

5. Никифоров В. В. Методы активного обучения: Развитие аналитических и критических способностей. [Текст] / В. В. Никифоров // Высшая школа, 2014.- С. 30-50.
 6. Соловьев В. В. Критическое мышление в образовательном процессе. [Текст] / В. В. Соловьев // МГУ, 2020. - С. 150-170.
 7. Paul, R., & Elder L. Миниатюрное руководство по концепциям и инструментам критического мышления. Основа критического мышления. [Текст] / R. Paul, L. & Elder // Lanham, Maryland, 2014. - С. 10-30.
 8. Sweller, J. Теория когнитивной нагрузки: Влияние на обучение в классе. Учеба и наставничество, том 21 [Текст] / J. Sweller //, Elsevier, 2011. - С. 39-47.
-

УДК: 371:37.01

Орозали кызы Гүлкайыр, ага окутуучу,
Машиев Медетбек Айтмаматович, ОшТУнун доценти,
Ош технологиялык университети
E-mail: orozalikyzygulkaajyr@gmail.com

ПЕДАГОГИКАЛЫК БАГЫТТАГЫ СТУДЕНТТЕРДИ ДАЯРДООДО ОЮН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН КОЛДОНУУ

Макалада студенттерди педагогикалык багытта даярдоо процессинде оюн формаларын колдонуунун актуалдуулугу каралат, студенттерди окутууда жана тарбиялоодо ишкердик, ролдук жана стол оюндарын практикалык колдонуунун мисалдары келтирилген. Студенттер менен иштөөдө көбүнчө оюндардын төмөнкү түрлөрү колдонулат: дидактикалык оюндар, кыймылдуу оюндар, улуттук оюндар, роль ойноо, ишкер оюндары, имитация, стол оюндары жана башкалар. Бирок, тапшырмалар, окуя-роль жана стол оюндары акыркы убакка чейин сейрек колдонулуп келген. Макалада ушул оюн технологиясын колдонуп, студенттер кесиптик ишмердүүлүккө гана сүңгүп кирбестен, командада иштөөнү, пайда болгон көйгөй жөнүндө гипотеза жасоону, көйгөйдү салыштырмалуу кыска убакыттын ичинде чечүү жөнүндө ойлоону, аны чечүүнүн, өзүнүн жана башкалардын жолдорун талдоону, аналитиканы колдонууну, синтез жана ой жүгүртүүнү үйрөнүшөөрү көрсөтүлдү.

Ачкыч сөздөр: кесиптик билим берүү, оюн технологиялары, педагогикалык багыт, дидактикалык оюндар, кыймылдуу оюндар, улуттук оюндар, роль ойноо, ишкер оюндары, имитация, стол оюндары, тренингдер, мээ чабуулу, топторду изилдөө ыкмасы, дискуссиялар, тегерек столдор, дебаттар, проблемалык кырдаал.

Орозали кызы Гүлкайыр, ст. преподаватель,
Машиев Медетбек Айтмаматович, доцент ОшТУ,
Ошского технологического университета

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ

В статье рассматривается актуальность использования игровых форм в процессе подготовки студентов по педагогической направленности, приводятся примеры практического применения деловых, ролевых и настольных игр в обучении и воспитании студентов. В работе со студентами чаще всего используются следующие

виды игр: дидактические игры, подвижные игры, национальные игры, ролевые игры, деловые игры, подражания, настольные игры и другие. Однако задачи, сюжетно-ролевые и настольные игры до недавнего времени использовались редко. В статье было показано, что с помощью этой игровой технологии студенты не только погружаются в профессиональную деятельность, но и учатся работать в команде, выдвигать гипотезы о возникающей проблеме, думать о решении проблемы за относительно короткий промежуток времени, анализировать свои собственные и чужие способы ее решения, использовать аналитику, синтезировать и рассуждать.

Ключевые слова: профессиональное образование, игровые технологии, педагогическая направленность, дидактические игры, подвижные игры, национальные игры, ролевые игры, деловые игры, имитация, настольные игры, тренинги, мозговой штурм, методика группового исследования, дискуссии, круглые столы, дебаты, проблемная ситуация.

Orozali kyzy Gulkaiyr, senior lecturer,
Mashiev Medetbek Aitmamatovich, docent of OshTU,
Osh Technological University

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF STUDENTS OF THE PEDAGOGICAL DIRECTION

The article examines the relevance of the use of game forms in the process of preparing students for pedagogical orientation, provides examples of the practical application of business, role-playing and board games in teaching and educating students. The following types of games are most often used in working with students: didactic games, outdoor games, national games, role-playing games, business games, imitations, board games and others. However, tasks, story-role-playing and board games were rarely used until recently. Due to the specifics of these technologies, it consists in separating the game task from the educational one, which, as it was said, requires the ability to think about the players, as well as spending time, material and creative resources. Thus, it was shown that with the help of this gaming technology, students not only immerse themselves in professional activities, but also learn to work in a team, put forward hypotheses about an emerging problem, think about solving a problem in a relatively short period of time, analyze their own and others' ways of solving it, use analytics, synthesize and reason.

Key words: professional education, game technologies, pedagogical orientation, didactic games, outdoor games, national games, role-playing games, business games, imitation, board games, trainings, brainstorming, group research methodology, discussions, round tables, debates, problematic situation.

Киришүү. Заманбап мектеп педагогикалык окуу жайлардын бүтүрүүчүсүнүн компетенттүүлүгүнө жогорку талаптарды коет. Педагогикалык кесиптин өзгөчөлүгүнө карабастан, педагог демилгелүүлүк, ой жүгүртүүнүн ийкемдүүлүгү, чыгармачылык, мобилдүүлүк жана тажрыйба сыяктуу сапаттарга ээ болушу керек, ага бир нече педагогикалык карама-каршылыктар дароо жолтоо болот. Демек, билим берүүнүн алдында практикага багытталган технологияларды колдонуу милдети турат, аларды С.С. Полисадов жана М. М. Олесов төмөнкү топторго бөлүшөт: интерактивдүү, контексттик, модулдук жана өзүн-өзү жөнгө салуучу окутуу [4,5].

Педагогикалык багыттагы студенттерди кесиптик даярдоодо иштин ар кандай

оюн түрлөрүн колдонуу өзгөчө кызыгууну жаратат. Бул өзгөчө муун (Z) теориясынын контекстинде актуалдуу, ага ылайык заманбап студенттер, негизинен Z муунуна таандык, чыныгы дүйнөдөгү көйгөйлөрдөн "интернет" дүйнөсүнө өтүп, эмоционалдык жактан жетиле элек болушат [6]. Ушул позициядан баштап, окуя-ролдук жана укмуштуу оюндар балдар жана кыздар үчүн зарыл болгон жана ошол эле учурда алар үчүн керектүү социалдык тажрыйбаны камсыз кылып, ийгилик кырдаалын баштан өткөрүү жана кесиптик жактан маанилүү инсандык сапаттарды өнүктүрүү үчүн ыңгайлуу чөйрө боло алат.

Кумар оюндарынын адамдын жашоосундагы табияты жана мааниси жөнүндө эң алгачкы жана эң толук чыгармалардын бири Йохан Хейзингдин ("ойногон адам", 1938) китеби болгон. Бирок, советтик кесиптик билим берүүдө менеджерлерди окутуу үчүн биринчи симуляция оюну 1932-жылы Мария Бирштейн тарабынан иштелип чыккан [1]. Ошондон бери оюн технологиясы формалдуу жана мазмундуу түрдө өнүгүп, кесиптик билим берүүнүн алкагында алардын колдонуу чөйрөсүн кыйла кеңейтти.

Учурда педагогикалык адабиятта оюндарды классификациялоонун ар кандай ыкмалары иштелип чыгууда: функционалдык, мазмундук жана структуралык. Университеттик билим берүү процессинде П.К.Дуркин жана М.П.Лебедева оюндардын төмөнкүдөй функцияларын бөлүп көрсөтүшөт: педагогикалык, социалдык багыттагы, уюштуруучулук-ишмердик, мотивациялык-дем берүүчү, коммуникативдик, рефлексивдик, педагогикалык, өнүктүрүүчү, инсандын өз алдынча өнүгүүгө дем берүүчү функциялары. Окутуунун жана тарбиялоонун каралып жаткан түрлөрүнүн артыкчылыктары студенттин инсандыгына жана анын кесиптик жактан маанилүү сапаттарына карата оюнду баалоонун диагностикалык, калыптандыруучу жана контролдоочу көндүмдөрүн камтыйт [3].

Жогорку билим берүүдөгү педагогикалык технология катары оюндун потенциалын изилдөөдө Н.А.Берг, Н.А.Дегтярева, К.Д.Красовский, С.А.Шаронова төмөнкү формаларга өзгөчө көңүл бурушат: конкреттүү өндүрүштүк кырдаалдарды же кырдаалдык тапшырмаларды талдоо, ролдук оюн, ишкердик оюндар, окуяны талдоо ж.б. Алардын жалпы мүнөздөмөсү студенттердин диалогдук баарлашуу, талкуулоо жана жамааттык чечим кабыл алуу иш-аракеттери аркылуу таанып-билүү предметине активдүү "мамиле" камсыз кылынат [2].

Студенттер менен иштөөдө көбүнчө оюндардын төмөнкү түрлөрү колдонулат: дидактикалык оюндар, кыймылдуу оюндар, улуттук оюндар, роль ойноо, ишкер оюндары, имитация, стол оюндары жана башкалар. Мындан тышкары, бул технологиялар социалдык-психологиялык билим берүүнүн башка методдорунун элементтерин камтыйт - тренингдер, мээ чабуулу, психодрама, фокус-топторду изилдөө ыкмасы, дискуссиялар, тегерек столдор, дебаттар жана башкалар.

Ош мамлекеттик педагогика университетинин окутуу тажрыйбасын карап көрсөк, профессордук-окутуучулук курам жогоруда аталган интерактивдүү методдорду окуу жана тарбия бөлүмдөрүндө активдүү колдонуп келе жаткандыгын белгилей кетүү керек. Бирок, ишкер, окуя-роль жана стол оюндары акыркы убакка чейин сейрек колдонулуп келген. Бул технологиялардын өзгөчөлүгүнө байланыштуу, бул оюн көйгөйүн билим берүүдөн бөлүүдөн турат, бул оюнчулар жөнүндө ой жүгүртүү жөндөмүн, ошондой эле убакытты, материалдык жана чыгармачылык ресурстарды сарптоону талап кылат.

Проблемалык кырдаалды талдоо, кейс-технология, ролдук жана ишкердик оюндар педагогикалык багыттагы студенттерди окутууда кеңири колдонулган. Биздин изилдөөдө жогорудагы оюн технологияларынан айырмаланып, студенттер негизинен топтордо иштешип, бардык топтор жалпы максатка жетишти, ар бир топ максатка ар башкача жетишти, андан кийин чогуу жалпы чечимге келишти.

Ишкер оюндары негизинен студенттерди келечектеги кесиптик ишмердүүлүгү менен тааныштырууга багытталган.

Бул оюн технологиясы студенттердин келечектеги кесибине байланыштуу ар кандай предметтерде колдонулат. Мисалы: Педагогикалык практиканын алдында студенттер төмөндөгүдөй ишмер оюндарын колдонушат. Мугалим тарабынан сабак өтүү боюнча темалар бөлүнүп берилип жана кайсы күндөр өтүлөрү белгиленет. Ага чейинки өтүлгөн теоретикалык жана практикалык билимдерин колдонуп, мугалимдин жардамы менен сабак өтүүгө даярданат. Ошол күнү студент толук мугалимди алмаштырып өзүнүн тайпасына сабак өтөт. Ал эми мугалим жана чакырылган методист эксперт катары класстын артында отурушуп, өтүлгөн сабакка байкоо жүргүзүшүп керектүү маалыматтарды белгилеп отурушат. Тайпанын студенттери сабакка активдүү катышып, коюлган суроолорго жооп беришип, ар кандай проблемалуу кырдаалдарды чечип, практикалык тапшырмаларды аткарышат. Мындан сырткары ар бир студент өзүнө төмөндөгүдөй таблицаны сабак өтүү учурунда толтурушат.

Таблица 1

Сабак өтүүнү анализдөө.

Сабак өтүүнүн жетишкендиктери (+)	Сабак өтүүдөгү кемчиликтер (-)	Сунуштар

Сабак бүткөндөн кийин ар-бир студент доскага чыгып сабакка болгон талдоосун айтып беришет. Сөзсүз биринчи сабак өтүүнүн жетишкендиктерин айтып, акырындык менен кемчиликтерине өтөт. Андан кийин өзүнүн сунуштарын айтат. Ал эми студент-мугалим керектүү маалыматтарды жазып олтурат. Ошентип тайпада канча студент болсо баары доскага чыгып өзүнүн ойлорун айтып талкуулашат. Болжолдуу ар бир студентке 5-7 минута убакыт берилет. Аягында сабак өткөн студент-мугалим өзү сабак жөнүндө ойун билдирет. Жыйынтыктоо сөздөрүн методист жана предметтик мугалим анализдеп сунуштарын айтышат. Кийинки сабакты тизме боюнча башка студент өтүп, кемчиликтерди кайталабоого аракет кылат. Курс бүткөндө студенттерде практикага барып сабак өткөнгө ишеним пайда болот. Мына ушул ишмер оюндары болочок педагогтордун кесиптик компетенцияларын калыптандырууга чоң роль ойнойт.

Ролдук жана ишмер оюндар педагогдор туш боло турган кырдаалдарды көрсөтөт: жетекчи менен кызматчылардын өз ара мамилесиндеги ар кандай көйгөйлөр, мектептеги конфликттик кырдаалдар, кесиптештер ортосундагы конфликттер, педагогтор менен студенттердин, педагог менен ата-энеленин конфликти, студент менен студенттин ортосундагы карама- каршылыктар ж. б.

Симуляциялык оюндардагы тапшырмалар негизинен төмөндөгү түргө негизделген:

- 1) алдын-ала роль берилген катышуучуларга кырдаалды тааныштыруу (алар талкууга катышкан жок);
- 2) калган мүчөлөр командаларга бөлүнүп, көйгөйлүү кырдаалды жакшылап карашат;
- 3) оюн учурунда ар бир команда кырдаалдын катышуучуларына белгилүү бир сандагы тактоочу суроолорду бере алат;
- 4) чектелген убакыттын ичинде топтор көйгөйдүн маңызы эмнеде экендигин жана андан аркы иштин планын божомолдошот;
- 5) убакыт өткөндөн кийин, ар бир команда көйгөйдү өз алдынча чечет;

б) жыйынтыгында сунушталган бардык варианттар талкууланат жана натыйжада бул кырдаалда бир кыйла туура чечим тандалат.

Ошентип, ушул оюн технологиясын колдонуп, студенттер кесиптик ишмердүүлүккө гана сүнгүп кирбестен, командада иштөөнү, пайда болгон көйгөй жөнүндө гипотеза жасоону, көйгөйдү салыштырмалуу кыска убакыттын ичинде чечүү жөнүндө ойлоноуну, аны чечүүнүн, өзүнүн жана башкалардын жолдорун талдоону, аналитиканы колдонууну, синтез жана ой жүгүртүүнү үйрөнүшөт.

Студенттерди келечектеги кесиптик ишмердүүлүгүнө жакшыраак даярдоо үчүн, алар менен ролдук оюндар өткөрүлүп, анда алар кесипкөй педагогтун ролун сынап көрүштү. Бул оюндар “психологиялык жана педагогикалык” жана “кесиптик окутуунун методдору” дисциплиналардын алкагында өткөрүлдү.

Мындай курстар студенттерге өзүн педагог адис катары сынап көрүүгө, алгачкы сабак өткөрүүгө, студенттердин чыныгы каалоолору жөнүндө гипотезаларды көтөрүүгө жана андан ары ырастоого же жокко чыгарууга, учурунда педагогикалык изилдөөнүн ар кандай ыкмаларын колдонууга жана эң негизгиси келечектеги кесибинен коркпоого жардам берет.

Ролдук оюндар көбүнчө педагогикалык окуу жайларда билим берүү маселелерин чечүүгө байланыштуу колдонулат. Ошентип, оюндун бул түрү студенттерди тарбиялоодо кесипке багыт берүү маселелерин чечүүнүн жолдорунун бири болуп саналат жана ошол эле учурда бул билим берүү ыкмасы тажрыйба алуу жана студенттер үчүн педагогикалык иш-аракеттердин тиешелүү багытын ишке ашыруу жөндөмүн өркүндөтөт. Стол оюндары бир нече миң жылдар бою болуп келген. Көптөгөн кылымдар бою алар эс алуунун негизги жолдорунун бири болгон-стол оюндары эс алуу жана көңүл ачуу гана эмес, ошондой эле маанилүү кесиптик жана инсандык сапаттарды өнүктүрүүнүн кызыктуу жана натыйжалуу жолу.

Жогорку жана жалпы билим берүүдө стол оюндарын киргизүү инсандын мүмкүнчүлүктөрүн активдештирүүгө, анын чыгармачылык потенциалын ишке ашырууга багытталган, анткени окуучулардын оюнга жана окуу процессине жогорку катышуусу, импровизация, атаандаштык руху, күчтүү эмоционалдык компонент жана оюн процессинен канааттануу сыяктуу өзгөчөлүктөр мүнөздүү.

Дээрлик бардык эксперттер, тилекке каршы, толук көлөмдө колдонулбай жаткан “стол оюндарын” жогорку билим берүү потенциалы экенин жөнүндө бир добуштан айтышат. Жана таң калыштуу эмес: мугалимдер коомчулугунда мектептеги же университеттеги оюндар жөнүндө стереотиптер күчтүү бойдон калууда. Директор класска кирип, 3-класстын окуучулары монополия ойноп жатканын көргөн сүрөттү элестетиңиз. Менимче, 9/10 учурда анын кыжырдануусунда чек болбойт. Ошентип, стол оюндарын окутууда колдонууга даяр болгон мугалимдер дагы сын-пикирлерден коркуп, муну жасашпайт. Кызыгы, ата мекендик жана чет элдик изилдөөчүлөр оюн менен аткаруунун ортосундагы оң байланышты көп жолу жазышкан.

Мында дал ушул стол оюндары бардык оюндардын (компьютердик, элдик, кумар оюндары, спорттук оюндар ж.б.) ичинен кыйла натыйжалуулукка ээ.

Эгер сиз билим берүү тутумунда иштесеңиз, анда "геймификация" (бул оюн ыкмаларын адаптациялоо технологиясы) деген терминден тажагансыз. Бүгүнкү күндө Геймификация билим берүү тутумунда гана эмес: оюн технологиялары менеджментке жана маркетингге узак жана ийгиликтүү кирип, дарыгерлерди, учкучтарды, инженерлерди жана башка көптөгөн адистерди даярдоодо активдүү колдонулат. Жогорку жана жалпы билим берүүдө геймификацияны киргизүү инсандын мүмкүнчүлүктөрүн активдештирүүгө, анын чыгармачылык потенциалын ишке ашырууга багытталган, анткени окуучулардын оюнга жана окуу процессине

жогорку катышуусу, импровизация, атаандаштык руху, күчтүү эмоционалдык компонент жана оюн процессинен канааттануу сыяктуу өзгөчөлүктөр мүнөздүү.

Онлайн барган сайын оффлайн режиминде сүрүлүп жаткан дүйнөдө, стол оюндары өзгөчө маанилүү артыкчылыктарга ээ, анткени алар бетме-бет жолугушууга жана жандуу баарлашууга мүмкүнчүлүк берет.

Катышуучулар бири-бирин көрүүгө, угууга, эмоцияларды окууга, командада иштөөгө жана башкаларга үйрөнүшөт. Стол оюну чоң ийкемдүүлүккө ээ жана катышуучуларга гана эмес, уюштуруучуга (мугалимге) да жаратууга мүмкүнчүлүк берет. Педагог "педагогикалык конструкторду" ар кандай педагогикалык ыкмаларды колдонуу менен, мисалы, Эдвард де Бононун "Алты ой жүгүртүү шляпасы" ыкмасы менен айкалыштыра алат. Кантип? Мисалы, ар бир команда (идеалдуу алты адамдан турган) идеяны кылдаттык менен иштеп чыгат, андан кийин сценага чыгып, сунушту берет. Команданын катышуучулары (мектеп окуучулары, студенттер, мугалимдер) кезектешип баш кийимдерди "кийгизип", идеянын натыйжалуулугуна баа беришет, бул боюнча өз сезимдерин билдиришет, сындашат, артыкчылык издешет, адаттан тыш сунуштар менен толукташат ж. б. Стол оюну аркылуу бир катар маанилүү билим берүү маселелерин чечүүгө салым кошулат:

- чыгармачыл ой жүгүртүүнү калыптандыруу;
- стандарттуу эмес педагогикалык маселелерди чече билүү;
- оратордук жөндөмдүүлүктү жана өз идеяларын сунуштоо жөндөмүн өнүктүрүү;
- командада иштөө көндүмдөрүн өркүндөтүү;
- когнитивдик кызыгууну активдештирүү жана башкалар.

Издөөнүн тажрыйбасы көрсөткөндөй, анын ар кандай билим берүү кырдаалдары (кичинекей педагогикалык учурлар), кайрымдуу психологиялык атмосфера, командада иштөө мүмкүнчүлүгү жана чыгармачылык үчүн дээрлик чексиз мейкиндик түзүү сыяктуу артыкчылыктары бар.

Оюндун өзү билим берүү технологиясы катары инновациялык эмес болсо да, геймификацияны заманбап кесиптик билим берүүнүн тенденцияларынын арасында айырмалоого болот, алар окутуунун жана тарбиялоонун ичинде оюндун потенциалын колдонуунун жаңы жолдорун табууга багытталган.

Демек ролдук жана ишкер оюндар, стол үстүндөгү оюндар өзгөчө мааниге ээ, ал командалык жана сюжеттик-ролдук оюндардын өзгөчө синтези болуп саналат, анткени ал кесиптер үчүн өтө маанилүү болгон социалдык тажрыйбаны алууга жардам берет. Каралып жаткан оюн технологиялар бизге керектүү уюштуруучулук көндүмдөрдү, кесиптештер менен окуу жана өндүрүштүк практикада гана эмес, дисциплиналарды өздөштүрүүдө да өз ара аракеттенүү мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүүгө мүмкүндүк берет.

Адабияттар:

1. Аникеева О. А. Игровые технологии в профессиональном обучении специалистов социальной сферы: специфика, потенциал, алгоритм организации [Текст] / В. В. Сизикова, С. Н. Фомина // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2018. № 4 (52).
2. Берг Н. А. Деловая игра как средство организации познавательной деятельности студентов в вузе [Текст] / Дегтярева Н.А. // Вестник Уральского института экономики, управления и права. 2016. № 4 (37).
3. Дуркин П. К. Игры как средство обучения и воспитания студентов [Текст] / М. П. Лебедева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2015. № 1.
4. Олесова М. М. Применение практико-ориентированных технологий обучения в

- вузе [Текст] // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 7-2 (73).
5. Полисадов С. С. Практико-ориентированное обучение в вузе [Текст] // Уровневая подготовка специалистов: электронное обучение и открытые образовательные ресурсы: сборник трудов I Все - российской научно-методической конференции. – Томск, 20–21 марта 2014 г. – Томск: Изд-во ТПУ, 2014. – С. 349–352.
6. Сапа А.В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС [Текст] // Инновационные проекты и программы в образовании. 2014. № 2.
-

УДК 378.147

Капарова Клара Маматибраимовна, доцент ОшГУ,
ORCID 0000-0002-6994-2907
Ошский технологический университет
E-mail: Kaparova.Klara@mai.ru

НЕКОТОРЫЕ ФАКТОРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ РЕЧИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

В данной статье рассматриваются некоторые факторы обучения русскому языку с нефилологическим направлением, где нужно учесть потребности студентов, связанные с особенностями выбранной профессии. Особое значение придается профессионально-ориентированному обучению русскому языку как иностранному, направленному на формирование навыков билингвальной межкультурной коммуникации. Целью такого обучения является формирование у студентов способности производить и понимать информацию на русском языке для эффективного применения ее в профессиональной деятельности.

Ключевые слова: компетентность, профессионально-ориентированный подход, речевое общение, формирование, проблемные задания, упражнения, лексический минимум, профессия, специальность, грамматические конструкции.

Капарова Клара Маматибраимовна, ОшГУнун
доценти, Ош технологиялык университети

ТИЛДИК ЭМЕС ЖОЖДО ОРУС ТИЛИН КЕСИПТИК БАГЫТТА ОКУТУУНУН АЙРЫМ ФАКТОРЛОРУ

Макалада техникалык окуу жайда орус тилин окутуунун айрым факторлору каралат, анда студенттердин келечектеги кесибинин өзгөчөлүктөрүнө байланыштуу муктаждыктары эске алынат. Орус тилин чет тили катары эки тилдүү маданияттар аралык коммуникациянын көндүмдөрүн калыптандырууга багытталган кесиптик багытта окутууга өзгөчө маани берилет. Мындай окутуунун максаты студенттердин кесиптик ишмердүүлүгүндө натыйжалуу колдонуу үчүн орус тилинде маалыматты иштеп чыгуу жана түшүнүү жөндөмүн орундатуу болуп саналат.

Ачык сөздөр: компетенттүүлүк, кесиптик багыттагы мамиле, сүйлөө коммуникациясы, калыптандыруу, көйгөйлүү тапшырмалар, көнүгүүлөр, лексикалык минимум, кесип, адистик, грамматикалык конструкциялар.