

## ДВА РЕЖИМА ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ УЗБЕКСКОМУ ЯЗЫКУ В ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

DOI: 10.52773/tsuull.uzlc.aphil.2023.2.5/BPPJ6629

Хуршида Кадирова<sup>1</sup>

### Аннотация

Важность игровых технологий в изучении языка не является секретом. Однако его эффективность определяется взаимосвязью внутренней и внешней сторон данного образования. Ученые называют это по-разному. В статье описывается значение этих двух режимов в обучении узбекскому языку.

Обучение узбекскому языку осуществляется по двум различным подходам: преподавание узбекского языка в иноязычных группах, которых имеет доступ к языковой среде и преподавание узбекского языка, как иностранный язык. В статье рассматривается режим фокусировки обоих подходов в игровой технологии. Сделан вывод, что данные режимы влияют на эффективность языкового образования.

*Ключевые слова:* игровая технология, сфокусированный режим, диффузный режим, интервальное повторение, эффективность обучения.

### ВВЕДЕНИЕ

Игровые технологии способны показать две разные стороны изучаемого языка: внутреннюю и внешнюю. Если внутренняя сторона — теория, то без практики, в том числе игровой, ее сложно сообразовать. В этом смысле, мы сочли необходимым более широко взглянуть на эффективность обоих для студентов.

---

<sup>1</sup> Кадирова Хуршида Батировна – кандидат филологических наук, доцент. Филиал Московского государственного университета им. М.В.Ломоносова в г. Ташкенте; Кафедра общегуманитарных и социально-экономических дисциплин.

Э-почта: kadirova.golden@yandex.ru

ORCID: 0000-0003-1535-2108

Для цитирования: Кадирова Х. “Два режима процесса обучения узбекскому языку в игровой технологии”. *Узбекистан: язык и культура. Проблемы прикладной филологии* 2(5): 57-64. DOI: 10.52773/tsuull.uzlc.aphil.2023.2.5/BPPJ6629

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

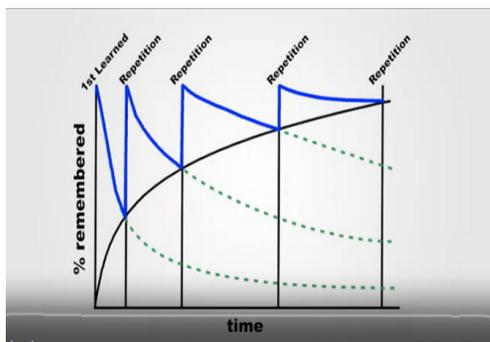


**Режим фокусированный (зум).** В этом режиме учащиеся сосредотачиваются на молекулярных аспектах языка. Например, это может быть список новых слов, упражнения за определенный период времени или работа над произношением фонетически похожих слов и фраз. Это включает в себя более глубокий взгляд на конкретные предметы. Например, оформленное или неоформленное использование винительного падежа является дополнительной информацией к изучаемому явлению, т.е. избыточной информацией, и давит на студента, еще не освоившего падежных форм на узбекском языке, сферу применения и его функцию. Может быть, это скучно. Однако оставить это в стороне нельзя. Необходимо показать, что значение предложения *She'r yod oldim* аналогично значению *She'rni yod oldim* и какое из них в какой ситуации общения употребляется. Итак, как же учитель может помочь своим ученикам выполнить такие задания?

Один из худших методов — заставить студентов запоминать то по весь материал. Некоторые студенты ставят своей целью выучить 20 слов в день, а другие убеждены, что выучить 40 слов еще лучше. И если 40 — это здорово, почему бы не выучить 80? Проблема в том, что мозг не успевает обрабатывать информацию. Это все равно что думать, что если выпекать пирог 40 минут при 180 градусах, то достаточно 20 минут при 360 градусах. Это не экономит время, наоборот, если повысить температуру, пирог подгорит.



Если количество поступающую информацию увеличить, вероятность того, что мозг «закипит». Чтобы хорошо запомнить слова и надолго сохранить их в памяти, нужно время. Это зависит от особенностей мозга.



Отличный способ сделать это — **интервальные повторения**. Этот метод особенно хорош для студентов, которые пытаются учить слова по списку. Вместо того, чтобы запоминать все слова сразу и думать, что процесс окончен, учащимся предлагается выделить на это задание небольшое, ограниченное количество времени и вернуться к нему позже. Каждый раз, когда вы возвращаетесь к задаче, время между интервалами увеличивается. Это позволяет в дальнейшем автоматизировать процесс обучения.

Существует множество различных систем, использующих интервальное повторение. Например, система Лейтнера. С его помощью вы сможете практиковать самые сложные слова чаще, чем уже изученный материал. Например, если нужно выучить новые слова на карточках, слова с меньшим количеством ошибок помещаются в отдельную коробочку и появляются реже. При этом самые трудные слова кладутся в другую коробку и изучать их чаще.

Не следует забывать, что такие системы изобретать не нужно. Простой поиск в Интернете дает множество результатов, включая компьютерные программы и веб-сайты, которые помогут вам быстрее и лучше запоминать материал. Учителю уместно рекомендовать ученику некоторую часть такой информации. Эти приложения и веб-сайты обычно позволяют учителю создавать собственные списки рекомендаций учащимся или просматривать списки, созданные другими учителями.

Хороший преподаватель языка лично составит для учеников такие списки. Если учитель не слишком серьезно относится к интервальному повторению, есть более простой способ. Когда вы решите запомнить определенную группу слов на неделю, вы не забудете использовать эти слова в будущем.

Учитель, который представляет студентам приведенный выше список, просит их запомнить слова, а затем оставляет ученика наедине с новым материалом, обычно не достигает успеха. Достигается только то, что решают студенты, то есть изучение языка — это просто запоминание, затем написание теста и возвращение домой. Все, чему учили дома, забывается. Это не работает. Пусть слова вернуться раз или два на пол года. Пусть они появляются снова и снова на уроках. Только тогда будет достигнут результат.

***Диффузный режим.***



Для работы в таком режиме в аудитории необходимо отвлекать изучающих язык от правил или списка новых слов. Электронные игры в этом отношении имеют большое значение. Причина в том, что передвижение парт, работа в группах, выбор партнеров отнимают драгоценное аудиторное время. Электронные игры в этом плане более эффективны. От студентов не требуется повторять изученную грамматику или словарный запас, им даются общие задания, которые побуждают их более свободно использовать язык. Например, вас могут попросить сделать заказ в ресторане, купить обувь в магазине или опитовать вашего лучшего друга или девушку. Вы можете заметить, что эти задания имеют несколько правильных ответов и могут занять много или мало времени. Эти задания могут включать в себя различную грамматику и словарный запас и побуждать учащихся более естественно общаться на иностранном языке.

Изучающие язык естественным образом отвлекаются от грамматики и от новых слов и сосредотачиваются на том, что они думают и чувствуют. Внезапно они забывают задание и начинают свободно говорить. Ведь в аудитории меньше

естественной языковой ситуации, чем дискуссии, размышление и серьезное обсуждение.

Например, когда я диктовал русскоязычному студенту по узбекскому языку, он написал слово «*qilingan*» в форме «*qilingyan*». В общем, он правильно расслышал и написал то, что услышал. Однако в начале курса мы заучивали в аудитории алфавит и говорили об отсутствии смягчающих знаков в узбекском алфавите и отсутствии ютированных букв в нынешней латинице. Однако студент не знал об общей природе языка. То есть он не перешел из сфокусированного режима в широкий. Студент не знал, что в узбекском языке согласные произносятся мягко и смягчающий знак не нужен. В результате звук «г» в нашем произношении решил использовать с буквами «уа», чтобы смягчить русский звук «г». Мне пришлось использовать этот звук как русском произношении, чтобы студент не написал его неправильно. Однако это не характерно для узбекского языка.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

А.С.Волхонская и Е.В.Клименко в своей статье «Использование ролевых игр в коммуникативном подходе к обучению иностранному языку к требованиям технического вуза» рассматривают использование ролевых игр в процессе обучения студентов иностранному языку. Описаны основные этапы ролевого моделирования, приведены примеры продолжительности данного вида обучения в зависимости от целей, поставленных педагогом, определена роль педагога в проведении такого обучения, обращено внимание на следующее. Подготовленные сценарии ролевых игр должны быть адаптированы к речевой компетенции определенной группы учащихся. Данные опроса об эффективности и пользе ролевых игр для учащихся приводятся как для их учебной деятельности по изучению иностранного языка, так и для будущей профессиональной деятельности, поскольку проведение ролевых игр позволяет создавать реальные жизненные ситуации, активизирует личность и командные способности, развивает чувство ответственности и необходимые профессиональные навыки, а также повышает личностные качества молодых специалистов, необходимые для их будущей профессиональной деятельности. Статья написана на основе мнений известных российских и зарубежных

методистов об эффективности использования ролевых игр в процессе обучения иностранному языку. [Волхонская 2018]

**Литература:**

- Beysenova, A., Kadirova, X.* 2023. Mashg'ulotlarda o'zbek va rus tillaridagi turg'un birikmalarning lingvokulturologik qiyosiy tahlili // ORIENSS. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mashg-ulotlarda-o-zbek-va-rus-tillaridagi-turg-un-birikmalarning-lingvokulturologik-qiyosiy-tahlili>
- Kadirova, X.B.* 2022. O'zbek tilini xorijiy til sifatida o'qitishda ta'lim sifatini belgilovchi omillar // International scientific journal of Biruni. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-zbek-tilini-xorijiy-til-sifatida-o-qitishda-ta-lim-sifatini-belgilovchi-omillar>
- Волхонская А.С., Клименко Е.В.* 2018. Использование ролевых игр в реализации коммуникативного подхода в обучении иностранному языку студентов технического ВУЗа // Современные проблемы науки и образования. №2.; URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=27485>
- Давудов А.Д.* 2022. Значение игровых технологий для преподавания английского языка. // Вестник социально-педагогического института №1 (41), С. 38-42
- Дуглас Браун.* 2015. Принципы обучения и изучения английского языка. - Upper Saddle River: Pearson Education, US, 668 с.
- Малых Л.М., Жукова А.В.* 2018. Мультилингвальные игры в языковом образовании: интерактивная игра «Битва полиглотов» // Многоязычие в образовательном пространстве. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multilingualnye-igry-v-yazykovom-obrazovanii-interaktivnaya-igra-bitva-poli-glотов>
- Савкин А.Е., Архипова М.В.* 2020. Применение компьютерных игр в обучении английскому языку // Мир науки. Педагогика и психология. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kompyuternyh-igr-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku>
- Филимонова Ю.В.* 2006. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку // Ярославский педагогический вестник. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku>
- Ширинова Ю.* 2023. Некоторые соображения по коммуникации. Язык и культура Узбекистана, 5(1). <https://aphil.tsuull.uz/index.php/language-and-cultural/article/view/84-91>.
- Мусулманова, Н., Хо'jayев, Н.* 2023. Tilshunoslikda genderolingvistikaning shakllanish jarayoni. *Uzbekistan Language and Culture*, 5 (1), 105–113. <https://aphil.tsuull.uz/index.php/language-and-culture/article/view/55>.

## TWO MODES OF TEACHING THE UZBEK LANGUAGE USING GAME TECHNOLOGY

DOI: 10.52773/tsuull.uzlc.aphil.2023.2.5/BPPJ6629

Khurshida Kadirova<sup>1</sup>

### Abstract

The importance of gaming technology in language learning is no secret. However, its effectiveness is determined by the relationship between the internal and external aspects of a given education. Scientists call it different things. The article describes the importance of these two modes in teaching the Uzbek language.

Teaching the Uzbek language is carried out using two different approaches: teaching the Uzbek language in foreign language groups that have access to the language environment and teaching the Uzbek language as a foreign language. The article discusses the focus mode of both approaches in gaming technology. It is concluded that these modes affect the effectiveness of language education.

**Keywords:** *gaming technology, focused mode, diffuse mode, spaced repetition, learning efficiency.*

### References

- Beysenova, A., Kadirova, X.* 2023. Mashg'ulotlarda o'zbek va rus tillaridagi turg'un birikmalarning lingvokulturologik qiyosiy tahlili // ORIENSS. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mashg-ulotlarda-o-zbek-va-rus-tillaridagi-turg-un-birikmalarning-lingvokulturologik-qiyosiy-tahlili>
- Kadirova, X.B.* 2022. O'zbek tilini xorijiy til sifatida o'qitishda ta'lim sifatini belgilovchi omillar // International scientific journal of Biruni. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-zbek-tilini-xorijiy-til-sifatida-o-qitishda-ta-lim-sifatini-belgilovchi-omillar>
- Volxonskaya A.S., Klimenko Y.V.* 2018. Ispolzovanie rolevix igr v realizatsii kommunikativnogo podxoda v obuchenii inostrannomu yaziku studentov texnicheskogo VUZa // Sovremennie problemi nauki i obrazovaniya. № 2.; URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=27485>

---

<sup>1</sup> *Kadirova Khurshida Batirovna* – candidate of philological sciences, associate professor. Branch of Moscow State University named after M.V. Lomonosov in Tashkent; Department of General Humanitarian and Socio-Economic Disciplines

**E-mail:** [kadirova.golden@yandex.ru](mailto:kadirova.golden@yandex.ru)

**ORCID:** 0000-0003-1535-2108

**For citation:** Kadirova, H. "Two modes of the process of teaching the Uzbek language in game technology." *Uzbekistan: language and culture. Problems of applied philology* 2(5): 57-64. DOI: 10.52773/tsuull.uzlc.aphil.2023.2.5/BPPJ6629

- Davudov A.D.* 2022. Znachenie igrovix texnologiy dlya prepodavaniya angliyskogo yazika. // Vestnik sotsialno-pedagogicheskogo instituta №1 (41), С. 38-42
- Duglas Braun.* 2015. Printsipi obucheniya i izucheniya angliyskogo yazika. - Upper Saddle River: Pearson Education, US,- 668 s.
- Malix L.M., Jukova A.V.* 2018. Multilingvalnie igri v yazikovom obrazovanii: interaktivnaya igra "Bitva poliglotov" // Mnogoyazichie v obrazovatelnom prostranstve. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multilingvalnye-igry-v-yazykovom-obrazovanii-interaktivnaya-igra-bitva-poliglotov>
- Savkin A.E., Arxipova M.V.* 2020. Primenenie kompyuternix igr v obuchenii angliyskomu yaziku // Mir nauki. Pedagogika i psixologiya. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-kompyuternyx-igr-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku>
- Filimonova Y.V.* 2006. Igrovie texnologii na zanyatiyax po inostrannomu yaziku // Yaroslavskiy pedagogicheskii vestnik. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku>
- Shirinova Y.* 2023. Nekotorie soobrajениya po kommunikatsii. Yazik i kultura Uzbekistana, 5 (1). <https://aphil.tsuull.uz/index.php/language-and-cultural/article/view/84-91>.
- Musulmanova, N., & Xo'jayev, N.* 2023. Tilshunoslikda genderolingvistikaning shakllanish jarayoni. *Uzbekistan Language and Culture*, 5 (1), 105–113. Retrieved from <https://aphil.tsuull.uz/index.php/language-and-culture/article/view/55>.