

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN

КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. АЛЬ-ФАРАБИ
ӘЛ-ФАРАБИ АТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
KAZAKH NATIONAL UNIVERSITY NAMED AFTER AL-FARABI

ФИЛОЛОГИЯ ЖӘНЕ ӘЛЕМ ТІЛДЕРІ ФАКУЛЬТЕТІ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОЛОГИИ И МИРОВЫХ ЯЗЫКОВ
FACULTY OF PHILOLOGY AND WORLD LANGUAGES

ОРЫС ФИЛОЛОГИЯСЫ ЖӘНЕ ӘЛЕМ ӘДЕБИЕТІ КАФЕДРАСЫ
КАФЕДРА РУССКОЙ ФИЛОЛОГИИ И МИРОВОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
DEPARTMENT OF RUSSIAN PHILOLOGY AND WORLD LITERATURE

Международный научно-методический семинар
*«Русский язык и литература в современном образовательном
пространстве: теория, практика, методика»*

*«Қазіргі білім беру кеңістігіндегі орыс тілі және әдебиеті:
теориясы, тәжірибесі, әдістемесі»* атты
Халықаралық ғылыми-әдістемелік семинар

International scientific-methodological seminar
*«Russian language and literature in the modern educational space:
theory, practice, technique»*

Алматы
«Қазақ университеті»
2017

*Международный научно-методический семинар «Русский язык и литература в современном образовательном пространстве: теория, практика, методика»
КазНУ имени аль-Фараби, 22 февраля 2017 года*

<i>Тлеубай Г.К., Джолдасбекова Б.У.</i> ОБ ИЗУЧЕНИИ КОНЦЕПТА.....	91
<i>Утепова Р.И.</i> ИЗУЧЕНИЕ КОНЦЕПЦИИ ТЮРКИЗМА В «СЛОВЕ О ПОЛКУ ИГОРЕВЕ».....	96
<u>ПРЕПОДАВАНИЕ РУССКОГО ЯЗЫКА В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ: ПОДХОДЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ, УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ</u>	
<i>Алтаева А.Ш., Абилова Р.Д.</i> ОБУЧЕНИЕ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ.....	100
<i>Абаева Ж.С., Баянбаева Ж.А.</i> ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ ЗАДАЧИ НАУЧНОГО ТЕКСТА.....	104
<i>Ахметжанова А.И., Нурмолдаев Д.М.</i> ИЗУЧЕНИЕ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ФАКТОРА РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТА.....	108
<i>Джаламова Ж.Б., Джолдасбекова Б.У.</i> КОМПЛЕКСНЫЙ ПОДХОД В ПРОЦЕССЕ УСВОЕНИЯ ЯЗЫКА СТУДЕНТАМИ НЕФИЛОЛОГИЧЕСКИХ ФАКУЛЬТЕТОВ.....	111
<i>Жубаназарова К.А.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПОРНЫХ КОНСПЕКТОВ И ПРИЁМА СХЕМАТИЗАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ РУССКОГО ЯЗЫКА.....	116
<i>Мейрамгалиева Р.М.</i> КОММУНИКАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЯЗЫКА.....	120
<i>Салханова Ж.Х.</i> ОСОБЕННОСТИ ЛЕКСИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ РЕЧИ ЮРИСТА.....	124
<i>Тлеубай Г.К., Жусанбаева А.Т.</i> ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ ЧТЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ.....	127
<u>ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ. ФОРМЫ И СПОСОБЫ КОНТРОЛЯ.</u>	
<i>Алтынбекова О.Б.</i> КРИТЕРИИ ВАЛИДНОСТИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕСТОВ.....	131
<i>Аманбаева Ю.К., Абдильда Д.М.</i> КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ В УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	137
<i>Екшембеева Л.В., Сансызбаева С.К.</i> ИНТЕГРИРОВАННАЯ МОДЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ ЯЗЫКУ.....	140
<i>Какильбаева Э.Т., Шанаев Р.У.</i> ТЕХНОЛОГИИ ПРОЕКТНОГО МЕТОДА ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ СРС ПО РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ XIX ВЕКА.....	146
<i>Какишева Н.Т., Баратов Ш.М.</i> ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ В ИЗУЧЕНИИ КУРСА "КУЛЬТУРА РЕЧИ".....	150
<i>Касымова Р.Т., Баратов Ш.М.</i> ИЗ ОПЫТА ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ.....	154
<i>Мухаммадиев Х.С., Азизова А.О.</i> ЯЗЫКОВЫЕ УЧЕБНЫЕ ИГРЫ И ИХ ОСОБЕННОСТИ.....	157
<i>Sarsekeeva N.K., Zhenis N.N.</i> INTERACTIVE TEACHING METHODS OF RUSSIAN LANGUAGE AND LITERATURE IN THE HIGHER SCHOOL.....	162

ученую методу от учебной... Для учебника мало одной науки: нужна еще педагогическая метода. Здесь-то и сказывается великий недостаток грамматик Востокова и Греча, несмотря на все их ученые и научные достоинства. Оба эти филолога смотрят на грамматику только с ученой стороны, не обращая внимания на учебную, забывая личность учащегося, между тем как постепенное развитие сей последней составляет важнейшую часть отечественной грамматики...».

(2) Ф.И. Буслаев в книге «О преподавании отечественного языка» писал: *«Способ преподавания двоякий: или заставляють ученика самого доискиваться и находить то, чему хотят научить его, или же предмет преподаваемый дается ему готовый, без всякого с его стороны пытания. Первая метода называется гейристическою, а вторая – историко-догматическою».* Какое значение имеет это высказывание в наши дни? О чем оно свидетельствует (сохранило ли актуальность в системе методов обучения противопоставление гейристической методы и историко-догматической)?

В качестве основной задачи профессионального образования выдвигается обеспечение такой организации учебного процесса, при которой дается установка не только на усвоение информации, но и на активное участие студентов в применении знаний в новых условиях, в формировании способности к самостоятельной творческой деятельности.

Литература

1. Панов М.В. Лингвистика и методика преподавания русского языка // Вопросы языкознания. 1989. №1. С. 31-42.
2. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. М.: Русский язык. Курсы, 2010. 568 с.
3. Гершунский Б.С. Философия образования: Учебное пособие для студентов высших и средних педагогических учебных заведений. М.: Московский психолого-социальный институт, 1998. 432 с.: ил.

*Мухамадиев Х.С., Азизова А.О.
Казахский национальный университет
им. аль-Фараби (Алматы, Казахстан)*

ЯЗЫКОВЫЕ УЧЕБНЫЕ ИГРЫ И ИХ ОСОБЕННОСТИ

Игра не просто развлечение, а особый способ постижения сложных языковых явлений, способ обучения речи.

Определение игры: Языковая игра – *речевое поведение с установкой на достижение дополнительных эффектов воздействия, обычно с целью развлечения, забавы, отдыха.* Осуществляется с помощью конкретного преобразования использования языковых средств

К учебным играм относятся: *языковые, словесные, интеллектуальные, деловые*. Творческий процесс создания игрового контекста требует и творчества адресата по его расшифровке. Языковая игра – это обоюдное творчество речевых партнёров, это активизация словаря [1, с.4].

Одним из эффективных заряжающих учебных игр является *словесная разминка*, составленная в форме загадок, в которых знаки осознанно выводятся за пределы их обычного использования, чтобы они, подвергаясь тем или иным преобразованиям, создавали эффект необычности, а в результате обеспечивали усиленное стимулирующее воздействие на отвечающих. Например:

Словесная разминка: **Байга**.

Ктобыстрее даст правильный ответ:

1. Буквы, расположенные в определённой последовательности -
2. То, что из песни не выкинешь, как бы этого не хотелось -
3. Литературный жанр, как отношение между мужчиной и женщиной -
4. Головной убор, который передают по наследству -
5. Всегда стою в конце я слова, меняя форму, не образуя новые слова -
6. В повестях тружусь я динамичность тексту придавая -
7. Слова, точно обозначающие научно-технические понятия -
8. Краткий жанр вторичного текста, похожий на алгоритм -
9. В двух планах выступаю я, не может книга состояться без меня -
10. Справочное издание, где слова расположены в алфавитном порядке -
11. Жанр вторичного текста, который я составляю для себя -
12. В словах всегда стою я перед корнем и образуя новые слова -
13. Чабан, который говорит по-русски -
14. Жанр вторичного текста, который может быть и первичным -
15. Пастух, который говорит по-английски -
16. Изменяюсь по числам, падежам, но не изменяюсь по родам -
17. В словах стою всегда я после корня и образуя новые слова -
18. В словесных описаниях встречаюсь часто я -
19. Жанр вторичного текста как своего рода паспорт книги -
20. Деталь книги, куда не следует попадать - (*материалы авторского пособия*

М.Х.С.).

Ответы: 1) алфавит, 2) слово, 3) роман, 4) корона, 5) флексия, 6) глагол, 7) термины, 8) план, 9) композиция, 10) словарь, 11) конспект, 12) префикс, 13) пастух, 14) тезисы, 15) ковбой, 16) существительное, 17) суффикс, 18) прилагательное, 19) аннотация, 20) переплёт.

В методике языка *игра* определяется как род деятельности человека, имеющий большое значение в формировании личности, особенно в детстве и отрочестве, поэтому на занятиях по языку игра 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.

Языковая игра предполагает речевое поведение учащихся с установкой на достижение дополнительных эффектов воздействия, обычно с элементами занимательности. Словесные игры осуществляются с помощью контекстного преобразования используемых языковых средств. В языковых играх знаки

осознанно выводятся за пределы их обычного использования, они бывают неординарно представлены или подвергнуты преобразованиям для создания необычного эффекта, в результате чего обеспечивается усиленное воздействие на речевого партнёра. Чаще всего такое воздействие носит эстетический и занимательный характер.

Например, такой вид интегративной словесной игры:

1. Определите общее количество букв в русском и казахском алфавитах.
2. Определите общее количество согласных звуков в названиях нашей страны и столицы страны изучаемого языка.
3. Определите, сколько согласных и гласных звуков совпадают в названиях нашей страны и её столицы.

Как видно, подобная языковая игра меняет ассоциативные стереотипы восприятия языковых знаков с помощью включения знака в новый ассоциативный контекст. При этом используется ассоциативный потенциал языкового знака, в конкретной речевой коммуникации контекст строится, как правило, на актуализации того или иного потенциального компонента ключевого знака (1 – буквы; 2 – звуки).

В лингвистической науке существуют два направления в определении феномена языковой игры: *широкое и узкое*. В широком понимании языковая игра – сам язык в процессе его усвоения и употребления индивидом, особая форма лингвокреативной деятельности, которая допускает свободное использование разнообразных языковых приёмов.

Например, в языковой игре отражается творческое начало, стремление к речевой раскованности и находчивости: *учащиеся сами могут предлагать формулировки заданий по предложенным моделям*.

В более узком понимании языковая игра – это осознанное отступление от языковой нормы, неординарное использование языкового знака, некоторая языковая неправильность или необычность. Все эти признаки, осознаваемые говорящим, намеренно допускаются для создания остроумных высказываний с целью придания занимательного эффекта.

С этой точки зрения выделяются несколько типов языковой игры.

1. *Лексический тип* строится на обыгрывании явлений (синонимии, антонимии, омонимии, многозначности, паронимии): *Бизнес малый – вес большой* (о развитии малого бизнеса); *Мяч маленький – эмоции большие* (о футболе); *Пишут три перста, болит всё тело* (поговорка).

2. *Графический тип* – это актуализация посредством употребления различных шрифтов, кавычек, скобок, тире, дефисов той части слова, которая должна быть воспринята как активный смыслоформирующий элемент: «Молоко на**100**яшее», «**Я**блоко за яблоко».

3. *Морфологический тип* базируется на использовании слова в другой, не свойственной ему морфологической категории: *джентельмены у дачи*

(собственники дачных участков); *море у дачи и удачу у моря* (шутливое пожелание – *море удачи и дачу у моря*).

Словесные игры – отличная находка для учителей. В них можно играть в классе, в аудитории на любую тему. Это универсальные и быстрые игры, не требующие особой подготовки. При этом игры со словами несут в себе огромный потенциал – они помогают развивать связную речь и пополняют словарный запас, тренируют память, внимание, быстроту реакции.

При этом используется ассоциативный потенциал языкового знака. В конкретном игровом акте *контекст* строится, как правило, на актуализации того или иного потенциала компонента - ключевого знака, обеспечивающего его логичность и связность.

Например: Расположите в логической последовательности части «рассыпавшегося» текста (ключевые знаки выделены жирным шрифтом, ответы даны в конце каждого предложения).

- Без **остатка**, естественно, что все **числа** делятся на единицу или на самое себя (4).
- Со временем слово «**примус**» превратилось в пример и стало означать **задачу** с числами (9).
- Греческие математики очень любили **поиграть с числами** (1).
- Но есть такие **натуральные числа**, которые не имеют других множителей, кроме единицы и самого себя (5).
- В **такой игре** многие **числа** можно **разделить** без **остатка** на единицу или на самое себя и на меньшие множители. Например, $24 = 2 \times 3 \times 4$ (3).
- Например, **натуральные числа** 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 и т.д. не делятся ни на какое другое число (6).
- Одна из **таких игр с числами** интересует и современных математиков до сегодняшнего дня (2).
- Этот **ряд** продолжается до бесконечности: вот почему вопросы теории таких чисел занимают **современных математиков** до сих пор (11).
- Такие **натуральные числа** называются **простыми числами** (7).
- Думается, что интересы **античных математиков**, подхваченные и **арабами**, и сегодня вдохновляют **современных математиков** на игры, решение которых способствует научному прогрессу (12).
- Для составления таких **задач** в 50-е годы были составлены **ряд** таблиц простых чисел, доведенные до 10 млн (10).
- По-латыни **простые числа** называли «**номерус примус**» - первое число (8).
- Так, игры **античных математиков**, трансформированные затем **арабами** в задачи, стали основой теоретических разработок в наши дни (13) (*материалы авторского пособия М.Х.С.*).

В лингвистической науке *языковая игра* – сложное и многоплановое явление, получившее такие названия, как *языковая игра, игра слов, языковая эксцентрика, словесные интеллектуальные игры*.

Так, например, игра «Метод словесных ассоциаций» отвечает всем названным критериям [2, с. 68].

Цель игры – тренинг оперативной и долговременной памяти. Для придания динамики в игре используется *мячик*, который ведущий бросает любому из учащих, называя исходное слово (например, *телефон*).

Первая группа. Выбор словесных ассоциаций ограничен: в ответ на слово, произнесённое ведущим, необходимо называть только прилагательные.

Вторая группа. Выбор словесных ассоциаций ограничен: в ответ на слово, произнесённое ведущим, необходимо называть только глаголы.

Третья группа. Выбор словесных ассоциаций ограничен: в ответ на слово, произнесённое ведущим необходимо называть только существительные.

Очень важно, что игра даёт возможность учащемуся оценить себя на фоне других. Умение оценить себя правильно – эта способность человека, помогающая ему в жизни: недооценка своих способностей мешает ему проявлять инициативу, быть творчески активным, уметь выразить своё мнение. Например, написать занимательное эссе о ТЕЛЕ?

Человек побеждает пространство

Ты сидишь и работаешь. Вдруг тебе захотелось поговорить с товарищем. Ты берёшь телефонную трубку, прикладываешь её к уху и набираешь нужный номер. И сейчас же слышишь голос своего приятеля, говоришь с ним, шутишь, споришь, смотришь высланное тебе фото. По радио ты слушаешь музыку, чудесную сказку, по телевизору следишь за ходом футбольного матча.

Дальних расстояний теперь не существует. Современная техника побеждает пространство (*материалы авторского пособия М.Х.С.*).

Языковые игры в классе, в аудитории становятся частью технологии не только обучения, но и воспитания, требуя от участников проявления интеллектуальных и творческих способностей. Между тем игра требует сотрудничества, что воспитывает чувство коллективизма. Игра создаёт атмосферу здорового соревнования, мобилизует творческие возможности учащегося, так как от его ответа зависит не только его личная оценка, но и оценка команды [3, с. 196].

Например, учебная группа делится на две команды, каждая из которых должна *прокомментировать по два данных суждения.*

Так, суждение *муха больше слона* неверное, оно связано с фразеологизмом *делать из мухи слона*, в значении сильно преувеличивать.

<i>Суждение</i>	<i>Фразеологизм?</i>	<i>Значение?</i>
<i>1. Муха больше слона</i>	<i>Делать из мухи слона</i>	<i>Сильно преувеличивать</i>
<i>2. Одолжить деньги под любое слово</i>	<i>Под честное слово или под любые гарантии</i>	<i>честно вернёт деньги</i>
<i>1. Рукава выше плеч</i>	<i>Засучив рукава</i>	<i>Работать усердно</i>
<i>2. Рукава ниже колен</i>	<i>Спусти рукава</i>	<i>Работать небрежно</i>

Таким образом, словесные игры тренируют, развивают память, внимание, активизируют и расширяют словарь, речевые клише, способствуют проявлению творческих способностей, а также развивают их. Системное проведение языковых игр способствует не только постижению сложных языковых явлений, но и повышает мотивацию к самостоятельному изучению языка. Словесные игры настолько эффективны, что играют не потому, что надо, а потому, что интересно. Во всем мире творческие игры используются в качестве чрезвычайно действенного приема обучения.

Литература:

1. Пирогова Л.И. Сборник словесных игр по русскому языку и литературе. – М., 2004. – 144 с.
2. Вагапова Г.Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. – М., 2007. – 460 с.
3. Тарабарина Т.И., Соколова Е.И. И учёба, и игра. Русский язык: Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль, 1998. – 208 с.

Sarsekeeva N.K., Zhenis N.N.

Kazakh national university named after al-Farabi, Almaty

INTERACTIVE TEACHING METHODS OF RUSSIAN LANGUAGE AND LITERATURE IN THE HIGHER SCHOOL

The objective needs of modern society actualize the problem of the widespread introduction of developmental and personality-oriented technologies. In connection with this modernization of higher education aimed at changing attitudes to teaching methods, expanding the arsenal of teaching methods, the revitalization of the students in the class, and others. Today, it is especially important that students were not a passive object of influence, and could on their own find the information and exchange views on a specific topic with their peers; participate in discussions, to find reasonable arguments. Interactive training is a knowledge, aimed at discovery: students learn to practice new skills, gain experience in analyzing and solving problems.

Many methodological innovations today are connected with the use of interactive teaching methods. The term "interactive" is derived from the word "interact" (Eng.), where the "inter" – mutual, "act" – to act. "Interactivity" means the ability to interact with or be in dialogue. Therefore, interactive learning – is a training dialog. The dialogue is possible with traditional teaching methods, but only on the lines of "teacher – student" and "teacher – a group of students (the audience)", as reminds the researcher [1, p.5]. With interactive learning dialogue is built on the lines of "student