DOI

***Заболотина А.А.***
***ТГПУ имени Низами***

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ ИНОЯЗЫЧНЫХ СТУДЕНТОВ

***Аннотация:*** *Статья посвящена использованию игровых методов и приемов в процессе обучения русскому языку в неязыковом вузе. Автор рассматривает основные аспекты игр, структуру игры как деятельности, различные модификации деловых игр, отличительные черты дидактических игр, возможности использования игровых технологий на занятиях по русскому языку для повышения мотивации учащихся к обучению.*
***Ключевые слова:*** *Игровая деятельность, мотивационные возможности, функции игровой технологии, педагогическая игра, деловые игры.*

***Zabolotina A.A.***
***Nizami TSPU***

# GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING RUSSIAN TO FOREIGN-SPEAKING STUDENTS

***Abstract:*** *The article is devoted to the use of game methods and techniques in the process of teaching Russian in a non-linguistic university. The author examines the main aspects of the game, the structure of the game as an activity, various modifications of business games, the distinctive features of didactic games, the possibility of using game technologies in Russian classes to increase the motivation of students to learn.*
***Keywords:*** *Game activity, motivational opportunities, functions of game technology, pedagogical game, business games.*

## ВВЕДЕНИЕ

Основной целью Национальной программы народного образования Узбекистана является обеспечение преемственности системы образования. В настоящее время образовательные учреждения находятся в постоянном поиске новых направлений и резервов совершенствования учебного процесса, качественной подготовки педагогических кадров, установления долгосрочных и продуктивных связей с образовательными учреждениями республики. Сегодня они являются центром образовательной деятельности,



https://wordlyknowledge.uz

формирующей основу передового мышления, современного подхода к решению задач в социально-экономической сфере.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

«Игра в руках хорошего организатора, по мнению К. Д. Ушинского, превращается в действенное средство как обучения, так и воспитания, требующее от учащихся больших умственных усилий и в то же время приносящее им большое удовольствие и удовлетворение» [2]. Феномен игры состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она может перерастать в обучение, воспитание, творчество, в модель как человеческих отношений, так и проявлений в труде.

В современных условиях использование игровых технологий в повышении мотивации в процессе обучения студентов неязыковых вузов весьма актуально. Проблема развития учебной мотивации у студентов является предметом исследования педагогов, ученых на протяжении многих лет. Для современного вуза эта проблема в настоящее время остается актуальной, с каждым годом на фоне обострения социальных проблем на селе, самоотстранения родителей от воспитания студентов к учебной деятельности: отсутствие желания учиться или положительная, но бессмысленная мотивация на уровень опыта.

Несмотря на большую работу, проводимую в образовательных учреждениях по формированию мотивации учащихся, преподаватели с тревогой обращают внимание на «мотивационный вакуум», особенно на стыке начальной и средней ступени.

Любая деятельность, в том числе и образовательная, состоит из трех частей:

- ориентировочно мотивационная;
- оперативный;
- рефлексивная и оценочная.

Игра, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, применялась с древности. Игра находит широкое применение в народной педагогике, дошкольных и внешкольных учреждениях. В вузе, делающем ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

-как самостоятельная технология разработки концепции, темы и даже раздела предмета;

- как элемент (иногда весьма значительный) более обширной технологии;

- как технология внеурочной работы.

В понятие «игровые педагогические технологии» входит достаточно обширная группа методов и приемов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр [3, с. 85].



https://wordlyknowledge.uz

В отличие от игр в целом педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и соответствующий педагогический результат.

Преимущества игровой технологии:

- повышается степень вовлеченности студентов в учебную и творческую деятельность;
- учащиеся могут проявить свои способности и активность;
- создаются условия для стимулирования интеллектуального потенциала обучающегося;
- у многих студентов повысилась самооценка, уверенность в себе;
- студенты приобретают умение отстаивать свою точку зрения;
- развитие способности терпеть общение, чувства товарищества и взаимопомощи.

Особое внимание следует уделить особенностям использования игровых технологий на занятиях по русскому языку для повышения мотивации к обучению у учащихся среднего и старшего звена.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Подготовка и проведение дидактической игры включает четыре основных этапа;

1) Идея – самый ответственный этап игры. В первую очередь необходимо определить тему и вид урока, выбрать класс, форму и вид игры, определить временные рамки урока. Игра подходит для любого типа урока.

2) Организация дидактической игры включает написание сценария игры, распределение обязанностей между учителем и учащимися, подбор упражнений, вопросов, заданий с решениями, а также реквизита, разработку критериев оценки деятельности учащихся.

3) Проведение игры.

4) Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит итоговому ретроспективному обсуждению, в ходе которого учащиеся совместно с учителем анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и действительности, а также ход учебного процесса. и игровое взаимодействие.

Конечно, игровые технологии не являются универсальной формой работы, без других приемов и методов и без должной подготовки педагогов они не принесут должного эффекта. Однако адекватно используемые игровые методики в сочетании с традиционными могут и должны устранить или, по крайней мере, уменьшить трудности в овладении русским языком как иностранным.

**Использованные источники:**

1. Винтер И.А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. - 2019, с. 15
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., 2011 - с 25.21
3. Ахмедова Л.Т., Лагай Э.А. Современные технологии обучения русскому языку и литературе. - Т.: «Фанватехнология». 2016. -- 85 с.



https://wordlyknowledge.uz

4. Gafurova, S. S., & Yusuphadjaeva, S. T. (2023). ANXIETY-PHOBIC DISORDERS IN IRRITABLE BOWEL SYNDROME AND THE EFFECTIVENESS OF PSYCHOTHERAPY AND PSYCHOPHARMACOTHERAPY. International Bulletin of Medical Sciences and Clinical Research, 3(1), 110-115.
5. Yusuphodjaeva, S. T., & Gafurova, S. S. (2023). METHODS OF COGNITIVE-BEHAVIORAL PSYCHOTHERAPY IN THE TREATMENT OF RHEUMATOID ARTHRITIS. Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences, 3(1-2), 701-706.
6. Юсупходжаева, С. Т. (2020). Психоэмоциональнқе расстройства при ревматоидном артирите и методы их психокоррекции. Журн. Неврология, (3).
7. Юсупходжаева, С. Т. (2020). ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ БОЛЬНЫХ РЕВМАТОИДНЫМ АРТРИТОМ И МЕТОДЫ ИХ ПСИХОКОРРЕКЦИИ. In Global Science and Innovations 2020 (pp. 170-174).
8. Jabborov, N. (2021). The history of the text and some comments on its genesis. ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal, 11(6), 632-636.
9. Abdulkhakimovich, J. N., & Khazratovna, X. S. (2019). THE MANUSCRIPTS OF THE NOVEL "ZUBDATU-T-TAVORIKH" BY AGAKHI AND ITS VALUE AS A SOURCE OF LITERATURE. Journal of Critical Reviews, 7(6), 2020.
10. Жабборов, Н. А. (1994). Исследование рукописных источников творчества Фурката (1859-1909 гг.).
11. Jabbarov, N. (2010). What is education. Tashkent. Ma'naviyat.
12. Jabborov, N. (2010). What is enlightenment.

WORDLY
KNOWLEDGE



https://wordlyknowledge.uz