

**ФУНКЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В
НЕЛИНГВИСТИЧЕСКОМ ВУЗЕ****Хафизова Машхура Аминовна**

Самаркандский Государственный

медицинский университет доцент, к.п.н. (PhD)

кафедры“Педагогика-психология”

mashxuraaminovna1967@gmail.com

АННОТАЦИЯ. В статье рассматриваются особенности и содержание игровых технологий, как один из основных аспектов повышения качества обучения в нелингвистических вузах. Статья посвящена вопросам организации образовательно-воспитательного процесса при изучению мотивационного потенциала игровых технологий, детально анализируется структура, этапы и функции конструирования тренинга ролевой и деловой игры, а также автором представлены методические рекомендации по использованию дидактических игр, перечень условий эффективного внедрения игровых педагогических технологий в вузах.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: игровые технологии, структура игры, ролевая и дидактическая игра, познавательный интерес, функции игровой технологии.

Современное образование стремительно развивается в нескольких направлениях: прежде всего это модернизация , разработка и внедрение инновационных игровых технологий образования, обеспечение условий продуктивной субъектной самореализации обучающихся .Для решения этих задач необходимо системно и целенаправленно разрабатывать и внедрять прогрессивные технологии в образовательном процессе, что обуславливает необходимость подготовки педагога новой формации. К технологиям, обладающим средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность студентов, относятся игровые технологии.

Вопрос о применении игровых технологий на занятиях, методологических основ игры, определением ее социальной природы, значения для развития обучающегося в педагогике и психологии занимались К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубенштейн, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации- в

усвоении и использовании человеком общественного опыта.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект;

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят;

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре;

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты [1].

- свободная развивающая деятельность предпринимаемая лишь по желанию студентов, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»)

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры логическую и временную последовательность ее развития. Игру, как метод обучения передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности.

В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали П.П. Блонский, С.П. Рубенштейн, Л.В. Выготский, М.Н. Скаткин, Д.Б. Эльконин и др. В работах зарубежных ученых мы встречаем не только теоретическое обоснование, но и практические варианты мотивационных возможностей игровых технологий. (К. Гросс, Г.

Спенсер, Ф. Шиллер, З. Фрейд и др.) Огромный интерес для нашей статьи представляет материал о структуре, преимуществе особенности, функции игровых технологий, которые исследованы вышеуказанными учеными. Интересная игра повышает умственную активность обучающихся и она может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими методами, такими, как наблюдения, беседы, дискуссии и т.д. Играя, обучающиеся учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях [2].

Заметим, что студент должен уметь интерпретировать и оценивать информацию, например, выделять в тексте противоречия и присутствующие в нем структуры, аргументировать свою точку зрения и т.д. При таком подходе к различным типам информации студент может эффективно использовать возможности электронно-образовательных ресурсов. Критически мыслящий студент умеет взаимодействовать с информационным пространством, принимая многополярность окружающего мира, возможность сосуществования разнообразных точек зрения в рамках поднятых на занятии проблем.

Для того чтобы студент стал активным участником учебного процесса преподаватель должен использовать мотивационные возможности при обучении русскому языку, стимулирующие познавательную деятельность: проводить учебные дискуссии, презентации, конференции, организовывать учебные речевые ситуации, ролевые игры. Возможность проявить на занятии самостоятельность и инициативность - важное условие создания у студентов интереса к содержанию обучения и к самой учебной деятельности. Педагогическим отбором и пропагандой игр, как средство воспитания и обучения занимались А.Я.Герд, Е.М.Доментьев, П.Ф.Легафт, А.Скотак и др. Организаторами методической работе по игре были Н.П.Булатов, В.В.Гориневский, В.Г.Марц, Е.М.Минский и др.

Под учебно-ролевой игрой мы будем понимать интерактивный метод обучения, предусматривающий воссоздание обучаемыми различных жизненных и профессиональных ситуации и последующий их анализ. Крупнейший знаток этой проблемы Д.Б.Эльконин наделяет игру тремя важными для человека функциями: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство развития умственных действий и средство развитие мотивационного поведения [3].

Для чего вообще используются ролевые игры? Почему этот метод столь популярен в педагогической практике? Ролевая игра- это отличный способ: **диагностики, демонстрации навыка, демонстрации типичных ошибок, тренинга отдельного или комплекса навыков, оценки эффективности обучения, вовлечения в работу пассивных студентов за счет повышения уровня мотивации.** Для успешной реализации необходима тщательная подготовка, которая включает в себя: определение целей, планирование ролевой игры, разработку и адаптацию сценария, согласно языковому уровню учащихся; распределение ролей; подготовка раздаточного материала; подготовка оборудования и кабинета.

Сложности применения игровых методов: Как это ни парадоксально, но даже при тщательном планировании ролевой игры могут возникнуть непредвиденные сложности, а именно: -недостаток навыка (как у педагога, так и у студентов)

- дисбаланс информации
- ошибка в оценки уровня подготовленности учащихся
- неудачно составленные упражнения

Ролевые игры – один из основных приемов на интерактивных занятиях. В ролевой игре участникам предлагается примерить на себя роль другого человека или “разыграть” определенную проблемную ситуацию.Для обозначения методик этого типа , также используются близкие названия (имитации, деловые игры, моделирование). Эти методики способствуют развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях, воспитанию пониманию сочувствия к другим людям [4].

Ролевые игры является эффективным методом обучения учащихся практическим навыкам работы, она используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепление и развитие творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений.Она дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Социальная значимость ролевых игр состоит в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения.

В нелингвистическом вузе игровая деятельность может использоваться в следующих случаях: в качестве самостоятельной технологии для освоения определенной темы; как элемент (иногда весьма существенный) другой технологии; в качестве целого занятия или его части (введения, объяснения,закрепления, контроля или упражнения);

при организации внеаудиторной работы. При систематическом использовании на уроках игровых технологий наблюдаются следующие результаты:

- **формируются терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;**
- **вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;**
- **создается положительный морально-психологический климат в группе;**
- **повышается уровень развития коммуникативных навыков студентов;**
- **развивается наблюдательность, умения видеть необычное в знакомых вещах.**

Особенностью игры является ее коллективный характер. Поэтому отношения друг с другом должны строиться на основе сотрудничества. Задача педагога – культивировать сотрудничество у учащихся. Он должен быть внимательным, наблюдать и видеть каждого студента, не отпуская конфликтных ситуаций. Любая игра, предлагаемая преподавателем, должна быть им глубоко продумана и хорошо подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она предлагается, небрежно делать реквизит и т.п.

По мнению С.Л. Шмакова, игра как феномен педагогической культуры выполняет следующие функции: [5, с.18]

1. ФУНКЦИЯ СОЦИАЛИЗАЦИИ.

Игра – есть сильнейшее средство включения студентов в систему общественных отношений, усвоения ими богатств культуры.

2. ФУНКЦИЯ МЕЖНАЦИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ.

Игра позволяет студентам усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески».

3. ФУНКЦИЯ САМОРЕАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ В ИГРЕ как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике студента, с другой – выявить недостатки опыта.

4. КОММУНИКАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая студенту в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

5. ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ игры предоставляет возможность преподавателю диагностировать различные проявления студента. В то же время игра – «поле самовыражения», в котором студент проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

6. ТЕРАПЕВТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ ИГРЫ заключается в использовании игры как средство преодоления различных трудностей, возникающих у студента в поведении, общении, учении.

7. ФУНКЦИЯ КОРРЕКЦИИ – заключается во внесении позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей студентов. [5, с.24].

Характерной чертой игровой технологии является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Включает также достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Значение игровых технологий при обучении русскому языку способствует воспитанию товарищества и взаимовыручки сплачивает студентов разных национальностей. В игре формируются нормы поведения, развиваются навыки самодисциплины, игра учит честности, уважительному отношению к окружающим. Игра развивает умственные, коммуникативные, организаторские, творческие способности, стимулируется познавательная деятельность студентов, усиливается мотивация у студентов к изучению предмета.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА.

1. Фокин, Ю.Г. Преподавание и воспитание в высшей школе. Методология, цели и содержание, творчество. Учебное пособие для студ.высш.учеб.заведений. М., Издательский центр «Академия», 2002- С.166.
2. Пугачев А.С. Текст.электронный. Молодой ученый-2012, № 11 с.474-476.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры,- М., 1991.С.21-25.
4. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам.-М., 1988.
5. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры.М.,1994 – С.18-24.
6. Газман О.С. Сб. Игра в педагогическом процессе, -Новосибирск, 1989.