдайларда сөз аудармасын да қолдануға болады. Қай жағдай болмасын бір рет енгізілген ойын бірнеше рет ойнатылып, жаңа лексика сабақ барысында белсенді түрде қолданылады.

Ойындарды қолданудың нәтижелі болуы сөздік байланысқа түсудің жағдайына да байланысты, ал, оны сыныпта мұғалім қамтамасыз етеді. Мұндағы маңыздысы- ұстазбен бірге оқушылар да сол жағдайға үйреніп, бірге ойынға ат салысып, қызығулары тиіс.

Әрине, шет тілі сабағы- жай ғана ойын емес. Оқушылар мен ұстаз арасында ойын барысында пайда болған бір- біріне сенімділік, бір- біріне деген қарым- қатынастарының еш күш көрсетілмей орындалуы оқушыларды шынайы мағыналы түрде әңгімелесуге, шынайы жағдайларды талқылауға әкеп соқтырады (5).

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Шет тілін оқыту әдістемесі журналы. №1.2014.

2. Мұғалім.kz. Шет тілі. №2 (31)- 2014. Республикалық оқу- әдістемелік журналы.
3. Мектептегі шет тілі. №2.2009. Республикалық әдістемелік- педагогикалық журнал.
4. Мұғалім.kz. Шет тілі. №2 (31)- 2014. Республикалық оқу- әдістемелік журналы.
5. Мектептегі шет тілі. №2.2009. Республикалық әдістемелік- педагогикалық журнал.

УДК 81'322,5:82-84[811.161.1.811.111]

АНАЛИЗ КОГНИТИВНОГО АСПЕКТА ПОСЛОВИЦ В РУССКОМ И АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ: КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ ЯЗЫКА ОТРАЖАТЬ ПОПУЛЯРНЫЕ ПОВЕРЬЯ НАРОДОВ

Абдыканова Ботагоз Нурлановна

botika_angel@mail.ru

Студент, бакалавр кафедры теории и практики иностранных языков

ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – Байбатырова А.А.

Статья посвящена вопросу изучения роли общих когнитивных механизмов в структуре и использовании языка на основе анализа пословиц, связанных с животными в английском и русском языках. С помощью свода исследования мы провели контрастивный познавательный и социолингвистический анализ английских и русских пословиц. Данный анализ показывает, что пословицы имеют общую базовую схему познания, в то время как они отражают различные культурные поверья.

В 1980 году издание книги Дж. Лакоффа и М. Джонсона "Метафоры, которыми мы живем" стало отправной точкой для возобновления интереса к явлению метафор в области когнитивной лингвистики, и в меньшей степени в новой области когнитивной науки в целом. В своей "новой когнитивной теории метафор", Лакофф и Джонсон предположили, что метафоры являются не только лингвистическим украшением языка, но и выражением структуры мысли. Также они предположили, что понятийное мышление, как правило, структурировано и так как метафоры рассматриваются как выражение мысли, а не языка, авторы также отметили, что метафоры, следовательно, тоже структурированы и влияют на действия. Выше отмеченную связь между когнитивным мышлением и поведением еще только предстоит доказать эмпирически. Тем не менее, работа Лакоффа и Джонсона способствовала целому ряду интересных публикаций на тему метафор в когнитивной лингвистике, а также в других дисциплинах, таких как когнитивная антропология, информатика, философия языка, и в меньшей степени психология.

Для интерпретации пословиц, согласно Лакоффу мы в праве применять теорию «Великой цепи метафор»[1]. Она основывается на «родовидовой метафоре – абстрактное является конкретным», которая представляет собой вычленение из конкретных схем мышления структуры общего уровня; коммуникативную количественную максиму ("Будьте информативны настолько, насколько требуется, но не более того"), тем самым ограничивая площадь понятийного аспекта и взаимодействия между «Великой цепью метафор» и природой вещей. В теории «Великой Цепи Бытия» мы не можем не заметить метафору «все люди животные», которая также присутствует во многих пословицах. Актуальность данной теории заключается в ее применимости к большому разнообразию ситуаций, схожих по структуре общего уровня. Таким образом, пословицу 'Big thunder, little rain' (дословно: Большой гром, небольшой дождь) можно применить к собачьему лаю, к человеку, или даже напрямую к погоде, а английская пословица 'All bark and no bite' (дословно: Лает, но не кусает) может применяться практически ко всем подобным ситуациям, за исключением собак, только если сама ситуация не является метафорической. Лакофф определяет пословицы как метафорические по своей структуре и выделяет две области метафорического понятия: целевую и исходную. Метафора «все люди животные» структурирует психическое