

19 Firsova L.M. Ispol'zovanie telekommunikacionnyh tehnologij na urokah inostrannyh jazykov / L.M.Firsova, N.N.Krivosova // Vestnik voronezhskogo instituta vysokih tehnologij. 2013. № 11. S.163-164.

20 Sviridov V.I., Anderson D. Ob ispol'zovanii informacionnyh tehnologij v nepreryvnom obrazovanii / V.I.Sviridov, D.Anderson // Vestnik voronezhskogo instituta vysokih tehnologij. 2013. № 11. S.163-164.

21 Zemljanuhina N.S. O primenении informacionnyh tehnologij v menedzhmente / N.S.Zemljanuhina // Uspehi sovremennogo estestvoznaniya. 2012. № 6. S. 106-107.

22 Olejnik D.Ju. Nekotorye voprosy ispol'zovanija informacionnyh tehnologij v turisticheckoj industrii / D.Ju. Olejnik // Uspehi sovremennogo estestvoznaniya. 2012. № 6. S. 110.

23 Filipova V.N. O primenении informacionnyh tehnologij v turisticheckoj sfere / V.N. Filipova // Uspehi sovremennogo estestvoznaniya. 2012. № 6. S. 112-113.

АННОТАЦИЯ

В статье анализируются некоторые особенности в сфере образования, основные проблемы обучения в вузе.

В статье рассматриваются характеристики инновационных процессов в образовании и их влияние на современную систему образования. Обсуждаются ключевые аспекты, такие как технологическая интеграция, гибкость и дифференциация, сотрудничество и создание сетей, эксперименты и исследования, а также адаптация к быстро меняющемуся миру, и анализируются основные проблемы обучения. Приведены примеры педагогических открытий и показана роль информационных и телекоммуникационных технологий в образовательном процессе.

Рассматривается важность инноваций для создания качественной и адаптированной системы образования, способной эффективно подготовить учащихся к вызовам современного общества.

УДК 372.881.111.1

МРНТИ 14.07.09

Бисалиева Н.С., старший преподаватель, <https://orcid.org/0000-0002-4171-0848>

НАО «Западно-Казахстанский аграрно-технический университет имени Жангир хана», г. Уральск, ул. Жангир хана 51, 090009, Казахстан, nurbikebisaliev@mail.ru

Майранова Л.Н., старший преподаватель, <https://orcid.org/0000-0002-0697-5717>

ЧВПОУ «Западно-Казахстанский инновационно - технологический университет», г. Уральск, пр. Назарбаева, 208, 090000, Казахстан, mairanova.l@mail.ru

Bisaliev N.S., senior lecturer, <https://orcid.org/0000-0002-4171-0848>

NJSC "West Kazakhstan Agrarian-Technical University named after Zhangir Khan", Uralsk, st. Zhangir Khan 51, 090009, Kazakhstan, nurbikebisaliev@mail.ru

Mayranova L.N., senior lecturer, <https://orcid.org/0000-0002-0697-5717>

"West Kazakhstan Innovation and Technology University", Uralsk, Nazarbayev Ave., 208, 090000, Kazakhstan, mairanova.l@mail.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ USING GAMES WHEN LEARNING ENGLISH

Аннотация

Игровая форма - отличная методика при преподавании различных предметов, потому что она вызывает интерес у студентов. Ее можно использовать в любой аудитории для студентов любого уровня подготовки. Игра должна приносить разнообразие и интерес к изучению определенных тем. Данная статья исследует анализ использования дидактических игр на занятиях по английскому языку, а также указывает стратегию и необходимые инструменты для проведения игровых методов на занятии. Использование игр при обучении английского языка

необходимо достичь основной цели преподавания, которая заключается в том, чтобы сделать студентов активными участниками учебного процесса и поддерживать их мотивацию. Статья содержит теоретическую часть, в которой дается краткая информация о том, что такое игра, и об их предпосылках. Анализируется эффективность использования игр, а также рассматривается методология сбора данных, использованная в данном исследовании, предоставлены выводы исследования и несколько рекомендаций. Целью данного исследования было понять важность использования игр на занятиях по английскому как части метода обучения, уделяя большое внимание тому, какими должны быть игры и каким образом их правильно организовывать.

ANNOTATION

The game form is an excellent technique when teaching various subjects, because it arouses the interest of students. It can be used in any classroom for students of any level of training. The game should bring variety and interest to the study of certain topics. This article explores the analysis of the use of didactic games in English classes, and also indicates the strategy and necessary tools for conducting game methods in the classroom. Using games in teaching English is necessary to achieve the main goal of teaching, which is to make students active participants in the learning process and maintain their motivation. The article contains a theoretical part, which provides brief information about what a game is and its prerequisites. The effectiveness of the use of games is analyzed, as well as the methodology of data collection used in this study is considered, the conclusions of the study and several recommendations are provided. The purpose of this study was to understand the importance of using games in English classes as part of the teaching method, paying great attention to what games should be and how to organize them correctly.

Ключевые слова: *игры, преподавание, менеджмент, курс иностранного языка, внимание, мотивация, неязыковой вуз, конкурс, диалог, соревнование*

Key words: *games, teaching, management, foreign language course, attention, motivation, non-linguistic university, competition, dialogue, competition*

Введение. Язык – это инструмент общения, который используется для информирования или запроса у других людей определенных вещей, для выражения чувств, эмоций, идей или обмена знаниями или опытом. Безусловно, язык имеет большое значение, поскольку он служит для языкового общения, которое является основной потребностью общества. Кроме того, изучение нового иностранного языка дает человеку прекрасную возможность в сегодняшних реалиях. Знание английского языка многократно увеличивает шансы получить хорошую работу не только в нашей стране, но и за рубежом в международных компаниях. Английский стал языком многих областей современного мира, таких как наука, авиация, технологии, дипломатия, туризм и многих других. Изучение английского языка служит не только для работы, но и имеет решающее значение для общения, поскольку в настоящее время это также язык многих социальных сетей. На протяжении многих лет ученые и учителя много писали о преимуществах использования игровых методов на занятиях иностранного языка. Все они подтверждают, что данная методика на занятиях способствует созданию ценных и релевантных условий для использования языка, мотивирует студентов участвовать и сотрудничать друг с другом, поскольку основное внимание уделяется общению на иностранном языке, создает возможность практиковать языковые навыки и помогает студентам поддерживать уровень владения языком [1].

По мнению многих исследователей данного вопроса, было признано, что игры могут обеспечить приятное расслабление после обычного занятия английского языка. Используя игры после сложного теста или во время углубленных занятий, они могут помочь студентам скорректировать их мотивацию к обучению и сделать их более внимательными.

Материалы и методы исследования. Возникло неправильное представление о том, что изучение английского языка должно быть скучным по своей природе. На самом деле, использование игр является важным инструментом, который позволяет преподавателям иностранных языков вносить разнообразие в свои занятия, предоставляя различные тестовые задания в форме развлечения. С помощью игр студенты могут развить ряд важных

способностей, таких как креативность, мастерство употребления нужной лексики и грамматики, а также командная работа. Основное внимание в данном исследовании уделяется использованию игр в курсе английского языка. Это исследование анализирует использование игр при обучении английского языка и направлено на выявление важности использования игровых средств для облегчения процесса изучения английского языка [2]. Цель данного исследования - ответить на следующие вопросы:

- Являются ли игры эффективным способом и служат ли для увеличения интереса в изучении английского языка?

- Облегчают ли игры процесс изучения английского языка?

- Какие игры наиболее полезны на занятиях английского языка?

- Сложно ли преподавателю организовать обучение, используя игровые формы? Игра рассматривается не только как увлекательное занятие, но и как воспитательный инструмент для изучения и совершенствования определенных навыков. Игры при преподавании английского языка требуют больших усилий со стороны преподавателя, поскольку именно он должен найти подходящие игры для использования на занятии. Обучающая игра должна соответствовать критериям своей цели. Установлено, что многие игры положительно влияют на мышление и другие коммуникативные навыки. Другие преимущества, которые предлагают игры, - это социальные и командные навыки. Обучающиеся не только улучшают свои знания английского языка, но и приобретают другие способности, такие как навыки сотрудничества и командной работы [4]. Таким образом, они получают пользу от умственной стимуляции, которую приносят игры, поскольку игры также требуют определенных усилий и навыков от обучающихся. Студенты обязаны следовать рекомендациям игр и критически мыслить, чтобы выиграть ту или иную игру. Использование игр на занятиях рассматривается не как простая форма обучения, а как метод познания и повышения интереса к изучаемому языку. Это приносит новизну в изучение английского языка студентами в непринужденной форме, чтобы исключить факт заучивания материала в монотонной форме. Результаты игры в конечном итоге вызовут у студентов чувство достижения и облегчат запоминание новых навыков английского языка. Студенты более мотивированы, когда они учатся, практикуясь и испытывая на себе новые навыки. Вовлеченность, которую они проявляют в игре, побуждает их стремиться к лучшим результатам, и мотивирует в большей степени [5].

“Игрой” считается оформленная и организованная игра, которая обычно затевается для развлечения и часто служит образовательным инструментом. “Языковая игра - это философская концепция, разработанная Людвигом Витгенштейном, относящаяся к простым примерам использования языка и действиям, в которые вплетен язык [6]. Витгенштейн утверждал, что слово или даже предложение имеет значение только в результате “правила” разыгрываемой “игры”. Язык сам по себе задействован в деятельности для обретения ее смысла. Обучающие игры – это такие, которые специально разработаны с целью обучения и передачи определенных знаний участникам. Они созданы для того, чтобы предоставить обучающимся простую и непринужденную среду для изучения определенных предметов или помочь им в совершенствовании своих языковых навыков. Поскольку педагоги осознают психологическую необходимость игр, они все чаще используются в образовательных целях.

Игры - это инструмент взаимодействия, который представляет собой не только развлечение, но и обучает многим социальным навыкам, мотивации, повышает уверенность в себе и приносит много эмоций. Некоторые этнографы уверены, что образование послужило основой для создания многих других игр [7].

Интегрируя игры на своих занятиях по английскому языку, преподаватели создадут среду, способствующую развитию у студентов стремления к непрерывному обучению. Игры очень мотивируют при обучении иностранному языку благодаря тому, что они доставляют обучающим удовольствие от обучения. Студенты будут учиться лучше после того, как почувствуют, что добиваются прогресса, и поэтому игра станет для них отличным источником практики, а также привлечет к ней даже стеснительных студентов. Игры – отличный инструмент для вовлечения всех студентов в отработку навыков английского языка. Как упоминали Баттеридж, Баки и Райт, игры создают среду для релевантного и целенаправленного общения, которое происходит по мере того, как учащиеся пытаются понять суть игры. Участвуя в играх, учащимся предоставляются различные возможности попрактиковаться не

только в своих разговорных навыках, но и во всех остальных. Известно, что, будучи погруженными в использование четырех навыков английского языка, студенты лучше усваивают английский язык. Использование игр на уроке - отличный способ разогреть студентов перед началом занятия или дать им перерыв во время или после занятия, в качестве разминки. Учителя английского языка могут использовать многочисленные обучающие игры на своих курсах. Эти English language Games могут использоваться с целью проверки различных навыков владения английским языком, таких как словарный запас, грамматика, аудирование и письмо, а также многих других социально-коммуникативных навыков [8]. Согласно Гарднеру, теории которого демонстрируют, что люди обладают 8 видами интеллекта, заявляет, что: "при изучении новой темы к ней следует подходить шестью различными способами, чтобы максимизировать шансы быть понятыми всеми учащимися". Один из способов, который предлагает Гарднер, - это "личный путь", где конечной целью является подход к определенным темам с помощью взаимодействия или ролевой игры. Кроме того, Армстронг предлагает в качестве стратегии обучения использование настольных игр, которые, вероятно, могли бы подойти студентам с развитым межличностным интеллектом, поскольку они создают отличные условия для совместной работы внутри аудитории [9].

Для того, чтобы игра была эффективной и достигала своей цели, она должна быть квалифицированно разработана и подобрана, учитывая все особенности аудитории.

По словам Тайсона, игры должны соответствовать некоторым критериям, чтобы достигать своих целей. Некоторые из этих критериев следующие:

- Игра должна быть больше, чем просто развлечением,
- Игра должна включать "дружеское" соревнование,
- Игра должна поддерживать вовлеченность и интерес всех студентов,
- Игра должна побуждать студентов сосредоточиться на использовании языка, а не на самом языке,
- Игра должна давать студентам возможность изучать, практиковаться или пересматривать конкретный языковой материал"

Согласно Langran & Purcell, игры должны быть привлекательными для участников и доставлять им удовольствие, поскольку это привлечет их внимание. Видеть, что обучающиеся очень быстро теряют интерес, необходимо поддерживать их поощрение - важнейший критерий для поддержания и совершенствования их обучения [10]. Еще одним критерием, которым должны обладать игры, является установление связей между обучающимися и помочь им почувствовать себя равными. Игры должны создавать для студентов теплую и дружелюбную атмосферу, внося разнообразие в процесс обучения. Наличие захватывающей обстановки поддержит интерес студентов к учебе. Принимая во внимание одну из причин изучения языков, которая заключается в способности людей использовать его в реальных жизненных ситуациях, игры должны обеспечивать данные критерии. Они могут стать отличным способом применить этот навык на практике, поскольку в играх можно легко использовать различные ситуации из реальной жизни. Это даст студентам возможность применить свои языковые навыки на практике и улучшить их беглость. Практика игр на занятиях английского языка дает студентам возможность выйти за пределы обычной жизни, повысить самооценку и взять на себя больше ответственности. Игры также должны увеличивать кругозор, в котором студенты становятся более независимыми и чувствуют себя свободными в самовыражении.

Еще одна потребность, которую должны удовлетворять игры, - это ставить студентов в различные ситуации, подготавливая их к тому, чтобы получать удовольствие от диалогов на языке, обращать внимание на фонетику и грамматические структуры и быть активными участниками. Игры также должны вызывать у студентов сильные эмоции, которые означают, что они должны что-то чувствовать или переживать, когда присоединяются к игре. Эмоции, такие как радость, развлечение, беспокойство, удовлетворение и так далее, позволяют легко относиться к своему состоянию обучения, и это, скорее всего, положительно скажется на их дальнейшем обучении [11].

Игры - хороший инструмент для застенчивых студентов, поскольку они получают шанс выразить себя в присутствии других. Игра создает счастливую и социальную атмосферу, когда каждый чувствует себя свободным наслаждаться ею и выражать себя таким, какой он есть,

поскольку ситуация не столь серьезна и ошибки не подчеркиваются. Это повысит их уверенность в себе и повысит уровень обучения.

Еще одна важная вещь, которую следует иметь в виду, - это то, что не все игры подходят для обстановки в учебной аудитории или уровня студентов. Бывает трудно решить, какая игра является правильной, и это является обязанностью преподавателя. Рекомендуется обращать внимание на самые фундаментальные критерии игры; это игра, в которой сбалансированы хорошее настроение и сам процесс обучения. Преподаватель должен быть выбрать подходящую игру с учетом целей, к которым стремиться группа. Необходимо помнить, что не следует выбирать сложную игру, требующую большой работы, поскольку это может привести к потере внимания и интереса у студентов, и как таковая она их ничему не научит. Правила игр должны быть разъяснены с самого начала игры, чтобы не вызывать перерывов во время нее, и роль преподавателя в этом случае заключается в наблюдении и помощи, где это необходимо, и поощрении участников.

По окончании игры предлагается выполнить какое-либо запланированное действие, связанное с темой урока, поскольку это дает студентам некоторое время поразмыслить над игрой и полученными в ней навыками и знаниями. Считается крайне важным, чтобы преподаватели понимали, что усиление правил игры допустимо, а в некоторых случаях это может быть необходимо. Например, сложные игры могут быть упрощены, чтобы стать испытанием не только для сильных студентов, но и для менее студентов с начальным уровнем языкового обучения. Они должны соответствовать потребностям обучающихся и их уровню знаний [12].

Те, кто использует игры в качестве учебного инструмента, должны также учитывать время их использования. Согласно Хэдфилду, "игры следует рассматривать как неотъемлемую часть языковой программы, а не как забавное занятие в конце семестра". Игры следует использовать как часть планов занятий, чтобы лучше обучить студентов новые навыки лексики и грамматики английского языка. Например, в играх «Pictionary» и «Where shall I go» обучающиеся могут лучше усвоить словарный запас и попрактиковаться в разговорной речи по мере обучения. Когда учителям приходится объяснять сложную часть грамматики, они могут использовать игру вместо традиционного обучения. Учителя могут помочь учащимся постичь определенные формы грамматики, вовлекая их в специальные игры, которые соответствуют критериям традиционного обучения, включающего запоминание правил, повторяющиеся упражнения и так далее. Кроме того, крайне важно, чтобы учащиеся могли извлечь пользу из игр, которые они используют в реальном общении (Хэдфилд, 1990, с. 5). Большинство преподавателей, желающих провести занятие по английскому языку приходят к выводу, что игровая форма – это отличное решение не только для реализации плана занятия, но и для поддержания мотивации обучающихся во время занятия [13].

Игры в основном рассматриваются как разогревающие мероприятия для привлечения внимания студентов, особенно в свободное время в конце занятия. Игры заслуживают внимания, поскольку они поощряют и способствуют легкому обучению. Как говорит Ли: "Игру не следует рассматривать как незначительную или как занятие для заполнения свободного времени, когда и учителю, и ученикам нечего делать". Игры должны представлять собой ключевой элемент преподавания предмета на иностранном языке.

Игры действительно предлагают студентам ряд преимуществ. Ниже перечислены некоторые из них, согласно Кейси Малархеру и Марте Ленгелинг [14]:

Эффективность использования игр:

- снижает аффективный фильтр;
- поощряет творческое и спонтанное использование языка;
- повышает коммуникативную компетентность;
- мотивирует;
- доставляет удовольствие когнитивным;
- усиливает • пересматривает и расширяет
- фокусируется на грамматике коммуникативная динамика класса:
- ориентирована на учащихся
- учитель действует только как фасилитатор
- укрепляет сплоченность класса

- способствует участию всего класса
- способствует здоровой конкуренции

Адаптивность:

- легко приспосабливается к возрасту, уровню и интересам;
- использует все четыре навыка;
- требует минимальной подготовки после освоения [15].

Автор многих педагогических исследований Чен, подчеркивает, что игры привлекают внимание учащихся и способствуют развитию коммуникативных навыков. Игры создают соответствующую основу для использования языка и развивают мотивацию учащихся к обучению. Они снижают тревожность и связывают многие другие лингвистические навыки. Игры стимулируют использование языка и вдохновляют на творчество. Они также делают студентов активными участниками и создают атмосферу совместного обучения. По словам исследователя Ли Су Кима, преимущества игр заключаются в следующем: “Игры – это желанный перерыв в обычной рутине языковых занятий”. “Они мотивируют и бросают вызов”. “Изучение языка требует больших усилий. Игры помогают учащимся прилагать усилия в процессе обучения и поддерживать их”. “Игры обеспечивают языковую практику в различных навыках - говорении, письме, аудировании и чтении”. “Они поощряют студентов к взаимодействию и коммуникации”. “Они создают значимый контекст для использования языка” [16].

Целью данного исследования является анализ роли игр на занятиях с целью повышения уровня владения студентами английским языком. Это исследование также опирается на предыдущие исследования, проведенные в связи с использованием игр на курсах английского языка как иностранного, и стремится внести свой вклад в другие исследования в этой области. Были использованы как количественные, так и качественные методы для лучшего анализа и определения проблемы и результатов этого исследования. Эта методология использовалась с целью определения методов, практик и влияния, которое они оказали на процесс. Для достижения лучших результатов были проведены интервью и анкетирование в разных группах.

Результаты. Количественный метод выбран для измерения и определения количества и предоставления лучших объяснений. Алиага и Гандерсон точно описали количественные методы исследования. Согласно им, “Количественное исследование - это исследование социальной проблемы, объясняющее явления путем сбора числовых данных, которые анализируются с использованием математически обоснованных методов, например, в конкретной статистике” принимая во внимание, что качественный метод - это анализ сбора данных путем наблюдения, интервью и изучения документов в повседневной жизни. Как утверждали Брайман и Белл, качественное исследование - это исследовательская стратегия, которая показывает связь между теорией и исследованиями и подчеркивает, как эти теории были созданы [17].

Как упоминалось выше, в рамках данного исследования проведено краткое анкетирование преподавателей английского языка относительно отношения к играм и их важности на уроках английского языка. Все согласились использовать одну и ту же технику на своих уроках английского языка, это была техника CLIL (Content and Language Integrated Learning). CLIL расшифровывается как интегрированное обучение контенту и языку. Эта техника используется для преподавания и изучения как контента, так и языка. Преподаватели признали, что корректировать материалы было непростой задачей, что это отнимало много времени и являлось не эффективным для студентов. Студентам было бы легче, если бы они постепенно осваивали материал и, таким образом, получали бы более высокие оценки на экзаменах, в отличие от методики CLIL. Несомненно, техника CLIL приносит новшества в жизнь студентов, организуя различные учебные мероприятия, такие как игры, внеклассные мероприятия. Что касается игр, то они определенно играют определенную роль в аудитории. Это прекрасная возможность для вовлечения, изучения и приложения усилий, достижения высоких уровней в соревнованиях и, по сути, они наделяют студентов способностями к творческому и критическому мышлению, поскольку они стремятся разгадывать головоломки, а также навыками сотрудничества в смоделированных сценариях и многим другим [18].

Заключение. Игры как таковые не имеют недостатков. Они создают радостную и запоминающуюся обстановку. Однако для преподавателей управление ими сопряжено с

небольшим стрессом, поскольку иногда они могут занимать больше запланированного времени, и кроме того, насколько хорошо учитель планирует игру, все еще могут возникнуть некоторые проблемы.

Изучение иностранного языка требует много работы и усилий в каждый период обучения. Необходима непрерывная работа в течение длительного периода времени не только со стороны студентов, но и со стороны преподавателя. Многие преподаватели и лингвисты разработали несколько способов и методик, чтобы облегчить процесс изучения английского языка. Одним из методов, которые они обнаружили, является использование обучающих игр на занятиях английского языка. Исследователи обсуждают не только пользу, которую они приносят, но и то, как правильно их следует использовать для достижения целей обучения [19].

В случае с уроками английского языка, я думаю, что следует применять различные привлекательные методы, чтобы заинтересовать студентов и заставить их с легкостью приобретать новые навыки. Игры являются хорошим инструментом для создания значимого контекста для обучения и побуждения учащихся к сотрудничеству друг с другом. Таким образом, учащиеся приобретают новые навыки сотрудничества и коммуникации. Основываясь на литературе и других выводах, важно отметить, что игры - это не просто занятия, заполняющие свободное время, но они необходимы для передачи новых навыков и поддержания мотивации учащихся и их вовлеченности в процесс обучения [20]. Целью данного исследования было понять важность использования игр на занятиях по английскому как части метода обучения, уделяя большое внимание тому, какими должны быть эти игры и их организация. Основные результаты исследования показывают, что игры считаются эффективным инструментом для передачи студентам новых навыков, даже несмотря на то, что они отнимают много времени и требуют от преподавателя больших усилий для того, чтобы быть хорошо организованными и управляемыми. Подводя итог, можно сказать, что игры являются продуктивным методом преподавания английского языка и им следует уделять значительное внимание.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст]: учебное пособие / Г.В. Селевко. – М.: Народное образование, 2012. – 256 с.
- 2 Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы Международной научной конференции (Челябинск, октябрь 2011 г.). – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
- 3 Горнакова, Н.В. Игровые технологии как способ компетентностного подхода [Текст] / Н.В. Горнакова // Электронный журнал электронного обучения. – 2020. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/596556/>
- 4 Chaka, C. Leveraging MoyaMA, WhatsApp and Online Discussion Forum to Support Students at an Open and Online e-Learning University [Text] / C. Chaka, T. Nkhobo, M. Lephalala // The Electronic Journal of e-Learning. – 2020. – Vol. 18. - No. 6. – P. 494-515. DOI: 10.34190/JEL.18.6.003.
- 5 Baldissin, N., Bettiol, S., Magrin, S., & Nonino, F. Business game-based learning in management education. Lulu. com. – 2013.
- 6 Рыбкина, А.А. Педагогические условия формирования профессиональных умений курсантов образовательных учреждений Министерства внутренних дел в процессе обучения иностранному языку [Текст] / А.А. Рыбкина. – Саратов: Саратов. - 2018. – 152 с.
- 7 Беляева, А. П. Тенденции развития профессионального образования [Текст] / А.П. Беляева // Педагогика. – 2020. – № 6. – С. 21-27.
- 8 Elaine Doyle & Patrick Buckley. The impact of co-creation: an analysis of the effectiveness of student authored multiple choice questions on achievement of learning outcomes Interactive Learning Environments, Volume 30, 2022 - Issue 9 <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1777166>
- 9 Weissburd, M. L. The use of educational and speech situations in teaching oral speech in a foreign language [Text] / M. L. Weissburd. – Obninsk: Title, 2021. - 127 p.
- 10 Алексеева, Л.Е. Оптимизация процесса обучения иностранному профессионально-ориентированному общению студентов факультета международных отношений [Текст]: дис....канд. пед. наук. – Санкт-Петербург. – 2002. – 331 с.

11 Ab Jalil, H., Nasharuddin, N. A., Marlisah, E., Nazan, A. I. N. M., Ismail, I. A., Ma'rof, A. M., Rusdi, N. A. F. M., & Zaremohzzabieh, Z. (2020) Systematic review of enjoyment element in health-related game-based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(21), 40–57pp.

12 Гальскова, Н.Д. . Современные методы преподавания иностранного языка [Текст] : пособие для учителя / Н.Д. Гальскова. – М.: АРКТИ- Глосса, 2020. – 165 с.

13 Yildirim, Ibrahim. "The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons." *The Internet and Higher Education* 33 (2017): pp.86-92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>

14 Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review., *Computers and Education* . – 2024. - 201p.

15 Никольская, И.А. Информационно-коммуникационные технологии в специальном образовании [Текст]: учебное пособие / И.А.Никольская. – М.: ИНФРА-М. – 2020. – 232 с.

16 Gamification using Board Game Approach in Science Education - A Systematic Review *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*.-2024.- 145p.

17 Юркина, Л.В. Педагогика [Текст]: учебное пособие и практикум для академического бакалавриата / Л. В.Юркина, Л.П.Кравченко. –М.: Юрайт, 2019. –400 с.

18 Солонцова, Л.П. Методика преподавания иностранных языков [Текст] / Л.П.Солонцова. – В 3 ч. - Ч. 1. – М.: Владос, 2018. – 272 с.

19 Худолей, Н.В. Методика использования инструментария LMSMOODLE для развития коммуникативных навыков на иностранном языке у студентов неязыкового вуза [Текст] / Н.В.Худолей // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2019. – Т. 12. – № 10. – С. 385-390.

20 Mauro Calza-Perez, Pilar Perez-Ruiz, Sandra Enri-Peiró, Carla Martínez-Climent Key factors influencing knowledge acquisition through game-based learning. - January 2024. - <https://doi.org/10.1002/mar.21966>

REFERENCES

1 Selevko, G.K. Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii [Tekst]: uchebnoe posobie / G.V. Selevko. – М.: Narodnoe obrazovanie, 2012. – 256 s.

2 Mihajlenko, T.M. Igrovye tekhnologii kak vid pedagogicheskikh tekhnologij [Tekst] / T.M. Mihajlenko // Pedagogika: tradicii i innovacii: materialy Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii (CHelyabinsk, oktyabr' 2011 g.). – CHelyabinsk : Dva komsomol'ca, 2011. – S. 140-146.

3 Gornakova, N.V. Igrovye tekhnologii kak sposob kompetentnostnogo podhoda [Tekst] / N.V. Gornakova // Elektronnyj zhurnal elektronного obucheniya. – 2020. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/596556/>

4 Chaka, C. Leveraging MoyaMA, WhatsApp and Online Discussion Forum to Support Students at an Open and Online e-Learning University [Text] / C. Chaka, T. Nkhobo, M. Lephalala // The Electronic Journal of e-Learning. – 2020. – Vol. 18. - No. 6. – P. 494-515. DOI: 10.34190/JEL.18.6.003.

5 Baldissin, N., Bettiol, S., Magrin, S., &Nonino, F. Business game-based learning in management education. Lulu. com. – 2013.

6 Rybkina, A.A. Pedagogicheskie usloviya formirovaniya professional'nyh umenij kursantov obrazovatel'nyh uchrezhdenij Ministerstva vnutrennih del v processe obucheniya inostrannomu yazyku [Tekst] / A.A. Rybkina. – Saratov: Saratov. - 2018. – 152 s.

7 Belyaeva, A. P. Tendencii razvitiya professional'nogo obrazovaniya [Tekst] / A.P. Belyaeva // Pedagogika. – 2020. – № 6. – S. 21-27.

8 Elaine Doyle & Patrick Buckley. The impact of co-creation: an analysis of the effectiveness of student authored multiple choice questions on achievement of learning outcomes *Interactive Learning Environments*, Volume 30, 2022 - Issue 9 <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1777166>

9 Weissburd, M. L. The use of educational and speech situations in teaching oral speech in a foreign language [Text] / M. L. Weissburd. – Obninsk: Title, 2021. - 127 p.

10 Alekseeva, L.E. Optimizaciya processa obucheniya inostrannomu professional'no-orientirovannomu obshcheniyu studentov fakul'teta mezhdunarodnyh otnoshenij [Tekst]: dis....kand. ped. nauk. – Sankt-Peterburg. – 2002. – 331 s.

- 11 Ab Jalil, H., Nasharuddin, N. A., Marlisah, E., Nazan, A. I. N. M., Ismail, I. A., Ma'rof, A. M., Rusdi, N. A. F. M., & Zaremohzzabieh, Z. (2020) Systematic review of enjoyment element in health-related game-based learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(21), 40–57pp.
- 12 Gal'skova, N.D. . *Sovremennye metody prepodavaniya inostrannogo yazyka [Tekst] : posobie dlya uchitelya / N.D. Gal'skova. – M.: ARKTI- Glossa, 2020. – 165 s.*
- 13 Yildirim, Ibrahim. "The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons." *The Internet and Higher Education* 33 (2017): pp.86-92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>
- 14 Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review., *Computers and Education* . – 2024. – 201p.
- 15 Nikol'skaya, I.A. *Informacionno-kommunikacionnye tekhnologii v special'nom obrazovanii [Tekst]: uchebnoe posobie / I.A.Nikol'skaya. – M.: INFRA-M. – 2020. – 232 s.*
- 16 Gamification using Board Game Approach in Science Education - A Systematic Review *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*.-2024.- 145p.
- 17 YUrkina, L.V. *Pedagogika [Tekst]: uchebnoe posobie i praktikum dlya akademicheskogo bakalavriata / L. V.YUrkina, L.P.Kravchenko. –M.: YUrajt, 2019. –400 s.*
- 18 Soloncova, L.P. *Metodika prepodavaniya inostrannyh yazykov [Tekst] / L.P.Solovcova. – V 3 ch. - CH. 1. – M.: Vldos, 2018. – 272 s.*
- 19 Hudolej, N.V. *Metodika ispol'zovaniya instrumentariya LMSMOODLE dlya razvitiya kommunikativnyh navykov na inostrannom yazyke u studentov neyazykovogo vuza [Tekst] / N.V.Hudolej // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. – 2019. – T. 12. – № 10. – S. 385-390.*
- 20 Mauro Calza-Perez, Pilar Perez-Ruiz, Sandra Enri-Peiró, Carla Martínez-Climent Key factors influencing knowledge acquisition through game-based learning. - January 2024. - <https://doi.org/10.1002/mar.21966>

ТҮЙІН

Ойын формасы-бұл әртүрлі пәндерді оқытудың тамаша әдісі, себебі ол студенттердің қызығушылығын артырады. Оны барлық деңгейдегі студенттер үшін әртүрлі аудиторияда қолдануға болады. Ойын белгілі бір тақырыптарды түрлендіріп өткізуге және пәнге қызығушылығын тудыруы керек.Мақалада ағылшын тіліндегі сабақтарда дидактикалық ойындардың қолданылуын талдауды зерттейді, сонымен қатар сабақта ойын әдістерін жүргізудің стратегиясы мен қажетті құралдарын ашып көрсетеді. Ағылшын тілін оқытуда ойындарды қолдану оқытудың негізгі мақсатының бірі болып табылады, студенттерді оқу процесіне белсенді қатысушылар екендігіне және ойын әдісі оларды ынталандыру құралы болып табылатынына тоқталады. Мақалада ойынның не екендігі және олардың негізгі шарттары туралы қысқаша ақпарат беретін теориялық бөлімінде айтылады.Бұл мақалада ойындарды пайдалану тиімділігі талданады, сонымен қатар осы зерттеуде қолданылған деректерді жинау әдістемесі қарастырылады, зерттеу нәтижелері мен бірнеше ұсыныстар беріледі.Бұл зерттеудің мақсаты ағылшын тілі сабақтарында ойындарды оқыту әдісінің бөлігі ретінде пайдаланудың маңыздылығын түсіну және ойын әдістері қандай болуы керек және оларды қалай дұрыс ұйымдастыру керек екеніне көп көңіл бөлінеді.

ӨОЖ 81'38;801.6; 808
 FTAXP 2021.61.2.019

Джумабекова А.А., филология магистрі, <https://orcid.org/0000-0002-3725-3824>
 «Жәңгір хан атындағы Батыс Қазақстан аграрлық-техникалық университеті» КеАҚ, 090009, Жәңгір хан көшесі, 51, Орал қаласы, Қазақстан Республикасы, vip.ainagul1986@mail.ru

Dzhumabekova A.A., master's degree in philology, <https://orcid.org/0000-0002-3725-3824>
 NJSC "West Kazakhstan Agrarian-Technical University named after Zhangir Khan", Uralsk, st. Zhangir Khan 51, 090009, Kazakhstan, vip.ainagul1986@mail.ru