



РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Автор: Камолова Мадина Ильхомовна¹, Ткачёва Анастасия Александровна²

Аффилиация: магистрант СамГИИЯ¹, доцент СамГИИЯ, к.ф.н.²

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14442679>

АННОТАЦИЯ

Научная статья исследует роль дидактических игр при изучении иностранных языков. В статье рассматривается теоретический фундамент использования игр в образовательном процессе, а также представлены практические рекомендации и результаты исследования, подтверждающие эффективность данного метода. Данная научная статья обосновывает и исследует роль дидактических игр в образовательном процессе.

Ключевые слова: дидактические игры, лингвистика, методы, эффективность игр, образовательный процесс.

Цель статьи заключается в рассмотрении игры в качестве деятельности, направленной на улучшение взаимоотношений между людьми, на то, чтобы сделать их более дружелюбными или для релаксации, что, собственно, и входит в функции игры.

Игры представляют собой набор инструментов и приемов, обогащающих мотивацию учащихся. Их педагогический вклад трансформирует идеи и концепции, формируя деятельность, позволяющую развивать обучение с помощью дидактических средств, включающих игровые инструменты.

К основным видам дидактических игр относятся интеллектуальные, подвижные и смешанные игры. Эти игры помогают участникам развивать умственно-физические, морально-психологические, эстетические, художественно-предпринимательские, трудовые и другие навыки. В процессе обучения используются преимущественно дидактические игры, показывающие мотивацию учащихся к обучению и их склонность к профессии, повышающей их способности и интересы в различных направлениях. Дидактические игры делятся на теоретические, практические, физические, ролевые и другие виды. В настоящее время компьютерные дидактические игры используются очень часто и занимают особую позицию в обучении.

Согласно теории общих игр, при классификации всех существующих видов игр их используют как конструктивные, дидактические, спортивно-военные игры с функциональной тематикой. Среди них особое место занимают дидактические игры благодаря возможности реализации обучающих задач. Игры являются основной формой деятельности детей дошкольного возраста, учеников и студентов. Это стало основой для проведения исследований педагогов и психологов по изучению и дальнейшему повышению воспитательной ценности

игр в этом возрасте. В результате в начале 60-х годов прошлого века деловые игры стали использовать в США, а затем и в других странах Запада. Исследователи деловых игр подчеркнули, что этот метод является одним из наиболее эффективных и экономически выгодных образовательных методов.

Так, например, мозговой штурм — еще один вид дидактических игр — впервые был предложен в 1939 году А.Ф. Осборном. Этот метод называется банком идей [1.с. 26-27]

Доказано, что дидактическая игра - это не просто игра, она включает в себя цели, стратегии и определенное время, в течение которого учащиеся могут научиться играть, стратегии. Так у учащихся развивается способность к языку, поскольку они погружаются в мир общения в увлекательной форме, что с течением времени позволяет им развивать языковые навыки. Игра - это вход в мир воображения. Играя, человек переживает моменты волшебства и тайны. Когда человек играет, он имеет в своем распоряжении все возможности удивлять, фантазировать, исследовать, использовать иллюзию, утверждая, что игра тесно связана с волшебством. [2.с.10]

Дидактические игры не только способствуют приобретению знаний и выработке умений, но и способствуют достижению предметной мотивации. [3.с. 266-267]

Для изучения любого иностранного языка первым делом надо определить время для занятия и срок. После идти к этой цели. Настоящее время для изучения языков много материалов, но выбрать одно что-то стало глобальной проблемой многих. Не все изучающие понимают, что главная суть не в материале, а в его подаче. Вот именно в таких случаях использование дидактических игр не заставит ждать результата, так как интенсивное занятие и ещё использование игр и программу как iSpring QuizMaker помогут быстрее добиться цели.

Основные требования к учебной игре можно выразить в следующем [4.с.126]

-основывается на свободном творчестве и самостоятельной деятельности обучающихся;

- вызывает у них положительные эмоции;

- включает соревновательный элемент между командами или отдельными участниками;

- включает в себя следующие этапы: мотивационный (создание игровой ситуации), ориентационный (постановка целей игры), содержательно-операционный (правила игры, игровые действия), ценностно-волевой (игровое состояние), оценочный (результат игры).

Стоит отметить, что эффективными игры будут только в случае их подготовленности (что включает также необходимость апробации на ряде групп, систематическом дополнении и изменении предполагаемого материала и проблем, обновлении и актуализации). Кроме того, успешность применения данного метода обучения для решения образовательных проблем зависит и от системности проведения игр в рамках изучения дисциплины.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ЛИТЕРАТУР

Blasco, M. (2006). Abriendo el Juego. El juego es una experiencia humana y humanizadora.

Filiberto López Gabriel, "Juego didáctico y desarrollo del lenguaje" enero de 2014

Ибрагимова, М. Ш. Роль дидактической игры в преподавании русского языка / М. Ш. Ибрагимова, Ф. Ф. Фазлиддинова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 30 (320). — С. 266-267. — URL: <https://moluch.ru/archive/320/72880/> (дата обращения: 07.11.2023).

Арстанов М. Ж., Хайдаров Ж. С. Принципы игровой деятельности // Современная высшая школа. — 1982. — № 1. — С. 126

