

Абдимомунова А.О., Самсалиев А.М.

Ж. Баласагын атындагы КУУ,

Билим берүүдөгү заманбап маалыматтык технологиялар институт (БЗМТИ)

Абдимомунова А.О., Самсалиев А.М.

КНУ имени Ж. Баласагына,

Институт современных информационных технологий в образовании (ИСИТО)

Abdimomunova A.O., Samsaliev A.M.

KNU named after J. Balasagyn,

Institute of Modern Information Technologies in Education (IMITE)

ORCID 0009-0003-4974-406X ¹

ORCID 0000-0001-5686-0032 ²

**АНГЛИС ТИЛИН ҮЙРӨНҮҮҮҮЧҮН ЖОЖДордо ИНТЕРАКТИВДҮҮ ОЮНДАРДЫ
КОЛДОНУУ ЫКМАЛАРЫ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ВУЗАХ
USING INTERACTIVE GAMES FOR LEARNING ENGLISH IN UNIVERSITIES**

Кыскача мүнөздөмө: Макалада англис тилин жогорку окуу жайларда окутуунун эффективдүү ыкмаларынын бири катары интерактивдүү оюндарды колдонуу каралат. Өзгөчө көңүл коммуникативдик көндүмдөрдү өнүктүрүүгө, студенттердин мотивациясын жогорулатууга жана реалдуу баарлашуу практикасына жакын тилдик чөйрөнү түзүүгө бурулган. Билим берүү максаттарына ылайыкташтырылган интерактивдүү оюндардын мисалдары келтирилген: рөлдүк оюндар, квесттер, викториналар жана тилдик симуляциялар. Бул ыкманы киргизүүнүн артыкчылыктары жана мүмкүн болгон кыйынчылыктары талданып, окуу процессинде натыйжалуу пайдалануу боюнча сунуштар берилген. Интерактивдүү оюндар тилди үйрөнүүгө гана эмес, студенттерде критикалык ой жүгүртүүнү, командада иштөө көндүмдөрүн жана креативдүүлүктү өнүктүрүүгө да өбөлгө түзөрү белгиленген. Оюндардын салттуу практикаларга салыштырма мүнөздөмөсү да жүргүзүлгөн.

Аннотация: В статье рассматривается использование интерактивных игр как одного из эффективных методов изучения английского языка в вузах. Особое внимание уделяется их роли в развитии коммуникативных навыков, повышении мотивации студентов и формировании языковой среды, приближенной к реальной практике общения. Приводятся примеры интерактивных игр, которые можно адаптировать под образовательные цели: ролевые игры, квесты, викторины и языковые симуляции. Рассматриваются преимущества и возможные трудности внедрения данного метода, а также даются рекомендации по их эффективному использованию в учебном процессе. Подчеркивается, что интерактивные игры способствуют не только изучению языка, но и развитию критического мышления, командной работы и креативности у студентов. Осуществлена сравнительная характеристика игр с более традиционными практиками.

Abstract: The article examines the use of interactive games as an effective method for learning English in higher education institutions. Particular attention is given to their role in developing communication skills, increasing student motivation, and creating a language environment that simulates real-life communication practices. Examples of interactive games adaptable for educational purposes are provided, including role-playing games, quests, quizzes, and language simulations. The advantages and potential challenges of implementing this method are discussed, along with recommendations for their effective integration into the learning process. It is

emphasized that interactive games not only facilitate language learning but also promote the development of critical thinking, teamwork, and creativity among students. A comparative analysis of games and more traditional practices is also presented.

Негизги сөздөр: интерактивдүү оюндар; англис тилин үйрөнүү; жогорку окуу жайлары; оюн технологиялары; студенттерди мотивациялоо; иштүү ыкмалар менен окутуу; интерактивдүү окутуу; коммуникативдик жөндөмдөр; билим берүү технологиялары; окуу чөйрөсү; окутуунун натыйжалуулугу; лексикалык жөндөмдөрдү өнүктүрүү; креативдүү ой жүгүртүү; геймификация; ролдук оюндар; ИКТ билим берүүдө.

Ключевые слова: интерактивные игры; изучение английского языка; вузы; игровые технологии; мотивация студентов; активные методы обучения; интерактивное обучение; коммуникативные навыки; образовательные технологии; игровая среда; эффективность обучения; развитие лексических навыков; креативное мышление; геймификация; ролевые игры; ИКТ в образовании.

Keywords: interactive games; learning English; higher education institutions; game-based technologies; student motivation; active learning methods; interactive learning; communication skills; educational technologies; game environment; learning effectiveness; development of vocabulary skills; creative thinking; gamification; role-playing game; ICT in education.

Изучение иностранного языка является сложной задачей. Необходимо прилагать значительные усилия и поддерживать их на должном уровне в течение длительного периода времени. По этой причине необходимо применять много разных способов и методов. Именно через творческий подход мы можем создать среду, способствующую улучшению изучения иностранного языка.

Игры и особенно обучающие игры являются одним из методов и процедур, которые преподаватель может использовать для обучения иностранному языку. Игры часто используются как инструменты «разогрева» или когда есть дополнительное время, оставшееся в конце занятия. По нашему мнению, игры должны быть в центре обучения иностранным языкам, их нужно использовать на всех этапах занятия при условии, что они подходят студентам высшего образования и тщательно выбираются. Игры также хорошо подходят в качестве упражнений, которые помогают соискателям высшего образования вспомнить материал приятным, интересным способом.

Существует мнение, что даже если игры привели к нарушению дисциплины, их все равно следует применять, поскольку они мотивируют соискателей высшего образования, способствуют коммуникативной компетентности и могут играть значительную роль в улучшении изучения иностранного языка [1].

Назовем ряд причин того, что игры заслуживают главенствующего места на занятиях по обучению иностранному языку.

Во-первых, они интересны, что чрезвычайно важно, потому что могут помочь активизировать студентов, ранее не проявлявших активности из-за отсутствия интереса. Поддержка активности соискателей высшего образования жизненно важна, поскольку преподаватели никогда не смогут научить их чему-либо, если не заставят их принять участие в учебном процессе.

Во-вторых, игры помогают соискателям высшего образования строить отношения и чувствовать себя равноправными. Применение игр на занятиях способствует созданию дружеской и положительной атмосферы, которая чрезвычайно важна для поддержания продуктивной учебной среды.

Третья причина заключается в возможности использовать иностранный язык в реальной ситуации, например, во время путешествий. Игры могут быть очень хорошим способом практиковать это мастерство, потому что их легко использовать для воспроизведения различных ситуаций из реальной жизни.

В-четвертых, используя игры на занятиях, преподаватель выдвигает студентов на первый план, а сам «уходит в тень», что является положительным моментом, поскольку позволяет соискателям высшего образования брать на себя больше ответственности, а также быть более самостоятельными, что, в свою очередь, повышает уровень их доверия к преподавателю.

В-пятых, игры подходят студентам высшего образования с низкой самооценкой, особенно когда игра происходит в небольших группах, потому что тогда они получают возможность выступать перед меньшей аудиторией, а не высказываться перед всей учебной группой. Иногда легче открыться во время игры, ведь тогда атмосфера не столь серьезна и больше внимания уделяется скорости, а не грамматической правильности [2].

Языковые игры можно классифицировать по разным критериям. Например:

- сортировочные и организационные игры. У студентов есть набор карт с разными продуктами, и они сортируют карты в зависимости от того, где можно купить эти продукты – в продуктовом магазине, универсаме и т.д.;

- игры, направленные на восполнение информационных пробелов. В таких играх один человек или более имеет информацию, в которой другие нуждаются для выполнения задания. К примеру, один человек может иметь рисунок, а его партнер должен создать подобный рисунок, слушая информацию, предоставленную человеком с рисунком;

- игры в угадывание. Это вариация игр, направленных на восполнение информационных пробелов. Одним из самых известных примеров игры в угадывание являются 20 вопросов, которые один человек, думая об известной личности, месте или вещи, задает другим участникам, оценивая их ответы словами «да/нет», чтобы они могли угадать, о ком или о чем идет речь.

Прежде чем использовать компьютерные игры на занятиях по изучению английского языка, нужно обязательно узнать, в какие игры играют соискатели высшего образования. Если выбрать игру, которая их не заинтересует, это будет напрасно потраченное время.

К сожалению, многие из игр, написанных специально для изучения английского языка, обычно представляют собой тесты, замаскированные под игры, поэтому они не вызывают интереса у соискателей высшего образования и очень быстро им надоедают.

Конечно, на занятиях по английскому языку будет мало пользы от использования авто- или мотогонок или «игр-стрелялок» (хотя все зависит от категории соискателей высшего образования; например, если мы работаем с курсантами вузов со специфическими условиями обучения, можно таким образом намного легче изучить полицейскую технику, типы оружия или его части на английском языке).

Игра определяется как форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение социального опыта, апробированного в социально установленных способах осуществления предметных действий в предметах науки и культуры. Игра – конкретная деятельность, включающая в себя все компоненты труда и приводящая к эмоциональному насыщению.

Это лишь некоторые определения концепции игры, но я хочу отметить, что все они, по сути, одинаковы. Несмотря на некоторые различия, исследователей проблемы объединяет то, что игра является способом развития личности.

Существует множество видов игр, и среди них можно выделить следующие группы: 1) фонетические; 2) лексические; 3) игры с фразами; 4) грамматические игры; 5) игры для обучения чтению; 6) игры для обучения навыкам аудирования; 7) игры для обучения говорению; 8) смешанные игры; 9) коммуникативные игры [5]. Основным материалом в языковых играх является сам язык. Разные игры развивают разные речевые навыки: Listening – аудирование, Reading – чтение, Speaking – говорение, Writing – письмо. Однако мы часто модифицируем игру под свои нужды. Приведем примеры игр, относящихся к каждой из вышеперечисленных групп.

Среди фонетических игр можно выделить игры-головоломки, игры-имитации, игры-гонки, игры с предметами и игры на внимание.

При обучении лексике целесообразно использовать такие игры, как карточки, загадки, кроссворды, чайнворды, «Найди слова», «Найди пословицы». Очень распространенные игры: «Аукцион» или «Дуэль», «Потеряя», «Цепочка слов по теме» и т.д. Среди грамматических игр можно использовать следующие: «Узнай, кто говорит» (Guess, who is speaking), «Где ты был?» («Where were you?» – отработка The Past Simple Tense), «Прятки на картинке» (Hide-and-Seek in a Picture), «Я попрошу тебя сделать что-то. Скажи, что ты уже сделал это вчера» («Lazy-bones» (I'll ask you to do smth. Say that you did it yesterday) [3].

В обучении можно использовать игры, имитирующие реальные жизненные ситуации, например: «На приеме у окулиста», «Конкурс дикторов телевидения», «Компьютерная игра» [3, с. 125].

При обучении аудированию необходимо учитывать, что речь является одним из важнейших средств общения. Общение может быть устным или письменным. Устная речь является средством осуществления двух видов деятельности – говорения и слушания, поскольку использование устной речи для общения означает как ее создание, так и понимание. Механизмы речи и слуха тесно связаны друг с другом, а иногда даже совпадают. Поэтому невозможно научить слушать, не говоря, и говорить, не слушая. Обучение аудированию должно включать в себя:

- формирование механизмов прослушивания речи, памяти, вероятностного прогнозирования;
- студенты слушают настоящую иностранную речь в определенном темпе;
- изучать разговорные клише и бытовые выражения;
- широкое использование визуальных и других средств при аудировании.

В целом обучение аудированию в игре имеет наибольший эффект, поскольку игра активизирует умственную деятельность, делает процесс обучения приятным и интересным, а трудности, возникающие в процессе обучения, преодолеваются с наибольшим успехом и легкостью.

Самыми простыми играми на ранних этапах обучения слушанию являются игры типа «Повтори», или «Эхо». Победителем становится тот, кто не допустит ни одной ошибки. В этой игре может быть дополнительная задача: определить, какие из предложенных для повторения фраз являются повествовательными, какие вопросительными, а какие восклицательными.

При обучении аудированию после прослушивания текста (с участием как можно большего числа персонажей) особый интерес представляют игры, которые необходимо инсценировать по содержанию текста. В этих играх студенты проявляют не только умение слушать, но и художественные способности. В играх на слушание студент может проявить себя как личность, а также как член команды. Универсальных игр для обучения аудированию не существует, но любое упражнение, любой текст можно превратить в игру. Для этого необходимо подготовить аксессуар, создать соревновательную атмосферу, а задания по текстам сделать разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

Что касается обучения речи, то распространены такие игры, как «Снежок», где в середину стола кладут карточки со словами и фразами, которые предстоит изучить. Один студент берет карточку, показывает ее всем и использует заданное слово или фразу. Другой вариант игры «Снежок» заключается в том, что вся группа принимает участие в рисовании, раскрашивании, описании рассказа или создании рассказа. Каждая фраза состоит из определенного количества слов: первое из одного, второе из двух и т.д. Ведущий записывает все предложения на доске. Выигрывает тот, кто произнесет последнюю фразу.

Среди коммуникативных игр наиболее удачными на занятии являются игры без информации (побеждает тот, кто первым объединит всю информацию, полученную от других участников), игры-соревнования (побеждает тот, кто правильно отгадает). Как пример коммуникативных игр можно привести ролевые игры. В таких играх студентам дается определенное задание, которое они могут выполнить, соблюдая определенные правила. Здесь большую роль играет метод драматизации – это сочинение на основе

литературных произведений и творческое использование устной речи (по сути, студенческий театр). Этот метод позволяет сформировать позитивное отношение к изучению иностранного языка. Драматические приемы включают диалог и импровизацию.

1. Драма является частью реальной жизни и готовит студентов к решению реальных жизненных проблем. Драма позволяет студентам играть разные роли и дает им возможность выразить свои мысли и чувства. В целом это позволяет студентам понять, а иногда и решить собственные жизненные проблемы и реализовать свои способности в будущей профессии, делая это на английском языке.

2. Драма побуждает студентов принимать творческие решения. Драма – это не просто место, где учат тому, о чем думать и что чувствовать, она побуждает задавать вопросы, отвечать и объяснять, что они чувствуют и о чем думают, а также учит их мыслить более глубоко.

3. Драма учит вербальному и невербальному общению.

4. Посредством ролевых игр студенты учатся использовать навыки вербального и невербального общения. Отрабатывают различные коммуникативные навыки, используя мимику, язык тела и дикцию. Изучают основы риторики.

5. Драматургия улучшает психологическое состояние студента.

6. Играя разные роли, студенты выражают чувства в высказывании, не опасаясь осуждения или критики. Находясь в роли, они могут решать собственные проблемы, что улучшает психологическое состояние.

7. Драма развивает эмпатию (сопереживание).

8. Играя различные роли, студенты учатся развивать свои личностные качества, учатся сочувствовать героям в трудных ситуациях.

9. Драма развивает сотрудничество и другие социальные навыки. Работая над сценой или спектаклем, студенты работают вместе, а значит, учатся управлять своими взаимоотношениями с другими людьми. Учатся работать в команде и пытаются найти выход из любой ситуации.

10. Драма улучшает внимание и восприятие.

11. Студенты учатся лучше, когда они вовлечены в процесс, который им нравится и в котором они активны. Они заинтересованы в процессе и в то же время активно изучают язык.

12. Драма помогает студентам понять и найти выход из трудных ситуаций, развить нравственные ценности.

13. Драма помогает студенту понять важность ценностей и развить дополнительные навыки.

14. Драма – альтернативный метод оценки через наблюдение (экстернализация).

15. Некоторые наши студенты не способны понять конкретные вещи в драматических произведениях, и в процессе драма иногда помогает им разобраться в собственных проблемах.

16. Драма – это интересно.

17. Чтение — это весело. Конечно, студентам нравится этот процесс обучения.

18. Драма способствует эстетическому развитию.

19. Драма – это инструмент обучения, который может улучшить другие области учебной программы. Драма может использоваться для развития других навыков, чтобы стать всесторонне развитым человеком [11].

Сказка также может выступать в качестве ролевой игры на уроках английского языка. С помощью сказки можно познакомиться с новой лексикой, с окружающим миром, при этом интересно провести урок в форме ролевой игры. И задачей станет научиться воспроизводить текст без образца, то есть без самого текста сказки (составить рассказ по нескольким предложениям, кратко пересказать текст, найти и исправить ошибки и т.д.).

Технологии интерактивного обучения могут быть проведены как в аудиториях, так и вне аудитории. Главной целью проведения данных уроков является то, что ни один студент

не остается без внимания, но в благоприятной для обучения атмосфере приобретет знания и навыки иностранного языка.

К интерактивным методам обучения английскому языку относят: презентацию, беседы, ролевые игры, дискуссии, «мозговой штурм», конкурсы с практическими задачами и их дальнейшим обсуждением, проекты, творческие мероприятия, использование ИКТ и привлечение носителя языка [3].

Выбирая тот или иной интерактивный метод, а именно Interview, Round Table, «Reflexive Circle», «»Hot summary», «Project», «Expert Groups», «Dozens of questions», «Excursion» и другие, преподаватели формируют у студентов соответствующие навыки.

Рассмотрим подробнее некоторые интерактивные методы обучения, которые можно использовать на уроках английского языка: «An item description» – это игра, в которой нужно описать слова или словосочетание, указанное на карточке, не называя корень слова и не применяя жестов. Преимуществом данной игры является накопление словарного запаса, практика грамматики. Можно использовать в качестве разогрева перед уроком, улучшаются навыки быстрого реагирования, активизируется поиск синонимов на английском языке, коммуникативный контакт с группой.

Большое значение имеют игры, направленные на отработку письменных навыков. Они могут представлять собой работу над проектом. В своей практике мы стараемся использовать проекты как можно чаще. Студенты использовали такие темы, как «Умный дом», «Меню моего ресторана», «Необычные места Кыргызстана», «Я делаю робота». В качестве проекта также может выступить оформление уголка, посвящённого английскому языку, где помещаются фотографии, пословицы, поговорки, известные высказывания и т.д. Преподаватель также может предложить студентам сделать открытку-поздравление. При этом команды должны даваться на английском языке: «take a piece of paper», «take the scissors». Когда студенты справятся с заданием, они должны будут рассказать о своей открытке, о том, что они нарисовали и какое поздравление написали. Практика показывает, что студенты всегда с большим энтузиазмом относятся к таким видам работы.

«Chain story» – это интерактивный метод развития логики, проявления фантазии и индивидуальности. Суть этого метода состоит в продолжении истории предыдущего участника.

Преимуществами Chain story является накопление словарного запаса, отработка навыков грамматики, улучшается логическое мышление, повышается внимание. Представленные примеры игр могут проводиться и во второй части занятия для повышения активности студентов. Для их проведения не требуется значительной подготовки, и ход игры зависит от теоретического уровня познания участников.

Для умения учащимися анализировать мнения следует применять следующие методы:

- «Round table» – это коллективная игра на решение общей проблемы;
- «Scientific debate» – учебный спор-диалог, в котором участники – представители разных направлений, отстаивающие свое мнение, однако противоположное другим;
- «Competition in small groups» – мотивационная игра, побуждающая студентов к активности;
- Brainstorm» – метод, направленный на совместное решение проблемы. Целью этого метода является обеспечение генерации идей для неординарных решений определенной проблемы. Для проведения «мозгового штурма» необходимо:
 - высказать как можно больше идей и зафиксировать их;
 - записывать все озвученные идеи;
 - отсутствие критики;
 - все участники имеют равные права, в частности, на выражение собственного мнения;
- «Judicalsitting» – игра на распределение ролей для достижения максимального результата, например, для поиска конструктивных ответов;

- «Debriefing» – это анализ и обсуждение результатов проделанной работы, структурирование полученного опыта, определение и оценка собственных достижений и поражений преподавателем и студентами, планирование дальнейшей деятельности. А также несколько других упражнений: «Расскажи о себе»: Попросите каждого студента рассказать небольшую историю о себе, своих увлечениях или семье. Это поможет развить навыки монологической речи, структурирования мыслей и выразительности. «Диалоги в роли»: студентов делят на пары и дают им роли для проведения диалога на заданную тему. Например, «покупатель – продавец», «преподаватель – студент», «доктор – пациент».

Вышеприведенные методы или упражнения помогут студентам развить навыки активного слушания, реагирования и совместного конструирования диалога. «Сочинение иллюстрации»: Предоставьте студентам иллюстрацию или фотографию и попросите их сочинить историю, описывающую происходящее на картинке. Это упражнение развивает навыки описательной и повествовательной речи, воображение и связность высказывания. «Задай вопросы»: Дайте студентам задание задавать друг другу вопросы на определенную тему. Например, «вопросы о домашних животных», «вопросы о любимой книге». Это поможет развить навыки формулирования вопросов, а также слушания и ответной реакции на вопросы других. «Обсуждение новости»: Принесите статью из газеты или Интернета о текущих событиях и попросите студентов обсудить ее в группе. Поощряйте их выражать свои мнения, аргументировать их и слушать точки зрения других. Это упражнение развивает навыки критического мышления, аргументации и убеждения. «Ролевые игры»: предложите студентам сыграть ролевые сценки, где они будут воплощать разные персонажи и взаимодействовать друг с другом.

Например, «Игра в магазин», «Игра в почтовое отделение». Это упражнение развивает навыки эмоциональной выразительности, слушания и реагирования на речь партнера. Регулярное проведение подобных упражнений способствует формированию коммуникативных речевых умений и помогает студентам стать более уверенными и грамотными в устной речи английского языка [10].

Метод «Аквариум». Используя такой метод, преподаватель распределяет всех студентов на группы по 4-5 человек и предоставляет им какую-либо задачу для ознакомления. Одна из групп садится в центре группы для обсуждения предложенной задачи. Остальные студенты в группе слушают, наблюдают и не вмешиваются. После того как эта группа выполнила свою задачу и заняла свое предыдущее место, все обсуждают, хорошо ли эта группа решила ту или иную задачу.

Затем место в «Аквариуме» должна занять другая группа и обсудить следующую, предложенную преподавателем ситуацию.

Метод «Уча, учимся». Метод, который дает возможность студентам самим принять участие в обучении, чтобы передать свои знания и умения своим одноклассникам во время проведения занятия. Для этого студенты готовят свои краткие доклады, находят какие-то интересные факты, а затем делятся ими с группой.

Метод «Работа в парах». Этот метод относится к технологии кооперативного обучения. Он способствует выработке навыков выражаться, общаться с одноклассниками, вести дискуссию и активно слушать других. В соответствии с этим методом студенты делятся на пары, что позволяет им быстрее совместно выполнять разные задания преподавателя.

Метод «Ток-шоу» помогает студентам получить навыки публичного выступления и дискуссии в стиле телевизионного ток-шоу. На таком уроке преподаватель выступает в роли ведущего. Такая форма предоставляет возможности контролировать ход дискуссии, участвовать в ней, выражать и защищать свое мнение.

Метод «Микрофон» предоставляет возможность каждому студенту быстро и по очереди выражать свое мнение или позицию, давая ответ на вопросы преподавателя, говоря в воображаемый микрофон.

«Ролевая игра» – это вид деятельности, в основе которой есть представление себя или кого-то иного в конкретной ситуации. Задача студента состоит в том, что нужно сыграть роль, где участник выступает как социальная часть окружения [3].

Применение интерактивных методов позволяет интенсифицировать и оптимизировать процесс обучения в вузе. Они облегчают формирование учебной и познавательной деятельности студентов, предоставляют возможность творческого подхода к усвоению учебного материала, позволяют анализировать полученную информацию, учат правильно выражать и формулировать собственное мнение [2].

Как видим применение интерактивных и коммуникативных методик и технологий является новым феноменом в системе образования. Множество научных исследований подтверждает тот факт, что интерактивные и коммуникативные методики, технологии способствуют лучшему усвоению знаний студентами, развитию умений и навыков, способствуют мотивации к познанию иноязычной среды.

Следовательно, на современном этапе развития образование претерпевает множество преобразований, поэтому уже недостаточно уметь переводить с иностранного языка и, наоборот. Изучение иностранного языка должно быть цельным процессом, с помощью интерактивных и коммуникативных методик и технологий способствовать развитию всех навыков студента, повышению его мотивации к обучению, обеспечивать комфортный стиль обучения, легкость запоминания и воспроизведения обучающей информации.

Как уже упоминалось выше, основная цель игровых упражнений – повысить эффективность занятия. Подчеркну, что игру нужно рассматривать как одно из упражнений, а не как развлечение и разумно сочетать её с другими заданиями [8].

Выводы: Интерактивные игры способствуют повышению мотивации студентов к изучению английского языка. Они создают неформальную и комфортную учебную среду, которая помогает преодолеть языковой барьер. Игры стимулируют активное взаимодействие студентов, что способствует развитию навыков устной и письменной речи, а также умения слушать и понимать. Использование интерактивных игр позволяет учитывать различные уровни языковой подготовки студентов и адаптировать материалы под их потребности. Сюжеты интерактивных игр, особенно ролевых и квестов, помогают развивать креативность, критическое мышление и способность принимать решения на английском языке. Многие интерактивные игры включают элементы культуры стран, где используется английский язык, что повышает интерес студентов к языковой среде и культурным традициям. Игровая форма подачи способствует лучшему запоминанию лексики и грамматики благодаря активному включению их в игровой процесс.

Рекомендации для внедрения: Для достижения максимального эффекта интерактивные игры должны быть органично встроены в учебный процесс, сочетаться с традиционными методами обучения и направлены на решение конкретных языковых задач.

Перспективы исследования: Необходимо провести дальнейшие исследования для оценки долгосрочного влияния интерактивных игр на уровень владения английским языком, а также изучить их влияние на различные аспекты межкультурной коммуникации.

Список использованной литературы

1. Mubaslat M. The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage, 2012, 14 p. – URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf>
2. Sigurðardóttir S. The use of games in the language classroom, 2010, 42 p. – URL: <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigrídurdogg2010.pdf>
3. Ковалева Т. Об использовании компьютерных игр на занятиях по английскому языку // Вестник Национального авиационного университета. Серия: Педагогика. Психология, 2015. – Режим доступа: <http://jrn1.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227/13428>
4. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – Москва, 2002.

5. Мильруд Р.П. Методика преподавания английского языка. – Москва, 2005.
6. Нестандартные уроки английского языка в школе / Под общ.ред. С.Н. Смоленского. – Ростов н/Д, 2007.
7. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – Москва, 1981.
8. Колесникова О.А. Игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе, 1989, № 4.
9. Курбатова М.Ю. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе // Иностранные языки в школе, 2006, №3.
10. Абдимомунова А.О., Джусупбекова М.С. Формирование коммуникативных речевых умений младших школьников, упражнение по русскому языку для 3 класса // Вестник КНУ им. Ж. Баласагына, 2023, №2 (114), с.278-286.
11. Элебесова Ж.К., Кайыпова Е.А. Использование драмы в преподавании английского языка в университете // Вестник КНУ им. Ж. Баласагына, 2022, №3 (111), с.204-211.

УДК 378.146

DOI 10.58649/1694-8033-2024-4(120)-47-51

Акылбекова Н.И.¹, Жакшылыкова К.², Эсенкулова Ж. Ш.³, Эралканова А.О.⁴

Ж. Баласагын атындагы КУУ^{1,3,4},

И. Арабаев атындагы КМУ²

Акылбекова Н.И.¹, Жакшылыкова К.², Эсенкулова Ж. Ш.³, Эралканова А.О.⁴

КНУ имени Ж. Баласагына^{1,3,4}

КГУ имени И. Арабаева²

Akylbekova N.I.¹, Zhakshylykova K.², Esenkulova Zh. Sh.³, Eralkanova A.O.⁴

KNU named after J. Balasagyn^{1,3,4}.

KSU named after I. Arabaev²

ORCID 0000-0002-8829-00941

ORCID 0009-0005-8075-65652

ORCID 0009-0000-1274-63693

ORCID 0009-0008-2739-12124

КОМПЕТЕНЦИЯЛЫК ОКУУ СИСТЕМАСЫНДА ПЕДАГОГИКАЛЫК КОНТРОЛДОО ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ ПРИ КОМПЕТЕНТНОСТНОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ PEDAGOGICAL CONTROL UNDER A COMPETENCE-BASED TRAINING SYSTEM

Кыскача мүнөздөмө: Макалада ЖОЖдогу педагогикалык контроль окуу, тарбиялоо, кесиптик жана жеке өнүгүү процесстерин ишке ашыруу үчүн зарыл болгон билим берүү процессинин катышуучуларынын (педагогикалык контролдун субъекттеринин жана объектилеринин) иш-аракеттеринин (өз ара аракеттенүүсүнүн) тутуму катары, алардын келечектеги адистердин квалификациялык мүнөздөмөлөрү жана калыптанган компетенциялары тарабынан коюлган талаптардын пландаштырылган деңгээлине ылайык келүүсү, ЖОЖдун билим берүү процессинде ишке ашырылып жаткандыгы каралат.

Аннотация: В статье рассматривается педагогический контроль в вузе как система действий (взаимодействие) участников образовательного процесса (субъектов и объектов педагогического контроля), необходимых для осуществления процессов обучения, воспитания, профессионального и личностного развития, их соответствия спланированному уровню требований, предъявляемых квалификационными характеристиками и