

ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Носирова Дилноза Ризокуловна

Преподаватель Азиатского международного университета.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10671678>

Аннотация. Эта статья рассматривает эффективное использование интерактивного цифрового инструмента *Baamboozle* в английских языковых уроках для увлекательного и интерактивного обучения. Автор подчеркивает преимущества платформы *Baamboozle*, такие как наличие разнообразных игровых шаблонов, способность создавать персонализированные игры, содействие коллективному обучению, возможность мгновенной обратной связи и развитие широкого спектра языковых навыков. В статье акцентировано внимание на значимости использования *Baamboozle* в уроках английского языка для усиления мотивации студентов, содействия коллективному обучению и развития ключевых языковых навыков.

Ключевые слова: английского языка, платформы *Baamboozle*, персонализированные игры.

LEARNING ENGLISH USING COMPUTER TECHNOLOGY

Abstract. This article examines the effective use of the interactive digital tool *Baamboozle* in English language lessons for engaging and interactive learning. The author highlights the benefits of the *Baamboozle* platform, such as the availability of a variety of game templates, the ability to create personalized games, the promotion of collaborative learning, the ability to provide instant feedback, and the development of a wide range of language skills. The article focuses on the importance of using *Baamboozle* in English lessons to enhance student motivation, promote collective learning and develop key language skills.

Keywords: English language, *Baamboozle* platform, personalized games.

Введение

Baamboozle — это увлекательный интерактивный цифровой инструмент, который можно использовать на уроках английского языка, чтобы заинтересовать учащихся и закрепить их знания. Эта онлайн-платформа позволяет учителям создавать и настраивать цифровые игры, такие как викторины, карточки и кроссворды, что делает изучение английского языка более приятным и интерактивным для учащихся.

Одним из преимуществ использования *Baamboozle* на уроках английского языка является то, что он предлагает множество игровых шаблонов и тем, которые можно адаптировать в соответствии с конкретными потребностями и интересами учащихся. Это позволяет учителям создавать увлекательные и интерактивные уроки, соответствующие различным стилям обучения и способностям. Включая игры в свои уроки, учителя могут сделать процесс обучения более увлекательным и увлекательным, помогая ученикам сохранять мотивацию и интерес к преподаваемому материалу.

Более того, *Baamboozle* позволяет проводить совместное обучение, поскольку учащиеся могут работать вместе в группах или парах, решая викторины и головоломки. Это не только улучшает навыки командной работы и общения, но и способствует развитию

чувства товарищества среди студентов, создавая позитивную и благоприятную среду обучения.

Еще одним преимуществом использования Vaamboozle на уроках английского языка является то, что он обеспечивает мгновенную обратную связь для учащихся, позволяя им отслеживать свой прогресс и определять области, требующие улучшения. Эта оценка в режиме реального времени помогает учащимся оценить свое понимание материала и позволяет учителям соответствующим образом корректировать свои стратегии преподавания.

Кроме того, Vaamboozle — это универсальный инструмент, который можно использовать для развития широкого спектра навыков английского языка, включая грамматику, словарный запас, понимание прочитанного и правописание. Учителя могут создавать собственные игры, ориентированные на конкретные языковые навыки, что облегчает учащимся практику и закрепляет обучение в увлекательной и интерактивной форме.

В целом, Vaamboozle — ценный ресурс для учителей английского языка, которые хотят улучшить свои уроки и вовлечь учащихся в процесс обучения. Включив цифровые игры в свою учебную программу, учителя могут сделать изучение английского языка более приятным, интерактивным и эффективным для учащихся. Vaamboozle с настраиваемыми функциями и разнообразными игровыми шаблонами представляет собой универсальный инструмент, который можно использовать для создания увлекательных и динамичных уроков, отвечающих индивидуальным потребностям и интересам учащихся.

Несомненно, цифровые медиа и компьютеры стали «культурно доминирующей средой» нашего времени (Twiner et al., 2010). Если утверждения Пренского (2001) верны, то все больше и больше студентов будут подвергаться этому. Учителя также являются цифровыми аборигенами, а это означает, что они родились после 1980 года, привыкли и планируют использовать технологии во всех сферах своей жизни, включая изучение языка. Итак, я хотел бы сделать мой урок более увлекательным и увлекательным, используя игру, которую я создал с помощью инструмента под названием «Vaamboozle». Я бы хотел организовать эту игру для своего урока разговорной речи, чтобы просмотреть прочитанное. Название чтения — «Ритуал быстрого питания». Я представил это чтение на пятой неделе обучения, поэтому сейчас я делаю интерактивный онлайн-вопрос для обсуждения на уроках разговорной речи моих студентов, используя «Vaamboozle». Я задал 10 вопросов, все это открытые вопросы. Учитель должен показывать эту игру на экране, поэтому это одно из преимуществ «Vaamboozle», учащимся не нужны телефоны или доступ в Интернет, чтобы играть в нее, по сравнению с викторинами. например, в Кахуте, где ученикам нужен хороший доступ в Интернет, что иногда проблематично, потому что некоторые из моих учеников не используют смартфоны во время занятий, их родители не разрешают им иметь смартфоны, они используют мобильные телефоны без доступа в Интернет, в то время как другие ученики могут его не иметь. мегабайты интернета или сигнал в классе.

Итак, «Vaamboozle» — отличный вариант для всех — учителей и учеников. В «Vaamboozle» можно играть близко или далеко. В нее может играть один человек или группа людей. Чтобы победить, вам придется ответить на ряд вопросов. В игре есть разные

раунды, и в каждом раунде есть определенное количество вопросов. Каждый правильный ответ приносит игроку или команде очки. В конце игры побеждает игрок или команда, набравшая наибольшее количество очков. Итак, в моей игре «Vaamboozle» ученики делятся на две группы, и каждая группа должна найти ответы с помощью одноклассников. Есть кнопка «Проверить», которую преподаватель нажимает после каждого ответа. Правильный ответ затем отображается на экране. Ответы на некоторые вопросы могут быть разными. Таким образом, учитель может согласиться, если ответ тоже хороший. За каждый правильный ответ начисляется несколько баллов. Эти очки определяют, какая группа в итоге победит. Почему я хочу выбрать «Vaamboozle»? Причина в том, что учащиеся могут проверить свои навыки и узнать что-то новое с помощью «Vaamboozle» в веселой и динамичной форме. Стиль игры может помочь учащимся получить удовольствие и запомнить то, что они изучают. Мы можем создавать и модифицировать тесты в игре, что позволяет легко адаптировать материал к желаниям и потребностям ваших учеников. Они могут играть и соревноваться друг с другом, что способствует как хорошей конкуренции, так и дружбе.

Поскольку в «Vaamboozle» есть многопользовательские функции, учащиеся могут работать вместе, преодолевая задания и преодолевая препятствия. Эта увлекательная часть мотивирует людей участвовать, критически мыслить и ясно общаться. Интерактивная часть «Vaamboozle» также делает изучение языка увлекательным и интересным для студентов. Вместо стандартных упражнений или процедур учащиеся могут участвовать в викторинах и заданиях, что поддерживает их мотивацию и помогает им в процессе обучения. Многопользовательская функция Vaamboozle позволяет учащимся работать вместе и соревноваться друг с другом в дружеской обстановке, делая процесс обучения увлекательным и увлекательным.

Платформа имеет отслеживание производительности и аналитику, которые позволяют преподавателю оценивать работу отдельного человека или группы, находить области для улучшения и оставлять отзывы. По словам Хэтти (2009), обратная связь является одним из наиболее важных результатов большого метаанализа образовательных исследований и оказывает огромное влияние на успеваемость учащихся. «Vaamboozle» также поощряет новые идеи и обмен информацией.

Наконец, «Vaamboozle» позволяет учащимся создавать и делиться своими играми, поскольку, по словам Хэнсона-Смита (2018), учащиеся могут использовать инструменты для создания персонализированных викторин, игр и карточек, включая терминологию и примеры, извлеченные из различных медиа-источников, таких как аудио и видео. Это создает сообщество, в котором студенты могут работать вместе, изучая язык и помогая друг другу. Это также может заинтересовать студентов в обучении за пределами университета, что важно, поскольку одна из основных идей образования заключается в том, что студенты должны иметь возможность работать вместе для достижения общих целей вне школы (Sloan Consortium, 2012).

Заключение

В целом, «Vaamboozle» — отличный выбор для задач обзора, поскольку в нем есть забавные игры, простой в использовании дизайн, функции, которые отслеживают ваш

прогресс, и функции, поощряющие творчество. Это дает студентам интересный и полезный способ улучшить свои языковые навыки во время совместной работы. Статья Варшауэра и Хили (1998) «Технология и приобретение второго языка» представляет собой текст из курса, подтверждающий мое решение.

REFERENCES

1. Nosirova, D. . (2024). EVALUATION IN ENGLISH LANGUAGE INSTRUCTION: A THOROUGH EXAMINATION. *Modern Science and Research*, 3(1), 497–503.
2. Rizoqulovna, N. D. (2023). LEARNING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE: CHALLENGES AND STRATEGIES.
3. Dilnoza Rizoqulovna, N. (2023). Assessment in English Language Teaching: A Comprehensive Analysis. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education (2993-2769)*, 1(10), 660–665.
4. Nosirova, D. (2023). HARNESSING DIGITAL TOOLS FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING. *Modern Science and Research*, 2(10), 39–44.
5. Nosirova, D. (2023). USING DIDACTICAL GAMES IN SPEAKING LESSONS. *MODERN SCIENCE AND RESEARCH*, 2(10), 706–709.
6. Nosirova, D. (2023). SECOND LANGUAGE ACQUISITION AND THE ROLE OF DIDACTIC GAMES IN SLA. *Modern Science and Research*, 2(5), 1143–1145.
7. Nosirova, D. (2023). LEARNING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE: CHALLENGES AND STRATEGIES. *Modern Science and Research*, 2(9), 165–170.
8. Носирова, Д. Р. (2023). ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА И РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА. *Educational Research in Universal Sciences*, 2(4), 256-260.
9. Носирова, Д. Р. (2023). ТИПОЛОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЧАСТЕЙ РЕЧИ РУССКОГО, УЗБЕКСКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ И МЕТОДИКА ИХ ОБУЧЕНИЯ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ. *PEDAGOGS journali*, 1(1), 87-87.
10. Носирова, Д. Р. (2022). ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБЫ ОБУЧЕНИЯ ЧАСТЯМ РЕЧИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ. *PEDAGOGS journali*, 1(1), 66-68.
11. Nosirova, D. (2023). TYPOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE PARTS OF SPEECH OF THE RUSSIAN, UZBEK, AND ENGLISH LANGUAGES AND THEIR TEACHING METHODS IN PRIMARY EDUCATION. *Modern Science and Research*, 2(4), 564–567.
12. Nosirova, D. (2023). LEARNING GRAMMAR THROUGH CONTEXT: ENHANCING LANGUAGE PROFICIENCY. *Modern Science and Research*, 2(7), 349–351.
13. Nosirova, D. (2023). TYPOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE PARTS OF SPEECH OF THE RUSSIAN, UZBEK, AND ENGLISH LANGUAGES AND THEIR TEACHING METHODS IN PRIMARY EDUCATION. *Modern Science and Research*, 2(4), 564-567.
14. Jabborova Aziza Jobirovna. (2023). THE CATEGORY OF ASPECT IN ENGLISH GRAMMAR. *Academia Science Repository*, 4(05), 10–27. Retrieved from <http://academiascience.com/index.php/repo/article/view/443>

15. Aziza Jabborova Jobirovna. (2023). Effective Classroom Management: Strategies for Teachers. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(10), 444–450. Retrieved from <http://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/2133>
16. Aziza Jabborova Jobirovna. (2023). Qualities of an Ideal Teacher. *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(10), 437–443. Retrieved from <http://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/2132>
17. Jobirovna, A. J. (2023). Engaging Classroom Strategies: Fostering Active Participation among Students . *American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education* (2993-2769), 1(9), 155–161. Retrieved from <http://grnjournal.us/index.php/STEM/article/view/1379>
18. Jabborova , A. (2023). THE LECTURER OF HISTORY AND PHILOLOGY DEPARTMENT, ASIA INTERNATIONAL UNIVERSITY. *Modern Science and Research*, 2(9), 97–108. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/23905>
19. Tasheva, N. (2023). EXPRESSION OF LEXICAL-SEMANTIC AND SOCIO-SPIRITUAL PARAMETERS IN THE CREATION OF GREAT HUMAN FIGURES IN ENGLISH RENAISSANCE DRAMA. *Академические исследования в современной науке*, 2(21), 50-57.
20. Tasheva, N. (2023). LINGUISTIC AND STYLISTIC FEATURES OF THE TRAGEDY" TAMERLANEE THE GREAT". *Общественные науки в современном мире: теоретические и практические исследования*, 2(8), 11-14.
21. 14.
22. Berdiyeva, S. U. (2023). THE DIFFERENCE BETWEEN GAME-BASED LEARNING AND GAMIFICATION [Data set]. Zenodo.
23. Berdiyeva, S. (2023). BENEFITS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES THROUGH ROLE-PLAYING ACTIVITIES. *MODERN SCIENCE AND RESEARCH*, 2(10), 723–729. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10034991>
24. Berdiyeva, S. (2023). A STORY-BASED APPROACH IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE. *Modern Science and Research*, 2(10), 262-266.
25. Berdiyeva, S. (2023). THE IMPORTANCE OF ROLE PLAYING ACTIVITIES IN IMPROVING LEARNERS’LANGUAGE SKILLS. *Modern Science and Research*, 2(9), 75-78.
26. Bafoeva, R. (2023). NEW METHODS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES. *Modern Science and Research*, 2(10), 58-63.
27. Pirmanovna, N. G., & Bafoeva, R. (2022). NATIONAL AND CULTURAL PROVERBS IN ENGLISH AND UZBEK LANGUAGES AND THEIR UNIVERSAL FEATURES. *Новости образования: исследование в XXI веке*, 1(4), 500-503.
28. Shodieva, M. (2023). UNDERSTANDING SOCIOLINGUISTIC APPROACH IN THE ENGLISH CLASSROOM. *Modern Science and Research*, 2(10), 64-68.
29. Maftunabonu, S. (2023). THE DIFFERENCE BETWEEN TRADITIONAL AND MODERN TEACHING METHODS. *Modern Science and Research*, 2(10), 829-831.

30. Ollomurodov, A. (2023). CINEMA DISCOURSE ANALYSIS AND THEORETICAL FOUNDATIONS IN LINGUISTICS. *Modern Science and Research*, 2(10), 500–505.
31. Sulaymonovna, Q. N., Tashpulatovna, K. M., & Orifjonovich, O. A. (2023). COGNITIVE AND LINGUOCULTURAL CHARACTERISTICS OF.
32. Khalilova, K. (2023). GROUPING ACTIVITIES FOR ENGLISH LESSONS: FOSTERING COLLABORATION AND LANGUAGE DEVELOPMENT. *Modern Science and Research*, 2(10), 69–74.
33. Xalilova, K., & Atoyeva, D. (2023). THE USAGE OF IDIOMS IN SPEAKING. *Modern Science and Research*, 2(9), 362-364.
34. Tursunova, M. (2023). USING INDUCTIVE AND DEDUCTIVE APPROACH IN TEACHING GRAMMAR. *Modern Science and Research*, 2(10), 11-17.
35. Tursunova, M. (2023). ROLE OF THE 4C METHOD IN LANGUAGE TEACHING. *Science and innovation in the education system*, 2(11), 75-83.
36. Shokir o'g'li, S. U. (2023). MAHALLANING JAMIYAT IJTIMOYIY TARAQQIYOTIDAGI O'RNI. *Научный Фокус*, 1(6), 369-371.
37. Sadullayev, U. (2023). ABOUT THE EMERGENCE OF THE CONCEPT OF NEIGHBORHOOD. *Modern Science and Research*, 2(12), 722-727.
38. Нарзуллаева, Ш. Б. (2023). ПРОБЛЕМА НРАВСТВЕННОГО ВЫБОРА В РОМАНЕ Ю. БОНДАРЕВА «БЕРЕГ». *Новости образования: исследование в XXI веке*, 2(13), 240-244
39. НАРЗУЛЛАЕВА, Ш. Б. (2023). ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ЯЗЫКУ. *Ustozlar uchun*, 44(6), 183-186.
40. Bobojonova, D. . (2023). ANALYSIS OF IDIOMS THAT PRESERVE BOTH FORM AND CONTENT IN MAHMUD KASHGARI'S "DEVONU LUG'OTIT TURK". *Modern Science and Research*, 2(9), 64–67. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/23909>

More Citation Formats

41. Bobojonova, D. (2023). MAHMOUD QOSHGARI'S "DEVONU LEXICOTIT TURK" AND ITS PLACE IN LINGUISTICS. *Modern Science and Research*, 2(10), 538–540. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/24506>
42. Xasanova, S. (2024). DIFFERENCE BETWEEN PROVERB AND SAYING. *Modern Science and Research*, 3(1), 140–147. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/27853>
43. Shaxnoza Baxadirovna, X. (2023). PROVERBS IN THE LEXICOGRAPHICAL ASPECT. *International Journal of Formal Education*, 2(12), 429–437. Retrieved from <http://journals.academiczone.net/index.php/ijfe/article/view/1771>
44. Xasanova, S. (2023). STRUCTURAL – SEMANTIC CHARACTERISTICS OF PROVERBS. *Modern Science and Research*, 2(12), 619–625. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/science-research/article/view/27109>