

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ.

Каримов Ф.

Джизакский политехнический институт.

Ассистент кафедры «Ўзбек тили ва адабиёти»

Аннотация: Овладение иностранным языком в вузе подразумевает формирование у студентов ряда компетенций. В частности, выпускники должны быть способны к коммуникации в устной и письменной форме на иностранном языке и решать задачи межличностного и межкультурного взаимодействия. Следовательно, студенты должны обладать определенными знаниями (например, знаниями языковых средств) и умениями (использовать формулы речевого общения, формулирования своей точки зрения и т. п.), а также уметь соотносить языковые средства с конкретными ситуациями межкультурного речевого общения.

Ключевые слова: студентов, методов, активных, коммуникационных, технологий,

Annotation: Mastering a foreign language at a university implies the formation of a number of competencies in students. In particular, graduates should be able to communicate orally and in writing in a foreign language and solve problems of interpersonal and intercultural interaction. Therefore, students must have certain knowledge (for example, knowledge of language means) and skills (use the formulas of verbal communication, formulate their point of view, etc.), as well as be able to correlate linguistic means with specific situations of intercultural speech communication.

Keywords: students, methods, active, communication, technologies,

Всего периода обучения иностранному языку в вузе и требует использования рациональных и эффективных подходов и технологий, форм и методов обучения. В этом контексте принято говорить о применении новых информационно-коммуникационных технологий, активных методов обучения, дифференцированного подхода. Однако «базовым элементом» являются методы и приемы обучения иностранному языку, которые преподаватель использует в

аудитории, непосредственно работая со студентами. Знание и владение студентами языковыми средствами, применение их в коммуникации зависит от того, насколько эффективно этот материал был представлен, закреплён, отработан.

Методом, который позволяет: а) мотивировать учащихся на изучение

предмета, б) способствует развитию языковой и речевой компетенции, в) способствует более быстрому и прочному усвоению материала, является

игра. Является ли использование игр в студенческой аудитории оправданным? И если да, то какие игры будут в лучшей мере способствовать развитию языковых умений?

В современной науке игры рассматриваются как метод, который может с эффективностью использоваться при обучении иностранному языку как детей, так и взрослых. Уместно будет привести классификации игр, которые позволят сориентироваться, какие игры могут способствовать развитию определенных языковых навыков.

Так, М. Ф. Стронин выделяет следующие виды игры: 1. Лексические. 2. Грамматические. 3. Фонетические. 4. Орфографические. 5. Творческие.

Первые четыре могут быть отнесены к так называемым языковым, целью которых является формирование соответствующих навыков. Творческие игры носят комплексный характер, подразумевают творческое применение усвоенных знаний и навыков в игровой ситуации. Существуют и другие классификации игр. А. В. Кобышева делит игры согласно их цели на языковые и речевые (коммуникативные). Е. В. Душина говорит о лингвистических играх и делит их на некоммуникативные, предкоммуникативные и коммуникативные, в зависимости от формируемых

компетенций. Очевидно, что во всех классификациях речь идет о

1) играх, в процессе которых идет усвоение материала (новых лексических единиц, грамматических конструкций), отработка отдельных языковых навыков

(фонетического, грамматического) и о

2) играх, направленных на перенос изученного материала и отработанных навыков в нестандартные ситуации, в коммуникацию в рамках игры. При этом важно учитывать принцип дидактической последовательности: сначала выполняются задания на заучивание, на воспроизведение (в том числе и по образцу), а затем на творческое применение изученного материала.

Для игр, речь о которых пойдет в статье, мы предлагаем название «словесные игры» – все они связаны со словом, его правописанием, значением, сочетаемостью с другими словами (в терминологии Стронина сюда могут быть отнесены и лексические, и орфографические игры). Словесные игры позволяют обучающимся:

расширять словарный запас, знакомясь с новыми лексическими единицами;

прочнее усваивать уже знакомые лексические единицы;

отрабатывать правописание слов;

активизировать речемыслительную деятельность;

знакомится с сочетаемостью лексических единиц, устойчивыми выражениями, фразеологизмами.

К словесным играм можно отнести следующие:

1. Анаграммы

2. Кроссворды

3. Поиск слов среди буквенного хаоса (Wordsearch)

4. «Виселица» (Hangman)

5. «Балда» (словесная игра, в которой необходимо составлять слова с помощью букв, определенным образом добавляемых на квадратное игровое поле).

6. «Слова» (составление более коротких слов из одного длинного, зачастую на время).

7. «Unscramble» (составление слова из имеющегося набора букв).

8. Wordchain (составление списка слов путем замены одной буквы в каждом последующем слове, возможно с опорой на дефиниции).

9. Конструктор (составление слов из морфем, представленных на отдельных карточках).

10. «Одна буква – много слов» (учащиеся называют известные им слова на определенную букву алфавита).

11. «Последняя буква» (назвать слово, начинающееся с последней буквы предыдущего; стоит отметить, что в английском языке, с учетом непроизносимой -e на конце слова, может быть предложено начинать слово с последнего звука предыдущего).

12. «Пропавшие буквы» (угадать слово только по гласным/согласным).

13. Hot Chair (угадать слово по его определению, синонимам, антонимам и т. д.) и другие.

Некоторые из игр предполагают групповую работу, командное соревнование (например, Hot Chair, Конструктор и др.), некоторые – работу в парах; такие игры как «Виселица», «Анаграммы», «Wordchain» уместно проводить фронтально, представляя материал на доске.

Как показал опрос студентов 1 курса нескольких факультетов ОмГУ им. Ф. М. Достоевского, большинству учащихся нравится играть в подобного рода игры; 100 % студентов разгадывали кроссворды в процессе обучения английскому языку, с анаграммами, «Wordchain» знакомо гораздо меньшее количество студентов. В целом учащиеся считают использование игр на занятиях английского языка «интересным, эффективным методом, позволяющим лучше запоминать материал». На этом же этапе можно поиграть и в «виселицу»; обычно студенты активно думают, предлагают варианты, не желая, чтобы игра закончилась проигрышем. Преподавателю можно посоветовать не «брать весь удар» по составлению игры на себя, а делегировать часть работы студентам – например, по выбору лексических

единиц в игру в рамках темы. Таким образом, они чувствуют себя вовлеченными, ответственными за правильность презентации материала, за успех игры. И в таком случае использование игры на занятии по иностранному языку на самом деле становится эффективным приемом.

Список использованной литературы

1. Alikabulov S. A. Modifying Additives to Bitumen //International Journal on Orange Technologies. – 2021. – Т. 3. – №. 9. – С. 100-102.
2. Рахимов Б. Б., Шукуруллаев Б. А., Аликабулов Ш. А. Методы исследования и влияние нефтяных остатков на свойства строительного битума //Universum: технические науки. – 2021. – №. 6-3 (87). – С. 88-92.
3. Хамидов Б. Н., Аликабулов Ш. А., Рахимов Б. Б. Сравнительные испытание опытных партий композиционного строительного битума марки бн 90/10 с добавлением экстрактного остатка, нефтешлама и отбеливающей глины для применения в строительных объектах //Universum: технические науки. – 2020. – №. 10-3 (79). – С. 29-31.
4. Аликабулов Ш. А. Влияние добавок на структуру и свойства битумов //Universum: технические науки. – 2021. – №. 10-3 (91). – С. 36-38.
5. Turdiqulov B., Nazirov S., Karimov Y. ATOM VA MOLEKULALARNING YORUG'LIKNI YUTISHI VA NURLANISHI //Eurasian Journal of Academic Research. – 2022. – Т. 2. – №. 13. – С. 1252-1258.