

GAME METHODS OF TEACHING ENGLISH AT UNIVERSITY

Kholbekova Matlyuba Abdufattoevna.

English teacher.

International Faculty. Ferghana State University

Kholbekova Dildora Akhatjon kizi.

1st year master student of the Faculty of Economics, Ferghana State University

Annotation: The purpose of the article is to study the use of game elements in an English class at a university. The prerequisites and conditions for the formation of the game as a teaching method are considered. The analysis of existing classifications of game methods as a means of teaching a foreign language, as well as ways to motivate students using these methods, was carried out. The main provisions that determine the role of the game as a method of teaching in higher education are proposed.

Keywords: Pedagogical psychology, game methods, game situations, motivational sphere, foreign language communication, psychological barrier, communicative tasks.

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Холбекова Матлюба Абдуфаттоевна. Предподователь английского языка.

Международного факультета . Ферганского Государственного университета

Холбекова Дилдора Ахатжон кизи . Магистрантка 1 курса факультета экономики. Ферганского Государственного университета

Аннотация.

Целью статьи является исследование использования игровых элементов на занятии по английскому языку в вузе. Рассматриваются предпосылки и условия становления игры как метода обучения. Проведен анализ существующих классификаций игровых методик как средства обучения иностранному языку, а также способов мотивации учащихся с помощью данных методик. Предложены основные положения, определяющие роль игры как метода обучения в вузе.

Ключевые слова.

Педагогическая психология, игровые методы, игровые ситуации, мотивационная сфера, иноязычная коммуникация, психологический барьер, коммуникативные задачи

Для нашего времени характерным является поиск новых методов обучения английскому языку, развивающих не только качество речевых навыков, но и способствующих развитию личности студентов. В поисках эффективных приемов, которые требует от нас современная методика преподавания английского языка в вузах, мы обращаемся к педагогической психологии, изучающей игру как эффективный метод обучения и реализации как образовательных, так и познавательных и воспитательных задач.

К исследованию игры и её психологических принципов обращались многие отечественные психологи и педагоги: выдающиеся отечественные В известном исследовании «Психология игры» Д.Б. Эльконин писал: «Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра», мы и не

имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельностей и удовлетворительного объяснения разных форм игры» .

Игра – сложный социокультурный феномен, который изучается с различных философско-культурологических, психологических и методических позиций. В разработке обучающей функции игры многие выдающиеся педагоги справедливо обращают внимание на эффективность использования.

Очевидным является то, что игровые формы работы способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата и активизируют деятельность студентов. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека.

Говоря об актуальности нашей статьи, можно процитировать А.Е. Брамбалову «Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения, – как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся». Несмотря на их очевидную привлекательность игровых методик, они недостаточно используются на уроках иностранного языка, ещё не являются одним из полноправных средств обучения. На практике игры часто являются развлекательным моментом на занятии, либо используются в качестве элемента разрядки. Именно поэтому разработка данной темы приобретает научную новизну и требует тщательного анализа фактов практического применения на занятиях по иностранным языкам.

Целью данной статьи является критический анализ существующих классификаций игровых методик, используемых на занятиях по иностранным языкам. Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, которой, благодаря естественным процессам само научения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке.

Существует несколько групп игр, каждая из них служит определенной цели, имеет собственную специфику.

- 1.Группа – предметные игры, как манипуляции с предметами.
- 2.Группа – творческие игры, сюжетно-ролевые игры. Данные игры делятся на ролевые и симуляции (воображаемые ситуации). Первые считают низшим, а вторые – высшим уровнем этого вида учебной деятельности. В ролевой игре о каждой роли дается четкая информация и определенная ролевая позиция, а в симуляции дается задача, которую необходимо решить, что напоминает опыт из собственной жизни. Этот вид игровой деятельности особенно эффективен на продвинутой стадии обучения иностранному языку, так как предполагает спонтанные высказывания в рамках воображаемой ситуации.
- 3.Группа – интеллектуальные игры. Они активизируют познавательную деятельность учащихся, имеют проблемный характер решения задач и могут применяться на занятиях по иностранным языкам.
- 4.Группа – технические, конструкторские игры.
- 5.Группа – дидактические игры – игры с готовыми правилами, которые служат для решения учебных задач. В эту группу входят собственно лингвистические игры, в которые играют на уроках иностранного языка.

По количеству участников подразделяются на индивидуальные, парные и групповые. При этом к индивидуальным относят кроссворды, анаграммы, а к парным и групповым – игры типа бинго, совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов, заполнение плана квартиры, диктант «в картинках» .

Обучающие игры можно классифицировать согласно уровню владения языком предполагаемой аудитории, способам организации, педагогическим целям. Сюжетно-ролевые и интеллектуальные, например, требуют высоких знаний лексики, так как предполагают спонтанные высказывания игроков. Игры могут быть представлены в виде игровых элементов, ситуаций, упражнений, и быть направленными на другие цели. Игровые методы различаются в зависимости от количества участников, времени проведения и так далее, они часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования, могут быть использованы на каждом уроке иностранного язы-

ка, главное, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения. На уроке иностранного языка можно использовать игровые элементы («warming-up activity» через создание проблемных воображаемых ситуаций, работа с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и другие). Весь урок может быть представлен в виде игры (проведение ролевой, интеллектуальной игры по теме, проведение игры на материале по страноведению и другие).

Для создания игровых ситуаций широко используют рисунки, карточки, описание ситуаций, инструкции, ТСО, тексты художественных произведений. Большинство авторов считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по теме, поскольку игра дает возможность использовать новый материал в ситуации общения. Но существует большое количество игр, применение которых на уроке сделает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Игры можно использовать на любом из этапов работы над лексикой иностранного языка. На первых этапах уместно использовать типичные игровые упражнения, которые сделают процесс запоминания слов интересным занятием. Игровые методы дают возможность создавать вполне реальные ситуации общения между участниками. На заключительных этапах работы с новой лексикой происходит употребление слов в речи в конкретных игровых ситуациях.

Отметим следующие психолого-педагогические особенности игры, являющиеся важными в сфере обучения иностранному языку:

Манулейко З.В. считает, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

1. Совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между учащимися (мотивы общения).

2. В игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы).

3. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели. В игре учащиеся изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личностных качеств. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. В игре есть таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы).

Мы склонны согласиться с мнением А.С. Пугачева: «Указание на мотивы является недостаточным. Необходимо найти тот психический механизм, через который мотивы могут оказывать это воздействие. При выполнении роли образец поведения, становится одновременно этапом, с которым обучающийся сравнивает свое поведение, контролирует его. Обучающийся в игре, выполняет как бы две функции; с одной стороны он выполняет свою роль, а с другой – контролирует свое поведение. Произвольное поведение характеризуется не только наличием образца, но и контроль за выполнением этого образца. При выполнении роли имеется своеобразное раздвоение, то есть «рефлексия». Но это еще не сознательный контроль, так как функция контроля еще слаба и часто требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры. В этом слабость рождающейся функции, но значение игры в том, что эта функция здесь зарождается. Именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения».

Исследования показали что успешность овладения английским языком определяют не только когнитивные процессы, но и эмоциональная сфера личности. Гуманистическая концепция К. Роджерса применительно к обучению иностранным языкам нашла свое отражение в трудах Ч. Каррана и других исследователей. Среди качеств личности, важных для изучения иностранного языка, они выделяли мотивацию, уровень тревожности и самооценки, скованность (раскованность) и склонность к риску. Мотивация является пусковым механизмом всякой деятельности. Успехи в деятельности увеличивают мотивацию. Низкая самооценка нередко ведет к скованности, «закомплексованности» и связана с ошибкой боязнь, что негативно влияет на овладение языком. В тонкой взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного

языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении. Тщательный анализ трудов отечественных и зарубежных педагогов и методологов позволяет выделить основные положения, определяющие роль игры как метода обучения в вузе.

Игра на занятии английским языком:

- Оказывает воздействие на мотивационную сферу деятельности учащихся; повышает общую мотивацию к изучению иностранного языка и учебному материалу.
- Способствует формированию таких личностных качеств, как организованность, инициативность, умение формулировать и отстаивать свою точку зрения в дискуссии.
- Выполняет познавательную функцию, способствует расширению кругозора.
- Мотивирует к совместному творчеству, даёт проявить различные роли в команде.
- Развивает воображение и мотивирует к поиску нестандартных решений задач.
- Снимает усталость, что особо важно в обучении в вузе, где процесс обучения вследствие специализации учебной дисциплины по направлению подготовки имеет интенсивный насыщенный грамматическим и лексическим материалом.
- Дает возможность влиять на эффективность обучения иностранному языку поаспектно, учитывая уровень знаний и психолого-педагогические особенности как индивидуально, так и студенческого коллектива в целом.
- Служит буфером между пластами работы с текстом направления подготовки и изучением грамматического материала, что также важно, учитывая сложность и насыщенность материала по иностранному языку на филологических факультетах и недостаточную подготовку и мотивированность студента.
- Помогает преодолеть психологический барьер в общении на иностранном языке, и даже некоммуникабельный учащийся в игре может принять активное участие и стать первым.
- Помогает закрепить в речи определенный (сформированный преподавателем в качестве цели, заложенный в виде условия игры) грамматический, лексический, фонетический материал.

Необходимо указать, что среди студентов первого года обучения в вузе частым феноменом является стеснительность на занятиях, страх показаться неосведомленным вследствие недостаточно уровня развития способности к иноязычной коммуникации. Если по предметам, обучение которым проходит на родном языке, студент может начать учиться «с нуля», самостоятельно восполняя пробелы, то занятия иностранным языком рискуют оказаться полным провалом вследствие разного уровня знаний студентов, полученных ими в школе. Игра здесь выполняет неопределимую методическую задачу – примеряя на себя роль, не воспринимая ее серьезно, учащийся также легко, без обиды и ощущения собственной неполноценности выполняет задание. Причем, существует возможность методически построить игру таким образом, чтобы студенты с низким уровнем школьной подготовки выполняли более легкие виды заданий, с высоким уровнем, соответственно, более сложные, и ни те, ни другие не стеснялись друг друга.

Известно, что в дошкольном обучении и младшей школе игра используется для того, чтобы произошла необходимая смена рода деятельности на уроке. В средней и старшей школе учитель опирается на знание о том, что ведущей деятельностью для подростков становится межличностное общение, а в высшей школе игра на каждом этапе занятия преследует разные методологически обусловленные цели. Учебная игра дает педагогу уникальную возможность – повлиять на мотивационную сферу учащегося таким образом, чтобы на определенном факультете, в определенном учебном коллективе (группе, подгруппе), на определенном году обучения он мог справиться с коммуникативными задачами и требованиями образовательной программы своего вуза, гармонично осваивая материал изучаемого иностранного языка.

Какие же цели может ставить перед собой вузовский преподаватель при использовании игры в своей методике обучения английскому языку? Итак, для чего же нужна игра? Какие цели с её помощью

можно реализовать и по- способствовать формированию и развитию каких коммуникативных компетенций?

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, выделять главное в потоке информации;
- развивать слуховую реакцию, слуховую память, речевую реакцию в процессе коммуникации;
- научить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности.

Под игровой методикой мы подразумеваем те или иные игровые технологии, элементы, мотивы в учебной деятельности. Игра как таковая признана психологами как вид непродуктивной деятельности, она существует для удовольствия, не может навязать либо заставить. Мы должны учитывать, что игровые техники нужно строить на уже знакомом речевом и грамматическом материале избегая нагромождений в инструкциях.

Прежде чем приступить к влечению игровых элементов в план своего занятия, необходимо ответить на следующие вопросы:

Какова цель игры, чему в ней должен обучиться студент? Какое речевое действие он должен выполнить: одно из скольких действий со словом или создание высказывания – тогда какого именно, по какой модели? Умеет ли студент строить такое высказывание, нет ли там дополнительных трудностей, «подводных камней»?

Ответив на эти вопросы, нужно представить себя на месте студента, в какой интересной ситуации могло бы возникнуть высказывание такой модели. Далее, следует обрисовать эту ситуацию, чтобы это было достаточно просто, содержало достаточное количество логических задач, либо задач на внимательность или речевую догадку. При введении элементов игровой деятельности на занятии необходимо помнить о том, что целью их использования всегда является введение материала в речь, совершенствования навыков говорения, и не только повышение интереса и смена деятельности. Игра не должна быть долгой, затянутой, она должна занять ровно столько времени, сколько все студенты способны максимально активно участвовать в ней. Ценность игрового задания в развитии коммуникативной компетенции увеличивается за счет строгого планирования времени межличностного общения учащихся на иностранном языке.

В перспективе нашего исследования – проследить закономерности и алгоритмы влияния определенных типов и разновидностей игровой деятельности на определенные психологические особенности студентов, участки их мотивационной сферы и тенденции развития языковых навыков в группах. Например, какие игровые методики следует использовать, чтобы в группе с достаточным уровнем владения грамматическим материалом повлиять на развитие навыков спонтанной коммуникации. Или же, как в группе с низким уровнем знания грамматики, но за счет студентов, в достаточной мере владеющих лексическим материалом и мотивированных к говорению, закрепить знание принципов грамматики в коммуникативной практике. То есть, мы стремимся к тому, чтобы указать пути влияния на развитие речевых навыков поаспектно, чтобы подсказать, как подобрать ключ к успешному обеспечению учебного процесса, учитывая как психолого-педагогические особенности группы и отдельных студентов, так и то, что иностранный язык преподается на филологическом факультете и не является профильной дисциплиной подготовки.

Список литературы:

1. Амельченко А.О. Игра-сказка как активный метод обучения на уроках у младших школьников [Электронный ресурс] / А.О. Амельченко. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2014/01/13/igra-skazka-kak-aktivnyy-metod-obucheniya-na-urokakh-u-mladshikh> (дата обращения: 12.04.2015)
2. Богданова Р.М. Игра как средство обучения иностранному языку в школе [Электронный ресурс] / Р.М. Богданова. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2013/03/07/igra-kak-sredstvo-obucheniya>
3. <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2013/03/07/igra-kak-sredstvo-obucheniya> (дата обращения: 12.04.2015).

-
4. З.Брамбалова А.Е. Игра как один из элементов урока иностранного языка [Электронный ресурс] / А.Е. Брамбалова. – Режим доступа: <http://ns-portal.ru/shkola/inostrannyye-yazyki/library/2011/11/08/igra-kak-odin-iz-elementov-uroka-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 12.04.2015).
 5. Sidikova G. S., Ibrahimovich T. A. FORMATION OF CHILDREN'S HEALTH CULTURE AS A SOCIAL AND PEDAGOGICAL PROBLEM //Conferencea. – 2021. – С. 71-74.
 6. 5.Sabirovna S. G. FORMATION OF A HEALTHY LIFESTYLE FOR PRESCHOOLERS //Archive of Conferences. – 2021. – Т. 22. – №. 1. – С. 44-48.
 7. Sh, Djalolov. "Monitoring of physical activity of junior schoolchildren at physical education lessons." European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences 8.10 (2020): 187-189.
 8. 7.Jalolov S. V. IMPROVEMENT OF MOTOR PREPARATION OF YOUNGER SCHOOLERS IN THE ANNUAL CYCLE OF LEARNING //Приоритетные направления развития спорта, туризма, образования и науки. – 2021. – С. 246-250.
 9. 8.Valievich, Djalalov Sherzod. "SYSTEM OF ORGANIZATION OF MOVEMENT ACTIVITIES IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS." Конференции. 2020.
 10. 9.Valievich, Djalalov Sherzod. "FEATURES OF MOTOR ACTIVITY AT PRIMARY SCHOOL AGE." Конференции. 2020.
 11. 10.ДЖАЛАЛОВ Ш. В. ЖИСМОНИЙ МАДАНИЯТ (ТАРБИЯ) ДАРСЛАРИДА КИЧИК ЁШДАГИ МАКТАБ ЎҚУВЧИЛАРИГА ЕНГИЛ АТЛЕТИКА МАШҒУЛОТЛАРИНИ ЎТИШ МЕТОДИКАСИНИНГ ЎЗИГА ХОС ХУСУСИЯТЛАРИ //Фан-Спортга. – 2020. – №. 5. – С. 48-50.