IQRO JURNALI / 2023
GUVOHNOMA № 060680
E-ISSN : 2181-4341

VOL–2 ISSUE–1
https://wordlyknowledge.uz/
IMPACT FACTOR(SJIF) : 3,934

ПРЕПОДАВАНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ ИГР

Адилбекова Азиза

Учительница английского

языка в Кашкадарьинском

Юридическом техникуме

azizaadilbekova99@gmail.com

Аннотация: Данная статья посвящена изучению английского языка с помощью игр. В этой статье показано, как игры сильно мотивируют, потому что они забавны и интересны. Преимущества игр в изучении лексики хорошо описаны, а типы игр наглядно показаны в этой статье.

Ключевые слова: Игра, мотивация, когнитивный, аффективный, адаптивность, развлекательный, методология, игра, словарный запас, атмосфера, коммуникативный, сплоченность, коммуникативный

Abstract: This article deals with learning English through games. This article shows how games are highly motivating because they are amusing and interesting. Advantages of games in learning vocabulary are well-described and types of games are shown clearly in this article. **Keywords:** game, motivation, cognitive, affective, adaptability, entertaining, methodology, game, vocabulary, atmosphere, communicative, cohesion, communicative.

Annotatsiya: Ushbu maqola ingliz tilini o'yinlar orqali o'rganish bilan bog'liq. Ushbu maqolada o'yinlar qanday qilib juda g'ayratli ekanligi ko'rsatilgan, chunki ular qiziqarli va qiziqarli. Lug'atni o'rganishda o'yinlarning afzalliklari yaxshi tavsiflangan va ushbu maqolada o'yin turlari aniq ko'rsatilgan.

Kalit so'zlar: O'yin, motivatsiya, kognitiv, affektiv, moslashuvchanlik, ko'ngilochar, metodologiya, o'yin, lug'at, atmosfera, kommunikativ, hamjihatlik, kommunikativ.

Изучение языка - это тяжёлая работа. Усилия требуются в каждый момент и должны поддерживаться в течение длительного периода времени. Игры помогают и поощряют многих учащихся поддерживать свой интерес и работать. Полезная интерпретация "осмысленности" заключается в том, что учащиеся реагируют на содержание определенным образом. Если они разгневаны, заинтригованы или удивлены, содержание явно имеет для них значение. Таким образом, значение языка, который они слушают, читают, говорят и пишут, будет более ярко восприниматься и, следовательно, лучше запоминаться.

Игры очень мотивируют, потому что они забавные и интересные. Они могут быть использованы для отработки всех языковых навыков и для отработки многих видов общения.

Существует распространённое мнение, что любое обучение должно быть серьёзным и торжественным по своей природе, и что если кому-то весело и есть веселье и смех, то это на самом деле не обучение. Это заблуждение. Можно изучать язык и в то же время получать удовольствие. Один из лучших способов сделать это - с помощью игр. Есть много преимуществ использования игр в классе:

1. Игры - это желанный перерыв в обычной рутине языковых занятий.
2. Они мотивируют и бросают вызов.

3. Изучение языка требует больших усилий. Игры помогают учащимся прилагать и поддерживать усилия в процессе обучения.

4. Игры обеспечивают языковую практику в различных навыках говорении, письме, аудировании и чтении.

5. Они поощряют студентов к взаимодействию и общению.

6. Они создают значимый контекст для использования языка.

Многие опытные авторы учебников и методических пособий утверждали, что игры - это не просто занятие, заполняющее время, но и имеющее большую образовательную ценность. W. R. Lee считает, что большинство языковых игр заставляют учащихся использовать язык вместо того, чтобы думать об изучении правильных форм [2]. Он также говорит, что к играм следует относиться как к центральному, а не периферийному элементу программы обучения иностранному языку. Аналогичное мнение высказывает Richard-Amato, который считает, что игры доставляют удовольствие, но предостерегает от недооценки их педагогической ценности, особенно в преподавании иностранных языков. Использование игр имеет много преимуществ. "Игры могут снизить тревожность, тем самым повышая вероятность получения информации" (Richard-Amato). Они очень мотивируют и развлекают, и они могут дать застенчивым студентам больше возможностей выразить свои мнения и чувства. Они также позволяют учащимся приобрести новый опыт в области иностранного языка, который не всегда возможен во время обычного урока. Более того, по словам Richard-Amato, они "добавляют отвлечения к обычным занятиям в классе, "растопляют лёд", "но также используются для внедрения новых идей". В лёгкой, непринуждённой атмосфере, которая создаётся с помощью игр, учащиеся запоминают вещи быстрее и лучше. S. M. Silvers говорит, что многие учителя с энтузиазмом относятся к использованию игр в качестве "средства обучения", однако они часто воспринимают игры просто как средство, заполняющее время, "перерыв в монотонной тренировке" или легкомысленный 54 мероприятия. Он также утверждает, что многие учителя часто упускают из виду тот факт, что в непринуждённой атмосфере происходит настоящее обучение, и учащиеся используют язык, с которым они сталкивались и практиковались ранее. Дальнейшую поддержку оказывает Zdybiewska, которая считает игры хорошим способом отработки языка, поскольку они дают модель того, для чего учащиеся будут использовать язык в реальной жизни в будущем. Игры поощряют, развлекают, обучают и способствуют беглости речи. Если не по какой-либо из этих причин, их следует использовать просто потому, что они помогают студентам увидеть красоту в иностранном языке, а не просто проблемы, которые порой кажутся непреодолимыми. Игры часто используются в качестве короткой разминки или когда в конце урока остаётся немного времени. Тем не менее, как замечает Lee, игры"не следует рассматривать как маргинальное занятие, заполняющее случайные моменты, когда учителю и классу больше нечем заняться" [5]. Игры должны лежать в основе преподавания иностранных языков. Rixon предлагает использовать игры на всех этапах урока при условии, что они подходящие и тщательно подобраны. Игры также хорошо подходят для повторных упражнений, помогая учащимся запоминать материал в приятной, занимательной форме. Во-первых, игры способствуют расслаблению и веселью учащихся, тем самым помогая им легче выучить и запомнить новые слова. Во-вторых, игры обычно предполагают дружеское

соревнование и поддерживают интерес учащихся. Это создаёт мотивацию для изучающих английский язык к вовлечению и активному участию в учебной деятельности. В-третьих, словарные игры привносят в класс контекст реального мира и способствуют гибкому и коммуникативному использованию учащимися английского языка. Таким образом, нельзя отрицать роль игр в обучении и усвоении лексики. Однако для того, чтобы извлечь максимальную пользу из словарных игр, важно выбрать подходящие игры. Всякий раз, когда проводится игра, следует принимать во внимание количество учащихся, уровень владения языком, культурный контекст, время, тему обучения и обстановку в классе.

В заключение, изучение лексики с помощью игр - это один из эффективных и интересных способов, который может быть применён в любых классах. Результаты этого исследования показывают, что игры используются не только для простого развлечения, но, что более важно, для полезной практики и анализа уроков языка, что ведёт к достижению цели повышения коммуникативной компетентности учащихся.

Использованная литература:

1. Games for Language Learning (2nd. Ed.) by Andrew Wright, David Betteridge and Michael Buckby. Cambridge University Press, 1984.
2. Six Games for the EFL/ESL Classroom by Aydan Ersoz. The Internet TESL Journal. Vol. VI. No. 6, June 2000.
3. Creative Games for the Language Class' by Lee Su Kim. 'Forum' Vol. 33 No 1, January - March 1995. Page 35.
4. The Use of Games For Vocabulary Presentation and Revision' by Agnieszka Uberman. 'Forum' Vol. 36. No 1, January - March 1998. Page 20.
5. Learning Vocabulary Through Games' by Nguyen Thi Thanh Huyen and Khuat Thi Thu Nga. 'Asian EFL Journal', December 2003.
6. Using Games in an EFL Class for Children' by Yin Yong Mei and Jang Yu-jing. Daejin University ELT Research Paper. Fall, 2000