

## ASPECTS OF USING GAMES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

**Abdurakhmonova Mahfuza Olimovna.** Doctoral student, teacher at the Department of Foreign Languages, Bukhara State Pedagogical Institute [abdurahmonovamaxfuza@buxdpi.uz](mailto:abdurahmonovamaxfuza@buxdpi.uz)

**Annotation.** The main results of the article are the definition of the concept of "game", the advantages of using games, the study of the didactic potential of language games in English lessons, a description of the main forms, types, functions of language games, and their classification. It is shown that the game is one of the main types of educational activities. Games should be considered additional activities. When selecting a game, the teacher must be careful to select a game that is appropriate for the class in terms of language and type of participation. Once the game has started, the teacher should not interrupt it to correct mistakes in the students' speech. The teacher should not force a person to participate. Games are serious means through which we can create interesting activities.

**Keywords:** language game, usage, efficiency, learning, English, teacher, student

## АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

**Абдурахмонова Махфуза Олимовна.** Докторант, преподаватель кафедры иностранных языков Бухарского государственного педагогического института

[abdurahmonovamaxfuza@buxdpi.uz](mailto:abdurahmonovamaxfuza@buxdpi.uz)

**Аннотация.** Основными результатами статьи являются определение понятия "игра", преимущества использования игр, изучение дидактического потенциала языковых игр на уроках английского языка, описание основных форм, типов, функций языковых игр, их классификация. Показано, что игра является одним из основных видов учебной деятельности. Игры следует рассматривать как дополнительные виды деятельности. При выборе игры учитель должен тщательно подходить к подбору игры, подходящей для класса с точки зрения языка и типа участия. Как только игра началась, учитель не должен прервать ее, чтобы исправить ошибки в речи учащихся. Учитель не должен принуждать человека к участию. Игры - это серьезные средства, с помощью которых мы можем создать интересную деятельность.

**Ключевые слова:** языковая игра, использование, эффективность, обучение, английский язык, преподаватель, учащийся

## CHET TILLARNI O'QITISHDA O'YINLARDAN FOYDALANISH ASPEKTILARI

**Abdurahmonova Mahfuza Olimovna** Buxoro davlat pedagogika instituti "Xorijiy tillar" kafedrasi doktoranti, o'qituvchisi [abdurahmonovamaxfuza@buxdpi.uz](mailto:abdurahmonovamaxfuza@buxdpi.uz)

**Annotatsiya.** Maqolaning asosiy natijalari - "o'yin" tushunchasining ta'rifi, o'yinlardan foydalanishning afzalliklari, ingliz tili darslarida til o'yinlarining didaktik imkoniyatlarini o'rganish, til o'yinlarining asosiy shakllari, turlari, funktsiyalarini tavsiflash, va ularning tasnifi. O'yin o'quv faoliyatining asosiy turlaridan biri ekanligi ko'rsatilgan. O'yinlar qo'shimcha faoliyat sifatida ko'rib chiqilishi kerak. O'yinni tanlashda o'qituvchi diqqat bilan til va ishtirok turi bo'yicha sinfga mos keladigan o'yinni tanlashi kerak. O'yin boshlangandan so'ng o'qituvchi o'quvchilar nutqidagi xatolarni tuzatish uchun uni to'xtatmasligi kerak. O'qituvchi

*odamni ishtirok etishga majburlamasligi kerak. O'yinlar biz qiziqarli faoliyatni yaratishimiz mumkin bo'lgan jiddiy vositadir.*

**Kalit so'zlar:** *til o'yini, foydalanish, samaradorlik, o'rganish, ingliz tili, o'qituvchi, talaba*

**Введение.** Как мы знаем, в настоящее время Узбекистан все больше расширяет связи с зарубежными странами, отсюда и интерес к изучению иностранного языка. Язык неуклонно развивается. В методике преподавания иностранного языка существуют различные способы оптимизации учебной деятельности, в том числе и игровые. Игры освещены в методической литературе.

Статья посвящается проблеме использования языковых игр на уроках английского языка в рамках коммуникативного класса. Участие в различных играх влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех когнитивных процессов. Например, педагогическая и дидактическая ценность игры заключается в том, что она позволяет участникам раскрыть себя, научиться действовать в соответствии с обстоятельствами; усваивать нормы поведения; приводит к развитию определенных языковых навыков, умению общаться, запомнить материал.

**Основная часть.** Игры - это развлечение, которое потенциально может побудить ребенка / студента часто играть в них и, таким образом, обучить их и помочь им развить новые навыки, даже если они этого не осознают. Однако важно отметить, что эффективность игр как образовательного процесса зависит от их соответствия определенным требованиям, таким как наличие воображаемой ситуации, в которой будут участвовать учащиеся; осведомленность детей об исходе игры, ее правилах. Игра - это не просто коллективное развлечение. Это основной способ достижения всех задач в образовании, поэтому учителя должны точно знать, какие навыки необходимо совершенствовать. Игра - это инструмент обучения, который активизирует умственную деятельность детей, позволяет сделать образовательный процесс более привлекательным и интересным, заставляет их волноваться, чтобы создать мощный стимул для овладения языком.

За последние годы приоритеты среднего образования существенно изменились. Сегодня это главная цель - развитие творческой личности учащегося. При использовании игр в классе учителям полезно иметь полное представление об определениях игр, которые обычно определяются как форма игры, включающая правила, соревнования и элементы веселья.

Преимущества обучения, основанного на игре:

- Игры могут заставить учащихся активнее проводить время в классе, создавая атмосферу обучения с опытом.
- Игры - это весело, и они могут мотивировать и/или побуждать учащегося продолжать играть.
- Взаимодействие, связанное с играми, может помочь учащимся лучше понимать прочитанное.
- Игры могут улучшить навыки критического мышления, а также понимание прочитанного.
- Для некоторых людей игры могут стать источником снятия стресса.

Недостатки игрового обучения:

- Если игры разработаны неправильно, это может негативно сказаться на мышлении учащегося.
- Игры могут отвлекать внимание и быть пустой тратой времени.
- Если учителя не знакомы с технологиями (не разбираются в них так хорошо, как учащиеся), может возникнуть разрыв между преподаванием и обучением.
- Игры могут привести к зависимости учащихся, что приведет к физическим/психологическим проблемам.

Изучению игры уделяли внимание многие ученые: Ричард-Амато, Эрсоз, Кэрриер, Шульц, Хэдфилд, Ли. Они говорят, что любая игра - это одно из важнейших средств интеллектуального и нравственного воспитания детей. Уроки с использованием игр и игровых ситуаций являются эффективным средством воспитания и обучения, как и остальные традиционные построения урока, введение игрового сюжета привлекло внимание всего класса. Актуальность данной проблемы обусловлена необходимостью показать разные подходы к использованию игр. Игры - это увлекательные занятия, которые способствуют взаимодействию, мышлению, обучению и стратегиям решения проблем. Часто в играх есть такой аспект, который позволяет игрокам получать информацию за короткий промежуток времени. Некоторые игры требуют от игроков физической активности и выполнения умственных задач. Известно, что "ИГРА" является одним из основных полезных видов учебной деятельности при изучении иностранных языков. Игры в изучении языка эффективны и имеют большое педагогическое значение на всех уровнях. Изучение языка - сложная задача, которая иногда может вызывать разочарование. Чтобы понимать язык перевода, воспроизводить его и манипулировать им, требуются постоянные усилия. Хорошо подобранные игры неопределимы, поскольку они дают учащимся передышку и в то же время позволяют им практиковать языковые навыки. Игры очень мотивируют, поскольку они забавны и в то же время бросают вызов. Кроме того, в них используются содержательные и полезные формулировки в реальных ситуациях. Они также поощряют и расширяют сотрудничество.

У использования игр в классе есть много преимуществ:

- 1) Игры – это долгожданный 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 областях - говорении, письме, аудировании и чтении.
  - 5) Они поощряют учащихся к взаимодействию и коммуникации.
  - 6) Они создают значимый контекст для использования языка.
- Игры имеют следующие характеристики:
1. В их основе лежит цель обучения.
  2. Они дают игроку возможность управлять своей судьбой.
  3. Они включают в себя двойные задания.

4. Они веселые и интересные, а значит, мотивирующие.
5. Они основаны на реальности, чтобы мотивировать игроков продолжать игру.
6. Они требуют взаимодействия.
7. В играх должны участвовать все.

По мнению разных авторов, существуют разные классификации игр. Ли [6, с.65] классифицирует игры на десять видов: структурные игры, словарные игры, игры с правописанием, игры с произношением, игры с числами, игры "слушай и делай", игры "читай и делай сам", игры и письмо, мимические и ролевые игры, а также игры-дискуссии. Однако, Мак Каллум [7, с.74] подразделяет игры для изучения языка на семь видов: словарные игры, игры с числами, структурные игры, орфографические игры, разговорные игры, письменные игры, а также ролевые и драматические.

Хэдфилд утверждал, что из-за творческих языковых навыков, которые молодые учащиеся приносят в класс, учителя должны создавать для них коммуникативную атмосферу, в которой они могли бы выразить себя [1, с. 90]. Кроме того, поскольку язык, используемый в любой деятельности, непредсказуем, учителя должны поощрять их к активному самообразованию. Вот почему игры важны и полезны. Они не только увлекательны, но и вызывают желание общаться и создают предсказуемость.

Игры помогают учителю создавать условия, в которых язык полезен и осмыслен. Несмотря на то, что игры часто ассоциируются с весельем, мы не должны упускать из виду их педагогическую ценность, особенно в преподавании иностранных языков. Игры эффективны, поскольку они создают мотивацию, снижают стресс у учащихся и дают изучающим язык возможность реального общения. Согласно Дж. Холдфилду, "игра - это деятельность с правилами, целью и элементом веселья... Игры следует рассматривать как неотъемлемую часть языковой программы". Это определение высоко оценивает важность игр в обучении. Оно показывает, что игры служат не только "забавным занятием", но и способом решения многих педагогических задач.

Тем не менее, Гринолл [4, с.11] классифицирует игры по-другому: А) Симуляция "Сделай сам". Б) Ролевая игра. В) Описывающий. Г) Совпадающие пары. Д) Пазл. Е) Логические последовательности. ) Настольные игры. Ж) Обсуждение. Мероприятия могут быть использованы в качестве основы для обсуждения или анкетирования. В эти игры можно играть парами, группами или всем классом. Это могут быть карточные игры, настольные игры, головоломки и ролевые игры, в зависимости от размера класса или увлекательности игр. Игры разнообразны, и для их проведения используются различные техники. Они могут быть использованы на любых этапах урока.

Чтобы эффективно использовать игры в классе, учитель должен придерживаться следующих правил. Игра должна иметь четкую цель обучения. Должно быть ясно, что учащиеся изучают и отрабатывают в ходе занятий и процедур игры. Например, для определения словарного запаса учащиеся могут нарисовать или разыграть слово. У этих игр есть четкая цель, и их формат можно

повторять в разных разделах или единицах. Обязательно объясняйте все необходимые процедуры и правила четко и медленно.

Убедитесь, что все слушают и понимают. При необходимости попросите студентов повторить их еще раз. Будьте последовательны. При необходимости используйте таймер, чтобы у всех было одинаковое количество времени для ответа. Не начинайте новый раунд, если у всех команд не будет возможности уйти до окончания урока. Решите, будет ли принят только первый ответ, потому что иногда учащиеся говорят что-то неправильно, осознают это после того, как скажут, а затем исправляют. Будьте готовы, убедитесь, что у вас достаточно материалов, времени, вопросов и т.д. В работе преподавателя всегда случаются неожиданности: собрание, отсутствующие ученики, дополнительное время или его нехватка. Работа фасилитатора заключается в том, чтобы принимать обоснованные и хорошо продуманные решения на месте. Знание того, как работает игра, помогает принимать такие решения.

Поддерживайте безопасную обстановку. Если она утомляет или надоедает, ее следует прекратить. Дайте четкие инструкции. До тех пор, пока учащиеся не будут знать, что от них ожидается и как это сделать, цель не может быть достигнута, и в игру нельзя играть. Во время игр следует соблюдать все стандартные правила и процедуры в классе. Перед началом нашей самой первой игры мы обсуждаем, как вести себя с другими и разговаривать с ними. Кроме того, из-за таких высказываний у некоторых учащихся может снизиться вероятность участия, и, таким образом, их обучение сокращается, а они имеют право на большее. Более того, это, как правило, вредно и подло. Может быть полезно, чтобы учащиеся сами создавали игры. Это может быть рекомендовано только после того, как учащиеся ознакомятся с обучающими играми в классе, чтобы они были знакомы с принципом игры и с тем, как учитель решает управлять ими. Важно установить границы или требования к играм, чтобы учащиеся могли сузить сферу своего творчества. Игры позволяют учащимся немного проявить свою истинную индивидуальность, наладить отношения с другими людьми и отрабатывать различные навыки. Они также позволяют увидеть, кто владеет информацией, и кто готов или не боится поделиться ею. Также становится более очевидным, какие учащиеся нуждаются в дополнительном обучении или какие концепции могут или не могут быть выполнены надлежащим образом.

Игры повышают успеваемость учащихся. Игры могут включать в себя все базовые языковые навыки, то есть аудирование, говорение, чтение и письмо, причем в одной и той же игре часто задействован целый ряд навыков. Игры могут мотивировать учащихся, способствовать их взаимодействию и улучшать усвоение материала. В результате игры могут повышать успеваемость учащихся, что означает улучшение результатов тестирования, коммуникативных способностей, словарного запаса и других языковых навыков.

Игры улучшают усвоение языка учащимися. Благодаря мотивации и взаимодействию, создаваемым играми, учащиеся могут усваивать знания быстрее и эффективнее, чем другими способами. Игры могут стимулировать учащихся к участию в деятельности, поскольку они, естественно, хотят победить. Студенты не

только развлекаются, но и учатся. Они осваивают новый язык. Студенты начинают понимать, что они должны использовать этот язык, если хотят, чтобы другие понимали, что они говорят.

Первым недостатком применения игр в учебно-методическом процессе было то, что они привлекали интерес учащихся к играм, все они были активными и шумными.

Иногда они слишком много двигались и говорили. Из-за этого учителю было трудно контролировать их. Вторым преимуществом использования некоторых игр в процессе обучения было то, что при проведении игр у преподавателя оставалось совсем немного времени на объяснение материала и вводились некоторые новые словари. Таким образом, у преподавателя больше не оставалось времени на дополнительные объяснения и помощь в запоминании всех новых словарей.

Перспективы. Будущих работ могут показать, как студенты могут изучать грамматику и словарный запас с помощью игр, а также то, что игра может помочь как молодежи, так и взрослым. Будет интересно продемонстрировать мотивацию студентов, а игры помогут вовлечь всех студентов, предоставят возможность для совместной работы и взаимодействия, а также обеспечат приятный опыт обучения.

**Выводы.** Подводя итог всему этому, можно сказать, что, по сути, игра является одним из основных видов учебной деятельности, и не только при изучении иностранных языков. Игры в изучении языка на всех уровнях имеют большое педагогическое значение. Это было хорошо задокументировано в различных научных трудах и статьях. Помимо их мотивационной ценности как приятной формы деятельности, они обеспечивают контекст, в который встроен язык. Этот контекст является "аутентичным" в том смысле, что игра создает свой собственный мир: во время игры он заменяет внешнюю реальность. Игры также создают условия для осмысленного повторения. Более того, в одну и ту же игру можно играть много раз, но результаты никогда не будут одинаковыми. Излишне говорить, что игры также обеспечивают взаимодействие игроков друг с другом, и это взаимодействие обычно осуществляется на языке. Мы можем сделать вывод, что игры следует рассматривать как дополнительные занятия.

Вся учебная программа не должна основываться только на играх, даже для младших школьников. Учитель не должен принуждать кого-либо к участию. Некоторые учащиеся могут не захотеть участвовать по личным причинам. Принуждение учащихся к участию обычно не приводит к успешным результатам. Игра, которая прекрасно смотрится на бумаге, может не сработать в реальной классной комнате.. Игры - это серьезные средства, с помощью которых мы можем создать интересную деятельность.

### Литература

1. Byrne, D. (1995). Games. Teaching Oral English. Harlow: Longman Group UK Limited: pp. 101-103.
2. Carrier, M. (1990). Take 5: Games and Activities for the Language Learner, UK: pp. 6-11.

3. Ersoz, A. (2000). Six games for the EFL/ESL classroom. *The Internet TESL Journal*, 6 (6). Retrieved on January 22, 2011, from <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>
4. Greenall, S. (1990). *Language games and activities*. Britain: Hulton Educational Publications Ltd. p.11
5. Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching*. London: Longman. p.101
6. Lee, W.R. (2000). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press. p.65
7. McCallum, G.P. (1980). *101 Word Games*. Oxford: Oxford University Press. p.74
8. *Disadvantages – Games in Education*. *Sites.google.com*. Retrieved 30 April 2016, from <https://sites.google.com/a/cortland.edu/researchproject2/disadvantages>
9. Mackay, R. (2013). *Using games as an educational tool provides opportunities for deeper learning, panelists at Stanford event say*. *Stanford News*. Retrieved 30 April 2016, from <https://news.stanford.edu/2013/03/01/games-education-tool-030113/>
10. Saidova Mukhayyo Umedilloevna and Abdurakhmonova Makhfuza Olimovna 2023. Effective strategies to teaching writing. *Texas Journal of Philology, Culture and History* . 17, (Apr. 2023), 17–20.\
11. Abdurakhmonova Makhfuza Olimovna 2023. The Importance of writing in English Language Classes. *Global Scientific Review*. 11, (Jan. 2023), 20–23.
12. Umedilloevna, S.M. and Olimovna, A.M. 2023. DIFFICULTIES IN TEACHING WRITING AND THEIR POSSIBLE SOLUTIONS. *Integration Conference on Integration of Pragmalinguistics, Functional Translation Studies and Language Teaching Processes*. (May 2023), 321–324.
13. НАВЫКИ РЕЦЕПТИВНОСТИ И ПРОДУКТИВНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА Абдурахмонова М.О. “PROSPECTS OF DEVELOPMENT OF SCIENCE AND EDUCATION” Scientific and practical conference (MARCH 2024) 19-22
14. Some useful activities in teaching speaking in foreign languages at the beginner level. Abdurakhmonova Makhfuza Olimovna ЛУЧШИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ 160-167