



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА – ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ

Хафизова Машхура Аминовна

Самаркандский Государственный архитектурно-строительный университет
к.п.н., (PhD) и.о.доцента кафедры
«Узбекский язык и литература»

Тел.+998972870077

mashxuraaminovna1967@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8023261>

АННОТАЦИЯ: В статье рассматривается роль использования интерактивной игровой технологии в методике преподавания иностранных языков, а в частности русского языка, которая значительно способствует формированию иноязычных речевых умений и навыков у студентов неязыковых вузов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: компетентностный подход, игровые технологии, педагогическая игра, речевые умения и навыки, устная коммуникация, положительные и отрицательные качества

Интерактивные игровые методы обучения те, которые стимулируют познавательную и творческую активность и развивает речевые навыки студентов. Термином «активность» (от лат. *actus* — действенный) обозначается качество личности, выраженное в усиленной деятельности. Бывает социальная или профессиональная активность — деятельное отношение человека к жизни общества и к профессии в целом. Познавательная активность — стремление человека к знаниям, она бывает трех видов: репродуктивная (воспроизводящая), интерпретирующая, творческая. Наконец, активность в обучении — дидактический принцип, когда педагог формирует у студента инициативность и самостоятельность, практические умения и навыки.

Активные методы обучения в вузе направлены:

- 1) на формирование активности как личностного качества обучающихся;
- 2) активизацию самого процесса обучения с целью повышения его эффективности и достижения значимых образовательных результатов.

За последнее десятилетие в педагогической науке все более часто используется термин «интерактивные методы обучения» или «интерактивное обучение». Термины «активные» и «интерактивные» методы обучения сегодня, по сути, употребляются как синонимы, поскольку активизация познавательной деятельности студентов осуществляется в форме интенсивного взаимодействия в группе.

Интерактивность (дословно: интеракция — взаимодействие, обмен действиями) — предполагает включение студентов в общую групповую деятельность, в процессе которой происходит переориентация внимания с собственного «Я» на другого человека. При интерактивном взаимодействии процессы развития когнитивной, эмоциональной и поведенческой сферы личности осуществляются более интенсивно, в

отличие от традиционного (репродуктивного) обучения. Каждый студент получает возможность сравнения своего опыта с опытом других людей, он вырабатывает наиболее эффективную модель поведения. Интерактивные методы обучения сегодня получают все большее признание в общемировой педагогической практике. Прежде всего данные методы используют на семинарских занятиях, следовательно, именно семинарские занятия следует выстраивать, прежде всего, как форму интерактивного обучения.

На семинаре как форме интерактивного обучения: 1) приобретаются знания — дополнительно к тем, которые получены на лекции и в процессе самостоятельной работы;

2) повышается интеллект студента;

3) формируется эмоционально-мотивационное поведение обучающихся благодаря личному и познавательному опыту;

4) выстраивается «ситуация деятельности» как основной «единицы обучения»;

5) осуществляется обучение в режиме диалога (полилога).

Именно на семинарских занятиях следует использовать весь арсенал методов активного обучения и инновационных педагогических технологий, в том числе различные игры (деловые, ситуационно-ролевые, имитационно- моделирующие.

Приоритетной задачей высшей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации в соответствии с поставленной задачей. Игровая деятельность в учебном процессе позволяет реализовать следующие цели: **дидактические**: расширение кругозора, **познавательная деятельность**; применение ЗУН в практической деятельности; **воспитывающие**: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных и мировоззренческих установок; **развивающие**: развитие внимания, памяти, речи, мышления, рефлексии, умения находить оптимальные решения; **социализирующие**: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Можно с уверенностью сказать, что интерактивная игровая педагогическая технология актуальна в любом возрасте и в любом классе. А.Н. Леонтьев утверждал, что «Задача в игре не выиграть, а играть, т.е. сам процесс полученной эмоции в игре всегда запоминается». [6; с.57].

Поэтому именно игровая технология актуальна с точки зрения мотивации учащихся к предмету, потому что на уроках русского языка либо литературы, на любом предмете, именно эмоция — она сохраняет знания и память о предмете, о теоретической части предмета. Цель игры заключается в пробуждении у студентов интереса к познанию, активному изучению предлагаемой темы.

Продолжая примеры определения педагогической игры, мы согласны с мнением С.Т. Шацкого о том, что игра является своего рода детской жизненной лабораторией, придающей молодому организму особенные аромат и атмосферу, без которых этот этап человеческого развития был бы бессмысленным. В этой игре, подвергающей жизненный материал специальной обработке, заложено самое здоровое зерно разумной школы детства.

Ахметов Н.К. и Хайдаров Ж.С. в учебном пособии «Теория и технология игры» излагали теоретические и экспериментальные работы в области деловых

дидактических и исследовательских игр во всех сферах образования, науки, культуры и бизнеса [1; с.15-16]. Здесь также отмечены положения общей теории учебных игр, акцентирующие внимание на развитии активности у обучаемых, формировании у них учебно-познавательной мотивации, создании других, не менее важных, личностных качеств – решительности, упорства и некоторого упрямства при достижении поставленных целей.

Мы всегда учитывали и учитываем все эти достижения, «копираемся» на них во всех наших исследованиях ИФО-игровых форм обучения, начатых под руководством таких известных ученых, как Т.З. Кудрявцев, П. И. Пидкастый и А.А. Вербицкий.

Согласно мнению, высказываемому в научно-исследовательских трудах, немаловажна на занятиях и активность студентов. Таким образом, стимуляция их к активной коммуникации, максимальное вовлечение в учебный процесс, относятся к одним из основных задач, стоящих перед преподавателем.

По мнению А.А. Деркача, С.Ф. Щербы, которые при исследовании проблем стимуляции к развитию творческого мышления у студентов, высказываются о значимости выполнения заданий творческой направленности, основой которых является образовательная игра. Согласно А.А. Деркачу, образовательную игру характеризует следующий признак – её применяют в процессе обучения как задачу, решение которой включает выход из определенной проблемной ситуации и достижение поставленной цели обучения. В работах А.А. Деркача также имеется понятие «система учебных игр», которое подразумевает определённую игровую иерархию, отличительными признаками которой, являются содержание, сложность, форма и способы воздействия на студентов для создания и дальнейшего развития в них необходимых умений [3; с.120].

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

На занятиях мы используем дидактические игры, классификация которых основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам лингвистики. Виды дидактических игр: фонетические, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, орфографические и пунктуационные, морфологические игры, синтаксические игры.

Дидактические игры — предназначенные для решения обучающей задачи. Прежде всего, это игры, формирующие когнитивные стратегии и стимулирующие творческое мышление. Например, «Тематический кроссворд». Студенты должны самостоятельно составить кроссворд по пройденной дисциплине (это может быть формой текущего контроля). В кроссворде должны быть отражены основные понятия изученной дисциплины. Можно устроить конкурс на лучший кроссворд среди студентов, стимулировать студентов призами.

Реализация игровых технологий на практических занятиях в вузах происходит по нескольким направлениям: учебная работа подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве средства игры; на семинарах присутствует элемент соревнования, состязания; в результате игры по какой-либо дисциплине достигается

определенный результат.

В настоящее время в сфере высшего образования реализуется компетентностный подход, цель которого обеспечить подготовку профессионалов, готовых всесторонне при менять свои знания, творческие способности, стремящихся к постоянному профессиональному и личностному росту. Реализация компетентностного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, в том числе деловых и ситуационно-ролевых игр. Меняется значение пре подавателя, который в большей степени будет играть роль эксперта, консультанта, активного наставника в процессе формирования компетенций студента. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания, становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно. А вот ученики постарше увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы. Для студентов характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для студентов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Особенностью игровой технологии для студентов является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов

Результаты наблюдений за учебным процессом показали необходимость применения игровой деятельности как одного из способов повышения познавательной активности и формирования речевых навыков у студентов неязыковых вузов. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного студента информацией, которая даётся изначально в готовом, ярком виде, не требующем дополнительной работы или осмысления. О возрастных особенностях преподаватель должен помнить при организации игр.

Список литературы:

- 1.Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С. Теория и технология игры. Учебное пособие. -Алматы: Республиканский издательский кабинет,1998. - 295 с
2. Баринова И.И. Современный урок русского языка. Ч.2. Методические разработки уроков с использованием новых педагогических технологий обучения. – М.: Школа-Пресс, 2001.
- 3.Деркач, А. А., Щербак, С. Ф. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком. / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак – М: Педагогика, 1991.- 224 с.
4. Занько С.Ф., Тонников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение // Теория, практика и перспективы игрового обучения. - М., 1992. - Ч. 1. - 128 с.
5. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Советская педагогика. - 1985. - №6. - С. 57-61.
- 6.Леонтьев А.А. Некоторые проблемы обучения русскому языку как иностранному (психологические очерки). Учебное пособие. - М.; Изд-во: «Просвещение», 1970.- 88 с.
7. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая школа, 1994. - 144 с