

СНИЖЕНИЕ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТА В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ И СПОСОБЫ ЕЕ ПОДДЕРЖАНИЯ НА ПРИМЕРЕ ИГР ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОЙ ГРАММАТИКИ

Дистанционное обучение вошло в жизнь преподавателей высшей школы, когда в 2020 году разразилась пандемия, и теперь оно является неотъемлемой частью нашей работы. Будучи организованным исключительно с помощью телекоммуникационных технологий, дистанционное обучение обладает рядом особенностей, и мы должны признать негативное влияние, которое оно оказывает на мотивацию наших студентов. В настоящей статье рассматриваются основные свойства дистанционного обучения, а также то, как работает мотивация, почему языковые игры могут быть эффективным инструментом для поддержания мотивации студентов на высоком уровне. Автор дает подробное описание нескольких игр по грамматике английского языка, адаптированных к потребностям виртуального класса, которые получили положительные отзывы от студентов и преподавателей и потенциально могут быть использованы в качестве ориентира для создания других языковых игр для дистанционного обучения.

Ключевые слова: дистанционное обучение, мотивация, игры, виртуальная аудитория

Дистанционное обучение в высшей школе, которое в последние годы набирало популярность в связи с развитием технологий, стало необходимостью и новой реальностью во время пандемии коронавирусной инфекции COVID-19 и введения карантинных ограничений. Многие преподаватели иностранных языков, неплохо подготовленные с технической точки зрения, столкнулись с целым рядом сложностей. Способность преподавателя адаптироваться к быстро меняющимся реалиям, традиционно представляющая одно из ключевых требований к профессиональной компетенции, была возведена в абсолют.

Целью данной статьи является анализ отрицательного влияния дистанционного обучения на важнейший компонент образовательного процесса - мотивацию, а также поиск средств, способных его нивелировать. Чтобы реализовать заявленную цель, мы поставили перед собой следующие задачи:

- изучить особенности дистанционного обучения;

- понять механизм формирования мотивации, обратившись к истории исследования этого вопроса;

- выявить связь между потенциальным усилением мотивации и игровой деятельностью;

- проанализировать варианты игровой деятельности, которые можно осуществлять в условиях дистанционного обучения.

Актуальность нашего исследования заключается в острой необходимости взглянуть на процесс дистанционного обучения под другим углом в связи с падающим уровнем мотивации студентов.

Научная новизна состоит в доказательстве положительного влияния игр на мотивацию студентов к обучению и самостоятельному развитию.

Теоретическая значимость настоящего исследования заключается в том, что наши выводы об основных характеристиках игр для дистанционного обуче-

ния английскому языку имеют перспективы для будущих исследований в сфере теории и методики преподавания иностранных языков.

Практическая значимость данной работы состоит в том, что приведенные нами примеры игровых активностей для освоения грамматики английского языка в дистанционном формате могут успешно применяться как в виртуальных, так и реальных аудиториях.

Дистанционное обучение мы рассматриваем как образовательный процесс, в котором взаимодействие между преподавателем и студентами осуществляется на расстоянии посредством интернет-технологий или других интерактивных возможностей. При этом важно понимать, что все цели, организационные формы и содержание традиционного обучения сохраняются. Безусловно, у такого процесса есть специфика, свои достоинства и недостатки.

Основная особенность – это физическая дистанция между студентом и преподавателем. С одной стороны, время, затрачиваемое обычно на дорогу до вуза, можно потратить с большей пользой. С другой стороны, даже при наличии стабильного интернет-соединения, хорошего звука и качественного видеоряда большинство задействованных в этом процессе отмечают отсутствие человеческого контакта, что оказывает отрицательное влияние на работу.

Еще одной особенностью, проистекающей, впрочем, от первой, является асинхронность общения между студентом и преподавателем. В рамках дистанционного обучения возникающие вопросы можно задать на занятии и, с высокой вероятностью, получить ответ сразу же, однако любые другие дела приходится решать посредством электронной почты, что в известной мере затрудняет коммуникацию.

Дистанционное обучение полностью реализуется с помощью современных технологий: для одних студентов и преподавателей, в зависимости от поколения, это плюс, для других – совсем наоборот. Противники избыточного использования электронных устройств в образовательном процессе утверждают, что, в частности, забывается такой важный навык, как письмо от руки, который, по мнению ученых, заставляет сильнее работать участки мозга, отвечающие за усвоение информации и память в целом.

Дистанционное обучение также предполагает несколько видоизмененные формы контроля и оценивания: устные и письменные экзамены проходят по особому регламенту, который может включать в себя использование специального программного обеспечения, отслеживающего активность студента на его виртуальном рабочем столе; баллы перераспределяются из-за невозможности проведения некоторых видов работ, привычных для традиционного типа обучения.

Если опыт взаимодействия с такой системой отсутствует, и студенты, и преподаватели испытывают нервное напряжение, сказывающееся на работе в целом.

Наконец, в контексте дистанционного обучения огромное значение приобретает способность студента к самостоятельной работе и дисциплине. Отсутствует психологический стимул, который естественным образом дает физическое нахождение в стенах вуза, и студент должен создавать его себе сам, чтобы продолжать обучаться и развиваться.

На наш взгляд, перечисленные выше негативные аспекты особенностей дистанционного образования (отсутствие прямого контакта между студентами и преподавателем, несколько затрудненная коммуникация, постоянная работа с компьютером или другими устройствами, стресс и необходимость развития самодисциплины) в первую очередь сказываются на ключевой составляющей любого обучения – мотивации.

«Мотивация» как понятие появилось в работах немецкого философа Артура Шопенгауэра в начале 19 века. В своей докторской диссертации «О четверяком корне закона достаточного основания» [1] он сделал предположение, что все наши действия и суждения, не продиктованные законом природы или внешним обстоятельством, являются следствием волевого акта, у которого есть определенный мотив (от лат. «movere» – «двигаю»). Мотивы, в свою очередь, он разделил на внутренние и внешние, которые в работах других ученых, приступивших к изучению этой темы после А. Шопенгауэра, были названы «естественными» и «приобретенными». Именно противопоставление внутреннего внешнему или, как это называют психологи, «экстринсивная» и «интринсивная» мотивации представляет особый интерес для нашего исследования. Внешняя мотивация проистекает от действий, производимых другими людьми: поощрений или, наоборот, наказаний. Внутренняя мотивация – явление гораздо более сложное и до сих пор вызывает споры в научном сообществе. Одна из концепций, которую мы считаем нужным привести в данном исследовании, принадлежит американскому психологу Ричарду де Чармсу. Интринсивная, или «первичная» мотивация по де Чармсу – это желание человека чувствовать свою эффективность, ощущать себя источником изменений в окружающем мире. Интересно, что внешние факторы, будь то давление окружения, награды или порицание, оказывают на это самоутверждение резко отрицательный эффект: снижают его уровень вплоть до того, что человек может начать ощущать себя беспомощным, «пешкой» [2]. Еще одна важная концепция, тесно связанная с упомянутой выше, принадлежит другому американскому психологу венгерского происхождения Михэю Чиксентмихали. По его мнению, основная характеристика внутренней мотивации состоит в определенном эмоциональном состоянии – радости от активности. Чиксентмихали также ввел понятие «поток» («flow») для обозначения состояния полного единения с процессом, который доставляет это радостное чувство [3]. Интересен тот факт, что, следуя логике данной концепции, стираются различия между работой

и игрой, то есть человек, выполняющий активность, к которой имеет внутреннюю мотивацию, не тяготеет этим процессом, а получает от него удовольствие.

Дистанционное образование значительно снижает уровень внешней мотивации, однако дает студенту возможность работать с мотивацией внутренней, повышать ее уровень, получая положительное психологическое подкрепление от самоутверждения. Процесс обучения может начать восприниматься студентом как занимательная игра, при этом не теряя своих основных качеств.

Изучая вопрос мотивации студентов к обучению, нельзя не упомянуть еще одну классификацию, предложенную советским психологом В.Т. Вилиюнасом [4]: он разделяет мотивацию на положительную и отрицательную. Оба типа могут происходить как от самого индивида, так и извне, однако в первом случае человек ожидает позитивных результатов от какой-либо активности: чувства радости, облегчения, гордости, может, материальной награды, в то время как во втором выполнение действия мотивируется тем, чтобы не получить негативных результатов, будь то ощущение поражения, тревожность или наказание.

На наш взгляд, в высшей школе традиционно уделяется чересчур большое внимание отрицательной мотивации студентов. Даже система баллов, которые на определенном этапе могут восприниматься как награждение, на самом деле является связанной с получением или неполучением студентом важных для него материальных ресурсов: например, существенной скидки на обучение. Зачеты и экзамены также являются классическим примером отрицательной мотивации. В условиях дистанционного образования это давление только усиливается, так как отрицательная мотивация считается самым быстрым и действенным способом корректировать поведение и работу студента на расстоянии.

Исходя из нашего опыта работы как преподавателя иностранных языков, пренебрегать положительной мотивацией нельзя ни в коем случае. Если нашей целью является не только сдача студентом определенных зачетов или экзаменов, но и вовлеченность, искренний интерес к процессу обучения, требуется использовать доступные нам для этого инструменты. Изучение языка в самом эффективном его виде происходит не от урока к уроку, а постоянно. На наш взгляд, нужно создавать условия, в которых интринсивная мотивация студента к этой деятельности будет стабильно высокой. Наша точка зрения выступает в некотором противоречии с концепцией внешней и внутренней мотивации, рассмотренной выше, однако мы убеждены, что при правильном подходе внутреннюю положительную мотивацию можно отчасти стимулировать извне. В рамках данной работы мы не рассматриваем систему поощрений или наград, гораздо больший интерес для нас представляют активности, которые пробуждают внутреннюю мотивацию студента и, таким образом, дают ему ресурс для самостоятельной деятельности в нужном направлении. Одна из таких активностей – это, безусловно, игра.

Игры используются человеком в качестве образовательного ресурса с древности и на протяжении всей нашей истории. Платон является одним из первых философов, который назвал практическую ценность игры в образовании, изложив в своей работе «Законы», посвященной воспитанию детей и молодежи, идею «обучать, играя», ссылаясь на тот факт, что игра имеет не только практическое значение, но и приносит удовольствие [5]. Кроме того, Аристотель в нескольких своих работах упоминает игры как неотъемлемую часть процесса обучения.

Изначально игры не были формально включены в образовательный процесс, однако благодаря развитию педагогики, психологии, философии, антропологии и социологии официальная образовательная система, наконец, сделала поворот в их сторону и начала пользоваться всеми преимуществами, которые они дают.

Как показывают различные исследования, игры не только способствуют развитию языка, что особенно важно в контексте данной статьи, но и задействуют творческое мышление, навык решения проблем, снятия стресса и беспокойства, способность быстро осознать новое, умение пользоваться необходимыми инструментами.

Лингвист и преподаватель Р.С. Константиеску в своей статье «Learning by playing: Using computer games in teaching English grammar to high school students» («Обучение через игру: использование компьютерных игр для обучения старшеклассников грамматике английского языка») приводит еще несколько интересных преимуществ включения игр в образовательный процесс [6]:

1. «Games increase motivation and desire for self-improvement» («Игры усиливают мотивацию и тягу к самосовершенствованию») – в этом высказывании мы находим подтверждение нашему тезису о том, что уровень интринсивной мотивации студентов можно поднять извне с помощью игры;

2. «Interdisciplinary approach. Students use knowledge from other classes, too» («Междисциплинарность. Обучающиеся используют знания из других областей тоже») – правильно подбирая игры для нашей цели, мы можем усилить вовлеченность студента не только в изучение иностранного языка, но и других предметов, что может быть особенно актуально для дистанционного обучения.

В рамках данной работы мы будем пользоваться определением игры, которое дала Джилл Хэдфилд, преподаватель английского языка и автор множества книг по методике преподавания: «A game is an activity with rules, a goal and an element of fun» («Игра – это вид деятельности, имеющий правила, определенную цель, а также элемент удовольствия») [7]. Как мы видим, наиболее приоритетные пункты – это правила и цель, сформулировать их – задача преподавателя. Целью игры может являться отработка определенного аспекта иностранного языка, мы сконцентрируем наше внимание на грамматике.

Согласно определению новозеландского преподавателя и лингвиста Скотта Торнберри, «грамматика - это формы и структуры, которые возможны в языке» («the forms or structures that are possible in a language») [8]. Британский писатель и автор множества пособий по грамматике английского языка Майкл Суон добавляет, что «грамматика - это правила, которые отражают, каким образом слова соединяются между собой, чтобы образовать устойчивые типы значений» («grammar is the rules that display in what way words are joint, settled to present firm types of meaning») [9].

В изучении иностранных языков вообще и английского в частности грамматика традиционно считается наиболее сложным аспектом, который требует исключительно конвенционального подхода: изучение теории, выполнение упражнений. Мы ни в коем случае не отрицаем важности и эффективности такого метода, однако, если использовать только его, чрезвычайно трудно удерживать внимание студента длительное время даже в условиях обычной аудиторной работы. В контексте дистанционного обучения действенность этого подхода снижается в разы. Продолжительная однообразная деятельность начинает выполняться механически, что мешает процессу обучения.

Наиболее предпочтительный способ борьбы с рутинной - это игры. Существует огромное количество различных вариантов, направленных на проработку грамматики, однако подавляющее большинство не адаптированы под особенности дистанционного обучения. В рамках данного исследования мы приводим список требований к игровым активностям для дистанционного обучения, а также несколько уже готовых и апробированных игр для проработки грамматического аспекта английского языка.

Какой должна быть эффективная игра в дистанционном варианте обучения?

1. В условиях отсутствия реального человеческого контакта такая активность должна максимально задействовать всех участников процесса обучения, создавать иллюзию физического нахождения в одном пространстве.

2. Такого рода деятельность предпочтительно должна развиваться в реальном времени.

3. Если возможно задействовать кинестетический (тактильный) способ обучения, а не только аудиальный и визуальный, это должно быть сделано.

4. Такая активность должна положительно сказываться на уровне внутренней мотивации студента.

Готовые варианты игр мы приводим согласно следующей структуре: название, цель, ориентировочное время выполнения, правила, подготовка, описание. Как уже было сказано выше, все они были испытаны в условиях виртуальной аудитории, по ним была получена позитивная обратная связь как от студентов, так и от преподавателей.

1. «It has been moved!» (буквальный перевод «Это было передвинуто!»). Цель - закрепление пассивного залога на английском языке. Ориентировочное время выполнения - 15-20 минут. Правила следующие:

- допускается использование исключительно пассивного залога, активный залог использовать запрещается;
- возможно использование времен Present Perfect или Past Simple;
- для каждого объекта нужно построить как минимум два нераспространенных предложения в пассивном залоге.

Подготовка заключается в изучении форм пассивного залога в интересующих нас временах, дополнительно может понадобиться повторение таблицы неправильных глаголов.

Проводится эта игра таким образом: преподаватель или студенты размещают на рабочем столе несколько предметов в определенном порядке и снимают это на камеру телефона. Можно начать с преподавателя, чтобы показать студентам пример, однако мы рекомендуем предоставить студентам возможность самим сделать эту расстановку, чтобы повысить их вовлеченность и задействовать тактильный аспект. Фотография отправляется в общий доступ: в зависимости от используемого приложения это можно сделать по электронной почте или прямо в чат. Пока остальные изучают исходное расположение предметов, автор меняет расстановку: что-то можно переставить, что-то убрать. Нужно опять сделать фотографию и прислать ее в общий чат. Теперь студенты могут начать сравнивать два снимка (если стоит задача тренировки памяти, первый кадр можно удалить или попросить обучающихся не обращаться к нему). Если студенты видят, что какой-нибудь объект либо был перемещен, либо исчез, это нужно выразить на английском языке в пассивном залоге. Примеры высказываний: «One piece of chocolate has been hidden. It has been eaten!» («Один кусочек шоколадки был спрятан. Он был съеден!»), «The post-it was moved to the right side of the picture. It was stuck on the pencil» («Стикер передвинули на правую половину фотографии. Его приклеили на карандаш»).

Взаимодействие студентов между собой и с преподавателем в условиях данной игры выходит за привычные рамки. Мы также задействуем непосредственное физическое окружение, что поднимает интерес к процессу. Дополнительным преимуществом игры можно считать изучение или повторение слов, обозначающих небольшие предметы обихода, которые часто находятся не в фокусе внимания: зарядки, стикеры, ластик, упаковка жевательной резинки или драже. Студенты легко вовлекаются в эту активность, после окончания они охотнее продолжают разговаривать на иностранном языке, остаток занятия проходит с большей отдачей.

2. «You must have overslept» («Ты, должно быть, проспал»). Цель - практика использования модальных глаголов в значении предположения (must, may, might, could, can't) в сочетании с разными формами инфинитива. Ориентировочное время выполнения - 15-20 минут. Строгих правил только два:

- для выражения предположения требуется использовать исключительно модальные глаголы, соответствующие лексические средства не принимаются;
- формы инфинитива необходимо варьировать в рамках одного ответа.

Следует оговориться, что для данной активности принципиально использование веб-камер. Если студент по какой-то причине не может подключиться к видео, ему можно дать возможность прислать свою свежую фотографию на фоне комнаты в общий доступ.

Подготовка в зависимости от уровня группы может включать в себя не только изучение интересующих нас модальных глаголов и форм инфинитива, но и особенностей аспекта и фазы во временах английского языка или даже повторение неправильных форм глаголов.

Вся группа присутствует на виртуальном занятии с включенной веб-камерой. Преподаватель объясняет суть активности: нужно построить как минимум 5 предположений о любом из участников (включая преподавателя), основываясь на изображении самого человека и видимого участка помещения, где он находится. Преподаватель следит за тем, чтобы каждый студент высказал некоторое количество предположений (зависит от размера группы). Примеры высказываний: «You must be really into sports, I can see a basketball hoop on the wall» («Ты, наверное, очень любишь спорт: я вижу баскетбольное кольцо у тебя на стене»), «You can't have sent the Math assignment on time, you look worried» («Ты точно не сдал задание по математике вовремя, ты выглядишь встревоженным»), «You may have been experimenting with your hair, it seems like it's a different colour» («Ты, возможно, экспериментировал с волосами: кажется, они сейчас другого цвета»), «You must be doing great, you look wonderful» («У тебя точно все отлично, ты прекрасно выглядишь»).

В условиях дистанционного обучения студентам очень не хватает привычного общения с одноклассниками. Эта игра отчасти имитирует обычные разговоры, обстановка может быть неформальной. Студенты взаимодействуют друг с другом, возможно, даже лучше узнают друг друга, что положительно сказывается на их эмоциональном состоянии и, как следствие, уровне мотивации. Параллельно проходит закрепление не самой простой грамматической темы, однако, сместив фокус со сложности на практику употребления в дружеской беседе, мы повышаем вероятность успешного освоения этих структур студентами.

3. «Let me programme you» («Позволь мне тебя запрограммировать»). Если вспомнить про возможную междисциплинарность игр, эта активность будет особенно полезна для студентов, изучающих информационные технологии или смежные направления.

Междисциплинарная польза этой игры заключается в том, что студенты запоминают основной принцип работы компьютера: он делает только то, что ему скажут, и эти инструкции должны быть максимально точными. Целью с точки зрения английского языка могут быть и предлоги нахождения и движения в пространстве, Complex Object («I want you to»), использование форм повелительного наклонения. Время выполнения - 20 минут.

Единственное правило заключается в том, что нужно придерживаться целевых грамматических структур. Подготовка также зависит от поставленной цели: повторение предлогов, объяснение основ сложного дополнения или императива.

Активность выполняется в парах, поэтому желательно заранее проверить, что используемое программное обеспечение позволяет разделить студентов. Веб-камеры включены. Один студент в паре выполняет функцию программиста, второй - робота, затем они меняются. Для каждого круга необходимо выбрать несложное задание, которое и будет выполнять «робот», следуя инструкциям «программиста»: например, взять с полки книгу и положить ее на стол. Пример цепочки высказываний: «I want you to pull out the chair and get up. Turn 180 degrees and walk straight until you reach the shelf on the wall» («Я хочу, чтобы ты выдвинул стул и встал. Развернись на 180 градусов и иди прямо до полки на стене»).

Эта игра задействует и аудиальный, и визуальный, и тактильный аспекты обучения. Повышается внутренняя мотивация студента к изучению иностранного языка и других предметов. Уровень вовлеченности очень высок, так как все активно участвует в процессе.

Подводя итоги, следует заметить, что, в силу своих отличительных черт, дистанционное обучение не может не оказывать негативное воздействие на мотивацию студентов. В этой связи чрезвычайно важно искать инструменты, которые помогут снизить это давление. В рамках данного исследования нами было доказано, что игры являются таким инструментом, потому что имеют ряд особенностей: создают условия, в которых усиливается внутренняя мотивация обучающегося, могут задействовать знания из других предметных областей, сглаживают отсутствие привычного общения и физического нахождения в одном месте, помогают превратить рутинную и сложную деятельность в естественную и увлекательную.

На наш взгляд, адаптация игр для изучения иностранных языков к условиям дистанционного обучения - недостаточно разработанная область и, как следствие, чрезвычайно перспективная для дальнейших исследований. Предметом будущих статей может являться как непосредственно создание и описание игровых активностей для такого вида обучения, так и более детальная классификация с целью формирования простых алгоритмов для использования практически любой игры в виртуальной аудитории.

Библиографический список

1. Мамирбаева, Д., & Даулетмуратова, Д. (2022). Impact of globalization on higher education. *Ренессанс в парадигме новаций образования и технологий в XXI веке*, (1), 149-150.
2. Мамирбаева, Д., & Джанабаева, Ж. (2022). Discursive analysis of political discourse. *Ренессанс в парадигме новаций образования и технологий в XXI веке*, (1), 34-36.
3. Mamirbaeva, D., & Djumamuratova, D. (2023). SOME FEATURES OF PROJECT-BASED LEARNING. *QUALITY OF TEACHER EDUCATION UNDER MODERN CHALLENGES*, 1(1), 350-353.
4. Mamirbaeva, D. D., & Aymanova, S. (2023). COMPARATIVE STYLISTIC ANALYSIS OF IBRAYIM YUSUPOV'S POETRY AND ITS SPECIFICITIES IN TRANSLATION. *QUALITY OF TEACHER EDUCATION UNDER MODERN CHALLENGES*, 1(1), 431-434.
5. Suraganova, A., & Mamirbaeva, D. (2023). ASSESSING PRAGMATIC COMPETENCE. *Академические исследования в современной науке*, 2(28), 17-20.
6. Ахмедова, Л. Т., & Мамырбаева, Д. Д. (2017). Развитие критического мышления на занятиях по иностранному языку. In *ИННОВАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ЯЗЫКОВОМ ОБРАЗОВАНИИ* (pp. 319-322).
7. Ахмедова, Л. Т., & Мамырбаева, Д. Д. (2018). ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА. In *Государство и право в изменяющемся мире: новые векторы судебной реформы* (pp. 403-407).
8. Mamirbaeva, D., & Kdirbaeva, D. (2023). THE IMPORTANCE OF ENGLISH LANGUAGE INSTRUCTION IN COMPUTER-MEDIATED COMMUNICATION. *SUSTAINABILITY OF EDUCATION, SOCIO-ECONOMIC SCIENCE THEORY*, 1(8), 75-79.
9. Мамырбаева, Д. (2007). *Методика обучения пассивному залогу английского языка студентов каракалпакской аудитории в высшей школе* (Doctoral dissertation, Автореф. дис.... канд. пед. наук).
10. Mamirbaeva, D. D., Sh, A., Khadjieva, D., Saymanova, A., Kodirova, M. T., & Nuraliyeva, F. A. & Abdirimova, K. *Koyshekenova TK, Dauletova M, Khudaybergenova P. Use of songs and music in.*

Referens

1. Мамирбаева, Д., & Даулетмуратова, Д. (2022). Impact of globalization on higher education. *Ренессанс в парадигме новаций образования и технологий в XXI веке*, (1), 149-150.
2. Мамирбаева, Д., & Джанабаева, Ж. (2022). Discursive analysis of political discourse. *Ренессанс в парадигме новаций образования и технологий в XXI веке*, (1), 34-36.
3. Mamirbaeva, D., & Djumamuratova, D. (2023). SOME FEATURES OF PROJECT-BASED LEARNING. *QUALITY OF TEACHER EDUCATION UNDER MODERN CHALLENGES*, 1(1), 350-353.
4. Mamirbaeva, D. D., & Aymanova, S. (2023). COMPARATIVE STYLISTIC ANALYSIS OF IBRAYIM YUSUPOV'S POETRY AND ITS SPECIFICITIES IN TRANSLATION. *QUALITY OF TEACHER EDUCATION UNDER MODERN CHALLENGES*, 1(1), 431-434.
5. Suraganova, A., & Mamirbaeva, D. (2023). ASSESSING PRAGMATIC COMPETENCE. *Академические исследования в современной науке*, 2(28), 17-20.
6. Ахмедова, Л. Т., & Мамырбаева, Д. Д. (2017). Развитие критического мышления на занятиях по иностранному языку. In *ИННОВАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ЯЗЫКОВОМ ОБРАЗОВАНИИ* (pp. 319-322).
7. Ахмедова, Л. Т., & Мамырбаева, Д. Д. (2018). ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА. In *Государство и право в изменяющемся мире: новые векторы судебной реформы* (pp. 403-407).
8. Mamirbaeva, D., & Kdirbaeva, D. (2023). THE IMPORTANCE OF ENGLISH LANGUAGE INSTRUCTION IN COMPUTER-MEDIATED COMMUNICATION. *SUSTAINABILITY OF EDUCATION, SOCIO-ECONOMIC SCIENCE THEORY*, 1(8), 75-79.
9. Мамырбаева, Д. (2007). *Методика обучения пассивному залогу английского языка студентов каракалпакской аудитории в высшей школе* (Doctoral dissertation, Автореф. дис.... канд. пед. наук).
10. Mamirbaeva, D. D., Sh, A., Khadjieva, D., Saymanova, A., Kodirova, M. T., & Nuraliyeva, F. A. & Abdirimova, K. *Koyshekenova TK, Dauletova M, Khudaybergenova P. Use of songs and music in.*