



## EDUCATIONAL METHODS OF THE GAME IN TEACHING ENGLISH

**Musaeva Gavkhar Islamovna**

English teacher Faculty of Foreign Languages  
National University of Uzbekistan.  
The city of Tashkent.  
The Republic of Uzbekistan

---

### ANNOTATION

*The article discusses the educational methods of the game in teaching English.*

**KEYWORDS AND TERMS:** *teaching method, educational game methods, interactive methods, communicative teaching technologies. Communicative situation.*

---

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МЕТОДЫ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

**Мусаева Гавхар Исламовна-**

*Преподаватель английского языка  
факультета иностранных языков  
Национального университета Узбекистана.  
Город Ташкент. Республика Узбекистан.*

### Аннотация

*В статье рассматриваются образовательные методы игры в обучении английскому языку.*

**Ключевые слова и термины:** *Метод обучения, Обучающие игровые методы, Интерактивные методы, коммуникативных технологий обучения Коммуникативная ситуация.*

Концепция методов обучения (греческие методики) в современных методах обучения иностранному языку является концептуальным правилом деятельности учителя по организации и управлению учебной деятельностью студентов по определенной теме, направленной на

оптимальное приобретение знаний. наносится на нос.

Метод обучения является общим способом организации и управления совместной учебной деятельностью преподавателей и студентов для достижения поставленных образовательных целей.



Выбор конкретного метода основан на запланированных целях и результатах, основанных на следующих критериях:

- пригодность поставленной цели для решения поставленных задач; - простота и легкость применения метода; - способность обеспечивать и гарантировать наилучшие результаты.

Одним из основных критериев эффективности лекций и практических занятий на иностранных языках является поощрение студентов работать в парах или группах, обмениваться идеями. Этот метод часто называют интерактивным методом. Интерактивные методы - активное взаимодействие преподавателя со студентами, ученика со студентом, со всеми предметами образовательного процесса. Взаимодействие также может быть организовано с помощью мультимедийных инструментов. Чем выше уровень взаимодействия, тем эффективнее учебный процесс.

Обучающие игровые методы.

Проблема овладения материалом учащихся через игру детально изучается в исследованиях многих методистов и психологов, таких как Г. В. Рогова и И. Н. Верещагина, Е. И. Пассов, Д. Б. Эльконин, Е. И. Негневицкая. Сегодня с учетом коммуникативно-функциональных, эмоционально-когнитивных функций игр в обучении иностранному языку и их применения в образовательном процессе признается одним из важных факторов, повышающих эффективность обучения иностранному языку.

По словам Е.И. Пассова, известного русского методиста и основоположника коммуникативных технологий обучения иностранному языку, игра - это деятельность, содержание которой - обучение познанию, речевым движениям (1989).

Е.И. Пассов описывает игровую деятельность как средство обучения и показывает следующие положительные аспекты: мотивация деятельности, отсутствие внешнего давления в процессе обучения, добровольный индивидуальный характер обучения; Способность ученика учиться и развиваться реализуется внутри и внутри группы, ускорение формирования способностей посредством эмоционального воздействия, повышение интереса к обучению через игру (Пассов, 1989).

Игры могут быть использованы при обучении иностранным языкам для следующих целей: формирование определенных коммуникативных навыков и умений по теме, обучение навыкам словесного общения, развитие необходимых навыков и умственных функций,

содержание коммуникативных заданий в игре сознательное мастерство.

В ходе игры моделируется познавательная деятельность учащихся, формируются и совершенствуются их внимание, память, уровень мышления, воображение, познавательный процесс. Педагогическое и дидактическое значение игр объясняется тем, что они помогают учащимся понять себя, как выполнять словесные действия в коммуникативных ситуациях, проверить себя.

Эффективность игрового процесса также зависит от ряда требований, таких как наличие предвзятых речевых ситуаций, осознанное понимание ожидаемого результата игры, знание правил участия в игре.

Игры используются для укрепления, развития и развития навыков и компетенций после объяснения материала для общения в практических заданиях. Коммуникативная ситуация, создаваемая во время игры, выражение мыслей с помощью аудиовизуальных, экстралингвистических и эмоциональных средств общения, гарантирует, что процесс общения происходит в естественной среде.

При организации игры соблюдаются следующие методические требования:

Определите цели и задачи игры в соответствии с общими дидактическими принципами игры.

Ясность задач, которые должны быть выполнены участниками.

Предопределите аудио-визуальные, экстралингвистические (невербальные) и эмоциональные эффекты, используемые в игре.

4. Установите настоящие, искренние, взаимоподдерживающие отношения сотрудничества между игроками.

Сознательное усвоение игрового контента участниками.

6. Игровые занятия оказывают положительное эмоциональное воздействие на участников.

7. Развивайте коммуникативные навыки и навыки участников по определенной теме через игру

## LITERATURE

1. Arkhipovich, T. P. *English for the humanities (b1). In 2 hours. Part 1: textbook and workshop for secondary vocational education / T.P. Arkhipovich, V.A. Shishkina. - Moscow: Yurayt Publishing House, 2019. -- 445 p.*
2. Aghabekyan, I.P. *English for Engineers: Textbook / I.P. Aghabekyan, P.I. Kovalenko. - Rn / D: Phoenix, 2013. -- 317 s*
3. Arnold, I.V. *The style. Modern English: Textbook for universities / I.V. Arnold;*



- Scientific ed. P.E. Bukharkin. - M.: Flint, Science, 2012. -- 384 p.*
4. *Gvishiani, N.B. Modern English. Lexicology: Textbook for Bachelors / N.B. Gvishiani. - M.: Yurayt, 2013. -- 273 p.*
  5. *Sidorenko. - M.: Williams, 2013. -- 304 p.*
  6. *Volegova, O.A. English for Bachelors of Management: Textbook / O.A. Volegova. - Rn / D: Phoenix, 2013. --430 c.*
  7. *Kuptsova, A. K. English for managers and logisticians (B1-B2): a textbook and workshop for secondary vocational education / A. K. Kuptsova, L. A. Kozlova, Yu. P. Volynets; edited by A.K. Kuptsova. - 2nd ed., Rev. and add. - Moscow: Yurayt Publishing House, 2019. --355 p.*