

Юлдашева Дилдорахон Абдувахобовна,
преподаватель “University of economics and pedagogy”

Аннотация: В статье рассматривается использование различных ролевых игр при организации занятий. А также показаны преимущества реальных игр. Известно что Ролевая игра обладает большими обучающими возможностями.

Ключевые слова: занятия, ролевые игры, инновация, технология, политика, реализация, мотивация.

1-Президентом Республики Узбекистан было подтверждено 2010 год объявить годом гармонично-развитого поколения. Гармоничное развитие подрастающего поколения – один из приоритетов государственной политики Узбекистана. 2010-й год страна объявила «Годом гармонично развитого поколения» и приступила к реализации целевой программы, в которой большое внимание уделяется вопросу воспитания и образования молодёжи. А также, в 2012 году 12 декабря 1-Президент Республики Узбекистан объявил ускорение иностранных язык с первого класса в школе.

Сегодня оглашаются многие решения Президента в сфере образования, одно из них Постановление Президента Республики Узбекистан, от 02.02.2024 г. № ПП-54.

Значение слово «инновация» есть создавать новое. В современной ситуации, когда наша страна вступает в мирохозяйственные отношения, не только содержание, но и технологии, методы обучения важны для создания позитивного отношения молодёжи к образованию. Развитие новых методов и технологий в образовании является настоятельным требованием времени. Развитие инновационных процессов в образовании – есть способ повышения качества образования, его эффективности и доступности. Большое значение в организации учебного процесса играет мотивация учения, которая заставляет логически мыслить, повышает интерес к тому или иному виду занятий, к выполнению того или иного упражнения. Положительное влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность. Одним из видов интенсификации обучения иностранным языкам является применение ролевых игр.

Ролевая игра создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена тем, что мотивация повышает интерес к предмету. Ролевая игра обладает большими обучающими возможностями:

- является моделью общения. В ней присутствует как речевое так и неречевое действие участников, обладает большими возможностями мотивации;
- даёт возможность быть сопричастным ко всему происходящему;

- имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией общения. Таким образом, ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях.

Практически всё учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом активен не только говорящий, но и слушающий, так как он должен понять высказывание партнёра и при необходимости отреагировать на неё. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способствуют осознанному усвоению иностранного языка.

Но ролевая игра должна отвечать определённым требованиям:

- * Игра должна стимулировать мотивацию, вызывать у обучаемых интерес и желание хорошо выполнять задание.

- * Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организовать.

- * В ролевой игре должна принимать участие вся группа.

- * Она должна проводиться в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывать чувство удовлетворения, радости.

- * игра организуется таким образом, чтобы обучаемые могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал.

Роль преподавателя сводится в управлении процессом общения: подходит то к одному, то к другому студенту, который нуждается в помощи, вносит необходимые коррективы в работу.

В ходе игры преподаватель не исправляет ошибки, а лишь незаметно записывает их, чтобы на следующем занятии обсудить наиболее типичные.

Обсуждая проведенную игру, оценивая участие в ней, преподавателю следует проявить такт особенно при оценке результатов первой ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности её участников неизбежно приведет к снижению активности. Желательно начать обсуждение результатов игры с удачных моментов и лишь затем перейти к недостаткам. В процессе ролевой игры происходит одновременное совершенствование и развитие навыков в использовании языкового материала, но на начальном этапе главная задача – это общение, мотивированное ситуацией и ролью. Поэтому ролевой игре следует отводить место на завершающем этапе работы над темой, т.е. когда весь материал усвоен, он выводится в речь.

Таким образом, ролевая игра придает учебному общению коммуникативную направленность, укрепляет мотивацию изучения иностранного языка и значительно повышает качество овладения им.

Еще одной формой игрового общения становится «подражательная» ролевая игра. «Подражательные» игры преследуют не только образовательные цели, но имеют целью формирование у обучающихся социально-политической зрелости, нравственных знаний и убеждений, воспитания идеологической стойкости. Так,

например, можно имитировать дискуссию между узбекскими студентами и их «зарубежными сверстниками». Студенты рассказывают «зарубежным гостям» о юношеских организациях нашей страны, о своей учебе, о правах и обязанностях граждан Узбекистана. Проводятся также игровые дискуссии, направленные на будущую профессиональную деятельность обучаемых.

С этой точки на более высоких этапах можно организовывать имитационные деловые игры, которые являются важным средством не только обучения иностранному языку, но и профессиональной подготовки к будущей специальности.

Эффективность ролевой игры как методического приема обучения повышается, если преподаватель правильно определяет продолжительность речевого общения участников. Прежде чем ввести данный прием работы в учебный процесс, необходимо провести большую подготовительную работу. Чтобы организовать общение в рамках ролевой игры, необходимо сформировать эти навыки в реальных условиях учебного процесса. Для этого используются тренировочные упражнения.

ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры на уроке. ИЯШ №3/87
2. Матрон Е.Д. Модели сюжетной ролевой игры на уроке по работе с газетой. ИЯШ №2/90
3. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр. ИЯШ №2/88
4. Matkarimova A.I. (2024). Nominative sentences in linguistics. *Scientific approach to the modern education system*, 2 (21), 39-41.