

Шарипова Феруза Ибрагимовна,
преподаватель английского языка кафедры
«Иностранные языки» Ташкентского
педиатрического медицинского института

К ВОПРОСУ О ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ МОТИВАЦИИ БУДУЩИХ МЕДИКОВ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

УДК: 82-311.4

ШАРИПОВА Ф.И. К ВОПРОСУ О ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ МОТИВАЦИИ БУДУЩИХ МЕДИКОВ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Данное исследование направлено на разработку и оценку педагогических стратегий мотивации студентов с использованием ролевых игр на английском языке для специальных целей (ESP). В этой статье дается теоретическое обоснование ролевых игр в качестве одной из стратегий повышения мотивации студентов.

Ключевые слова и понятия: образование, мотивация, ролевая игра, английский язык, медицина, институт, студент.

SHARIPOVA F.I. INGLIZ TILI DARSLARIDAGI KELAJAK SHIFOKORLARGA PSIXOLOGIK MOTIVASIYASI MASALA TO'GRISIDA

Uzluksiz ta'lim bosqichlaridan biri, oliy ta'lim tizimining sektori, xususan, tibbiyot oliy o'quv yurtlari ham bundan mustasno emas. Toshkent shahridagi davlat tibbiyot institutlarining etarli tanlovini hisobga olgan holda, professional yo'nalishlarni hisobga olgan holda, chet tillarini o'rganish bo'yicha keng ko'lamli dasturlarni taklif qilgan holda, bu holda tibbiyot ko'p narsani talab qiladi. Ushbu tadqiqot ingliz tilida «Maxsus maqsadlar uchun» (ESP) rolini o'ynash yordamida talabalarni motivatsiyasining pedagogik strategiyasini ishlab chiqish va baholashga qaratilgan.

Tayanch so'z va tushunchalar: ta'lim, motivatsiya, rol o'ynash, ingliz tili, tibbiyot, institut, talaba.

SHARIPOVA F.I. TO THE QUESTION OF THE PSYCHOLOGICAL MOTIVATION OF FUTURE DOCTORS IN THE ENGLISH CLASS

The study is directed to develop and assess pedagogic strategies of students' motivation using role-playing in English for Special Purposes (ESP). The research suggests that role-playing strategies should help students develop motivation in mastering ESP speaking skills. The article provides a theoretical rationale for role-playing games as student motivation increasing.

Key words and concepts: education, motivation, role-game strategy, ESP, medical high school, student.

Введение. С осознанием необходимости постоянного роста профессионально-квалификационного потенциала работников медицинской отрасли большое значение стали придавать формированию системы непрерывного профессионального образования с учетом мировых стандартов. В то же время ряд объективных факторов, связанных с выходом Республики Узбекистан на мировой рынок специалистов, в частности в медицинской сфере позволяет разрабатывать стратегию развития международного образования, основанную в первую очередь на профессиональное владение иностранным языком. Не является исключением один из этапов закономерного непрерывного образования, сектор системы высшего образования, в частности медицинские колледжи и вузы. При имеющемся в Ташкенте достаточном выборе медицинских колледжей и институтов, предлагающие широкий спектр программ по изучению иностранных языков, учет профессионального направления, в данном случае медицинского оставляет желать лучшего. Отсюда основным источником достижения конкурентных преимуществ могут стать качество и уникальность международного образования, которые определяются профессионально-квалификационным потенциалом педагогического состава ВУЗов.

Актуальность темы исследования. Для того чтобы успешно общаться на английском языке, студент, соответственно, должен знать и использовать в своей речи как можно больше слов и словарных идиом профессиональной тематики. И здесь возникает вопрос, как студент может разобраться в бесчисленном потоке иноязычной речи, а именно профессиональных слов и словосочетаний, как облегчить свой путь к изучению новых и незнакомых слов. Применение словарного с профессиональной тематикой подхода в ролевых играх в качестве интерактивной стратегии мотивации имеет следующие преимущества для решения вышеуказанного вопроса:

1) умение правильно соотносить навыки аудирования и разговорной речи с коммуникативной компетентностью;

2) способность различать профессиональные идиомы и лексику по профессиональной тематике;

3) умение правильно использовать грамматические и словарные структуры в устной и письменной речи;

Для достижения вышеперечисленных параметров профессионального уровня владения английским языком в качестве одного из критериев мотивации студента, студенту предлагаются следующие способы:

1) Выучить как можно больше слов и словесных структур профессионального английского языка для активного участия в ролевых играх с медицинской тематикой.

2) запоминать и использовать новые слова в речевой практике

3) обогатить устную и письменную речь идиомами и фразами.

Постановка решаемой проблемы.

Эффективность применения ролевых игр при изучении английского языка для специальных целей (ESP) как одной из стратегий повышения мотивации студентов в последние годы обусловлена следующими факторами: 1) широкий доступ к Интернет-ресурсам (google, esl.com, bbc.com). 2) интерактивный процесс (процесс контролируется преподавателем, однако форма самообучение).

Целью статьи является обоснование целесообразности использования ролевых игр при изучении английского языка на уроках в медицинском вузе с учетом лексики профессиональных тем для повышения мотивации учащихся.

Краткий анализ научных источников по теме статьи. До недавнего времени дидактический подход в обучении английскому языку считался трудоемким и монотонным процессом, уступающим грамматическому по важности и необходимости¹, студенты предпочитали изучать лексическую структуру языка (профессиональные темы), в то время как правила грамматики изучались в рамках синтаксических правил в соответствии с предпочтениями и пожеланиями студентов. В настоящее время, в век коммуникационных технологий, изучение английского языка приобретает более информативный характер, что создает необходимость пополнения словарного

¹ Burns A.C., Gentry J.W., Мотивация студентов к участию в экспериментальном обучении: теория стресса в обучении. Simulation and Gaming, no. 29, 1998, pp. 133-151.

Таблица 1. Классификация ролевых игр с тематикой медицины

Тема	Виды
Patient and clinic administration Patient and drugstore Patient and doctor	Телефонный разговор
Visit clinic Visit drugstore Visit doctor	Посещение
Consultation at clinic Consultation at drugstore Consultation at doctor	Консультация
Administration Surgery ENT Maternity Therapy	Отделение в больнице
Patient history Medical history Symptoms Diagnosis Treatment	Дискуссия о болезни

запаса профессиональной тематикой за счет лексических и словарных интерактивных методов¹. Изучение работ исследователей в этой области² показало, что словарная профессиональная компетентность играет важную роль в развитии коммуникативных и лингвистических способностей учащихся. Для того чтобы успешно общаться на английском языке, студент, соответственно, должен знать и использовать в своей речи как можно больше слов и словарных идиом профессиональной тематики.

В данной работе мы исследовали метод ролевых игр на уроке английского языка в медицинском вузе с целью достижения вышеупомянутых параметров для повышения мотивации студентов и высокой посещаемости занятий английского языка. Интерактивный процесс ролевых игр помогает оценить критерий активности студентов в лексической, грамматической структуре языковой компетенции. Например, Бедрина В.В., Петрова Е.И., Тарасова Е.Ю., Смирнова Н.А.³ со ссылкой на ана-

лиз ролевых игр отметили, что учитель имеет пассивную роль в процессе, в то время как студенты ведут себя более уверенно, позитивно и расслабленно в соответствии с психологическими критериями. Большинство студентов с низкой степенью владения английским языком отметили решение таких проблем, как беспокойство, страх, ролевые игры ассоциируются для них с веселой атмосферой, уверенностью в себе, поддержкой, дружбой.

Научная значимость статьи определяется анализом аппарата научных работ по данной тематике, методологией данного исследования, эффективностью приведенного эксперимента и выводами, исходящие из результатов по данным эксперимента.

Практическая значимость статьи может быть установлена после внедрения интерактивного метода обучения в виде ролевых игр на занятиях английского языка в медицинском вузе и выражение интереса, а также повышение посещаемости занятий могут послужить факторами ожидаемых результатов.

Ролевые игры как одна из стратегий повышения мотивации на занятиях английского языка в медицинском ВУЗе выступают в качестве уникального нового инструмента в профессиональном обучении. Такой анализ дает ценную информацию как учащемуся, так и преподавателю, создавая реальные ситуационные

¹ Ладусс Г. П., Ролевая игра. Оксфорд: Редакц. Оксфордского университета, 1987 г., стр. 102-107.

² Сахно Е.М., Логвина С.А., Психологические факторы, влияющие на процесс обучения профессионала. Словарный запас. Символ Науки, нет. 4-2, 2016, с. 175-178.

³ Бедрина В.В., Петрова Е.И., Тарасова Е.Ю., Смирнова Н.А., Ролевые игры как фактор формирования общности культуры и профессионализма. Электронный научно-методический журнал Омского ГАУ, № 2 (2), 2015, с. 94-103.

задачи. Для преподавателя они становятся критерием мониторинга и контроля, а для студентов толчком к повышению интереса к учебе и успеваемости. Сам термин «ролевая игра» здесь имеет несколько обозначений и определений, часто взаимозаменяемые, в качестве одного из них мы предлагаем слово «симуляторы», которое часто пересекается с следующими терминами «игры», «ролевые игры», «ролевые игры симуляторы»¹.

Организация проведения и методы исследования. Обучение было организовано в группе с 12 студентами-медиками 1 курса педиатрического факультета Ташкентского педиатрического медицинского института – на занятии практического английского языка на кафедре иностранных языков Ташкентского педиатрического медицинского института. Уровень знания английского языка студентами соответствовал уровню B2 (т.е. порог продвинутого уровня). Общая продолжительность обучения составила 4 часа, согласно расписанию занятий 1 раз в неделю. Темами учебного времени были: «Human body», «My future profession», «Medical institute», «Medical education in UK» (см. таблицу 1) Все сценарии были написаны на английском языке с учетом профессиональной медицинской терминологии. Задачей экспериментальной группы было интерактивное участие в организации плана, организация выступления с профессиональной лексикой и активное выступление в ситуационных играх.

Анализ игры проводился также путем чтения текстов и диалогов для мониторинга устной речи студентов и ввода данных в электронную платформу Moodle (mt.tashpmi.uz) в виде небольших эссе для контроля письменной речи студентов.

Результаты и выводы.

Данная методология, представленная в исследовании, дает возможность реализовать эффективные качества интерактивной игры как ролевой игры в повышении мотивации уча-

щихся. Профессиональные темы сценариев, разработанных специально для студентов-медиков, показывают необходимость использования этих игр, в которых студенты представляются лидерами, а с помощью преподавателя можно научиться работать и выражать свои знания и умения в компетентности английского языка. Эффективность такого подхода доказана высокой посещаемостью и повышенной успеваемостью во время промежуточного контроля в экспериментальной группе по сравнению с остальными группами студентов ТашПМИ. По отзывам студентов экспериментальной группы, данный метод изучения новых слов и лексического материала с учетом профессиональной тематики стал для них полной неожиданностью, положительным опытом в работе с парами и группами, а также помог им в развитии навыков разговорной речи.

В **заключении** хотелось бы отметить роль ролевых игр в повышении мотивации учащихся в изучении иностранного языка, в данном случае английского, благодаря которым повышается уровень разговорной речи на профессиональные темы.

Ниже приведены рекомендации по дальнейшему использованию метода ролевых игр по изучению английского языка, основанные на результатах эксперимента на кафедре «Иностранные языки» ТашПМИ:

1. Открытый доступ к игровым сценариям на Интернет-ресурсах.
2. Применение этого метода при анализе оригинальных текстов (научных журналов), которые часто перегружены научными терминами.
3. Создание позитивной психологической атмосферы, снижение стресса и тревоги.
4. Игры могут использоваться в качестве интерактивной поддержки учащихся в классах для контроля и мониторинга знаний учащихся.
5. С учетом включения профессиональной лексики этот метод, как правило, доступен не только студентам-медикам, но и студентам нелингвистических вузов при изучении иностранного языка.

¹ Scarcella, R. & Crookall, D. Simulation/gaming and language acquisition. Д. Крукалл и Р. Л. Оксфорд (Эдс.), «Моделирование, азартные игры и изучение языка». Нью-Йорк: Ньюбери Хаус. 1990. стр. 223-230.

Список литературы:

1. Burns, A. C., & Gentry, J. W. (1998). Motivating students to engage in experiential learning: a tension-to learn theory. *Simulation and Gaming*, 29, 133–151.
2. Christopher, E. M. & Smith, L. E. (1990). Shaping the content of simulation/games. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), *Simulation, gaming, and language learning* (pp. 47–54). New York: Newbury House.
3. Cummings, M.G., & Genzel, R. B. (1990). Simulation/game design and adaptation. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), *Simulation, gaming, and language learning* (pp. 67–72). New York: Newbury House.
4. Jones, K. (1982). *Simulations in language teaching*. (pp. 35–56). Cambridge: Cambridge U. Press.
5. Kaplan, M. A. (1997). Learning to converse in a foreign language: the Reception Game. *Simulation and Gaming*, 28, 149–163.
6. Ladousse, G. P. (1987). Role play. (pp. 102–107). Oxford: Oxford University Press.
7. Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 45–48.
8. Scarcella, R. & Crookall, D. Simulation/gaming and language acquisition. In D. Crookall & R. L. Oxford (Eds.), *Simulation, gaming, and language learning*. New York: Newbury House. 1990. pp. 223–230.
9. Scarcella, R. & Oxford, R. L. (1992). *The tapestry of language learning*. Boston: Heinle and Heinle. pp.235–238.