

74
УДБ0

ХАФИЗОВА МАШХУРА АМИНОВНА
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ОСНОВАНИЯ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ

МОНОГРАФИЯ



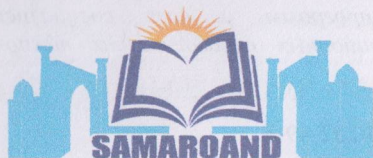
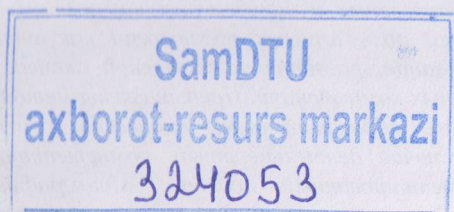
МИНИСТЕРСТВО ЗДРАВООХРАНЕНИЯ
РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН
САМАРКАНДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
МЕДИЦИНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ХАФИЗОВА. М. А.



ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ОСНОВАНИЯ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ

Монография



2026

UO'K 378.091.31

КВК 74.58

X 26

Хафизова М.А.

Теоретико-методологические основания разработки и применения игровых технологий в образовательной сфере [Текст] / Монография. М.А. Хафизова. - Самарканд: Samarqand, 2026.- 120 с.

Рецензенты:

Хасанова Кибриё профессор, кафедры педагогики и общей психологии Самаркандского государственного университета имени Шаофа Рашидова

Бегматова Д.М., заведующая кафедрой педагогики, психологии и социальной культуры Самаркандского государственного института иностранных языков, и.о. профессора

Автор:

Хафизова М.А. PhD, доцент кафедры педагогики и психологии СамГМУ

***Аннотация.** Монография посвящена комплексному исследованию теоретико-методологических оснований разработки и применения игровых технологий в современной образовательной сфере. В работе раскрываются ключевые концепции геймификации, игровые механики и дидактические принципы, определяющие эффективность использования игровых подходов в обучении студентов различных направлений вузов. Особое внимание уделено анализу отечественных и зарубежных научных исследований, в которых обосновывается роль игровых технологий как инструмента повышения учебной мотивации, развития когнитивной активности и формирования метапредметных компетенций. Представлены методологические подходы к проектированию образовательных процессов с использованием игровых элементов, включая деятельностный, компетентностный, системный и личностно-ориентированный подходы. Монография предназначена для исследователей, преподавателей вузов, методистов, разработчиков образовательных программ и всех специалистов, интересующихся проблемами инновационных педагогических технологий и геймификации обучения.*

ISBN 978-9910-252-49-5

© Хафизова М.А. 2026 г.

© Samarqand 2026 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	4
ВВЕДЕНИЕ	8
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСШИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ	12
§ 1.1. Концептуальные основы игровых технологий.....	12
§ 1.2. Сущность игровых технологий и их место в современной педагогике	23
1.3. Классификация игровых технологий в профессиональном образовании	38
ГЛАВА II. ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ КАК ОСНОВА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ	53
§ 2.1. Учебная мотивация как психологическая основа дидактической и ролевой игры на уроках русского языка в иноязычных группах	53
§2.2. Педагогические условия применения игровых технологий в развитии и активизации знания, умения и навыков студентов	66
§ 2.3. Принципы игровых технологий в обучение РКИ.....	81
ГЛАВА III. ЦИФРОВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ	91
3.1. Цифровизация образования как основа модернизации игровой педагогики.....	91
3.2. Цифровые игровые технологии: классификация и характеристики	91
3.3. Методологические принципы цифрового игрового обучения .	92
3.4. Психолого-педагогические особенности цифровой игровой среды.....	94
Выводы:	108
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	110
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	114

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Сегодня образование должно стать тем локомотивом, который выведет наше общество на новый уровень развития. Мы обязаны формировать молодое поколение, способное мыслить креативно, самостоятельно принимать решения и уверенно двигаться вперёд»¹, — подчёркивает Шавкат Мирзиёев в своих выступлениях, определяя стратегические ориентиры модернизации образовательной системы Республики Узбекистан.

В одной из своих программных речей он отмечал:

«В условиях стремительных перемен в мире мы должны внедрить в систему образования такие методы, которые формируют у молодёжи умения креативно мыслить, активно участвовать в процессе обучения и самостоятельно принимать решения».²

Эти слова отражают ключевую идею нынешнего этапа социально-экономических преобразований: образование должно не только передавать знания, но и формировать универсальные компетенции, гибкое мышление, способность к сотрудничеству и инновациям.

В условиях стремительной цифровизации, глобальных коммуникаций и роста информационных потоков традиционные формы обучения уже не могут в полной мере удовлетворять потребности студентов и требования рынка труда. Поэтому одной из актуальных задач становится внедрение интерактивных, практикоориентированных и мотивационно насыщенных методов обучения. Среди таких методов особое место занимают игровые технологии, которые в последние годы приобрели характер важного педагогического тренда.

Игровые технологии органично сочетают в себе познавательный интерес, элементы соревнования, практическую деятельность и исследовательскую активность. Они позволяют студентам выступать не пассивными слушателями, а полноправными участниками учебного процесса, что полностью соответствует задачам формирования инициативной, ответственной и творческой личности, о которой говорит руководство страны.

Настоящая монография посвящена теоретико-методологическим основаниям разработки, внедрения и научного

¹ Мирзиёев Ш. М. Послание Олий Мажлису Республики Узбекистан, 29 декабря 2020 года. — Ташкент, 2020.

² Мирзиёев Ш. М. Послание Олий Мажлису, 29.12.2020.

обоснования игровых технологий в системе высшего образования. В ней рассматриваются современные педагогические концепции, структурные элементы геймификации, психологические механизмы учебной мотивации, а также практические аспекты применения игровых форм в процессе профессиональной подготовки студентов.

Современный этап развития высшего образования характеризуется глубокими трансформациями, обусловленными процессами цифровизации, изменением образовательных запросов обучающихся и необходимостью повышения качества профессиональной подготовки выпускников вузов. В этих условиях особую актуальность приобретает поиск инновационных педагогических технологий, способных обеспечить устойчивую учебную мотивацию студентов, активизацию их учебно-познавательной деятельности и формирование профессиональных и универсальных компетенций, востребованных в условиях динамично меняющегося общества.

Одним из перспективных направлений модернизации образовательного процесса в высшей школе является геймификация, рассматриваемая как целенаправленное использование игровых элементов и механизмов в неигровом образовательном контексте. В отличие от традиционных игровых форм обучения, геймификация интегрируется в структуру учебного процесса, сохраняя его академическую направленность и усиливая мотивационно-деятельностный компонент обучения.

Актуальность обращения к проблеме геймификации в системе высшего образования обусловлена рядом факторов. Во-первых, современные студенты представляют собой поколение, ориентированное на интерактивные, цифровые и визуально насыщенные форматы обучения. Во-вторых, традиционные методы преподавания не всегда обеспечивают достаточный уровень вовлечённости и самостоятельности обучающихся. В-третьих, высшая школа нуждается в педагогических инструментах, позволяющих эффективно сочетать фундаментальную подготовку с практико-ориентированным обучением.

Несмотря на растущий интерес к геймификации, анализ научно-педагогической литературы показывает, что данное явление нередко рассматривается фрагментарно — преимущественно в контексте отдельных дисциплин, цифровых платформ или

краткосрочных образовательных экспериментов. Недостаточно разработанными остаются теоретико-методологические основы геймификации именно как целостной педагогической технологии в системе высшего образования, а также условия и принципы её эффективного внедрения в образовательный процесс вуза.

Цель настоящей монографии заключается в теоретико-методологическом обосновании геймификации как педагогической технологии высшего образования и выявлении её образовательного потенциала в процессе профессиональной подготовки студентов.

В соответствии с поставленной целью в монографии предполагается решение следующих задач:

- проанализировать основные теоретические подходы к пониманию геймификации в педагогике высшей школы;
- раскрыть сущность, функции и структурные компоненты геймификации образовательного процесса вуза;
- определить методологические основания и педагогические принципы реализации геймификации;
- выявить педагогические условия эффективного применения геймифицированных технологий в высшем образовании;
- обобщить отечественный и зарубежный опыт внедрения геймификации в образовательную практику вузов.

Объектом исследования в монографии является образовательный процесс в высшем учебном заведении.

Предмет исследования — геймификация как педагогическая технология организации и активизации учебно-познавательной деятельности студентов вуза.

Методологическую основу монографии составляют системный, деятельностный, личностно-ориентированный и компетентностный подходы, а также положения теории мотивации, конструктивистской педагогики и социокультурной теории обучения.

Теоретическая значимость монографии заключается в уточнении понятийно-категориального аппарата геймификации применительно к системе высшего образования и в расширении представлений о её педагогическом потенциале.

Практическая значимость работы определяется возможностью использования представленных теоретических положений и выводов в образовательной практике вузов, при

проектировании учебных курсов, разработке геймифицированных заданий и повышении квалификации преподавателей высшей школы.

Структура монографии обусловлена логикой исследования и включает введение, главы, посвящённые теоретическим и методологическим аспектам геймификации в высшем образовании, заключение и список использованных источников.

Монография является вкладом в развитие инновационной педагогики, ориентированной на качество, эффективность и конкурентоспособность отечественного образования. В современном мире общество нуждается в активных и инициативных специалистах, творчески мыслящих и принимающих нестандартные решения, реагирующих на ситуацию быстро и адекватно. Нередко для этого необходимо пересмотреть образовательные задачи, в которые входило бы не только формирование навыков, но и развитие творческих способностей, требуемых для деятельности в избранной специализации. Эту задачу возможно решить при последовательном использовании активных методик (включая игровые), позволяющих формировать между педагогом и учащимися особую форму творческого взаимодействия, представляющую собой элемент оптимальных условий, в которых интенсивно развивается личность. В условиях, когда традиционные педагогические методы уже не в полной мере отвечают потребностям нового поколения студентов, особую актуальность приобретают инновационные подходы, направленные на повышение мотивации, активности и самостоятельности обучающихся. Одним из наиболее эффективных направлений таких преобразований являются игровые технологии, которые интегрируют элементы игры в учебный процесс и создают условия для формирования устойчивого познавательного интереса. Принципы применения геймификации в образовательной сфере позволяют не только активизировать учебно-познавательную деятельность, но и формировать навыки сотрудничества, критического мышления, решения проблемных задач, цифровой грамотности и эмоционального интеллекта. Их использование способствует созданию доверительной атмосферы, снижению тревожности, повышению вовлечённости и развитию способности студентов применять знания в практических ситуациях.

ВВЕДЕНИЕ

Современное образование переживает этап глубокой трансформации, обусловленной цифровизацией, расширением информационных потоков и изменением характера познавательной деятельности обучающихся. В последние годы значительный интерес вызывает геймификация — перенос игровых механизмов в неигровые образовательные контексты. Сочетание игровых элементов, цифровых платформ и интерактивных инструментов открывает новые возможности для индивидуализации обучения, обратной связи и объективной оценки результатов. Именно поэтому изучение теоретических оснований, возможностей и ограничений игровых технологий, а также разработка методических рекомендаций по их внедрению в образовательный процесс становятся приоритетной задачей современной педагогической науки.

Представленная работа посвящена анализу тенденций развития игровых технологий в образовании и определению их роли в повышении эффективности обучения. Полученные результаты могут быть полезны исследователям, преподавателям, магистрантам и студентам, которые стремятся модернизировать учебный процесс и обеспечить его соответствие требованиям времени.

Геймификация выступает как инновационный инструмент модернизации образовательного процесса, способствующий повышению качества обучения, развитию цифровых и профессиональных компетенций, а также формированию устойчивой учебной мотивации. В условиях цифровизации и дистанционного обучения геймификация приобретает особую актуальность, обеспечивая интерактивность, вовлечённость и практико-ориентированность образовательного процесса.

В республике роль средств, принципы обучения иностранному языку, типология и система упражнений, а также их значение с научно-теоретической стороны и вопросы методики обучения русскому языку были рассмотрены в работах Н.Н. Азизходжаевой, Л.Т. Ахмедовой, Г.Х. Бакиевой, Т.Е. Бабаджановой, Ф.Р. Жумаевой, Д.У. Хошимовой, Д.Р. Джумановой, М. Джусупова и И.М. Тухтасинова, а также роль мотивации в повышении эффективности обучения русскому языку исследована в работах Р. С. Каримовой и Д. М. Тарской и др.

С помощью внедрения в образовательный процесс эффективных игровых технологий, возможно создание широкого спектра занимательных ролевых и развивающих игр, а также модифицирование уже существующих игр (в изданиях по изучению русского в качестве иностранного), повышая мотивацию обучаемых. Учащимся иноязычных групп, для которых русский является неродным, необходимо общаться на нём в различных сферах (особенно в области образования, науки, выбранной профессии), где учитывают их социальные особенности. Поэтому студентам следует овладеть вербальными и невербальными формами коммуникации, правильно использовать их в различных ситуациях.

Одной из главных целей использования игр на занятиях иноязычных групп должно быть развитие умений, навыков и устного речевого мастерства у студентов, формирование у них способности высказываться самостоятельно и целенаправленно, с учётом социального статуса собеседника, а также сформировавшейся ситуации. Актуальность использования игровых технологий в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного студента информацией. Во всем мире неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на обучающихся огромный объем информации. Актуальной задачей вуза становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Следует полагать, что использование игровых технологий будет эффективным, если игровая форма соответствует интересам и познавательным возможностям студентов и игры отбираются или конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, целью и задачами урока.

В настоящее время заметно возросло значение изучения русского языка. Интенсивное развитие общества во всех областях политике, культуре, науке и образовании, экономике, на уровне межличностных отношений является причиной изучения русского языка и литературы на новом уровне. Любому специалисту, желающему преуспеть в своей области, бесспорно, нужны знания русского языка. Поэтому в настоящее время перед преподавателем вуза стоит проблема формирования положительной мотивации в

процессе изучения русского языка в условиях реализации инновационного подхода в обучении, обеспечивающего перевод учебно - познавательной деятельности студентов вузов на продуктивно-творческий уровень.

Главной целью современного образовательного процесса является развитие социально значимых качеств студентов в процессе воспитания и обучения: развитие интеллектуальных и творческих способностей, нравственных ценностей. Стрежнем формирования личности обучаемых является духовность. Высокая духовность – фундамент будущего.

Новые существования образовательной среды, обновления содержания образования, инновационных форм и методов обучения, всё возрастающие требования к качеству знаний, усложнение форм организации урока – все это требует повышения профессиональной компетентности и формирования готовности будущего специалиста к выполнению профессиональной деятельности. Однако изучать интерактивные технологии в социокультурном аспекте без практических занятий, повышенной заинтересованности, положительной мотивации студентов к обучению и их активного участия в самом обучающем процессе невозможно. Сегодня задача задействования социокультурного и коммуникативного подходов в процессе обучения студентов ставится всё чаще, поскольку русский язык в данных учебных заведениях не является основным предметом изучения. 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 игрового обучения.

Вроде бы, кажется, тема просто избитая, конечно, всем нам со студенческой скамьи известно, что такое игровая технология, что нужно играть с детьми и почему - то существует мнение, что играть нужно только с школьниками, а со старшими учащимися надо разговаривать по - серьёзному, но на самом деле это не так. Мы даже

можем судить по себе, ведь мы взрослые люди, также любим играть. Сейчас популярны разные интерактивные игры, викторины, квесты и мы с удовольствием принимаем участие в них.

Можно с уверенностью сказать, что игровая педагогическая технология актуальна в любом возрасте. А.Н. Леонтьев утверждал, что «Задача в игре не выиграть, а играть, т.е. сам процесс полученной эмоции в игре всегда запоминается». [26; 220].

Поэтому именно игровая технология актуальна с точки зрения мотивации учащихся к предмету, потому что 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, можно согласиться 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 [8; 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.

Таким образом, теоретико-методологические основания геймификации в образовании подтверждают её педагогическую целесообразность и открывают широкие возможности для дальнейших научных исследований и практического внедрения в системе высшего образования.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСШИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

§ 1.1. Концептуальные основы игровых технологий

Одной из главных задач высших образовательных учреждений является определение методов и способов изучения русского языка в качестве иностранного; какие методы и приёмы соответствуют требованиям современности; какие из них имеют наиболее эффективную интеграцию в будущую специальность учащихся иноязычных языков вузов; каким образом они могут быть применены в ходе обучения.

К основным целям преподавания в неязыковом ВУЗе сегодня относятся следующие: развитие у студентов собственных способностей и базовых компетенций, видение ими перспективы их практического применения, адаптация к современным жизненным реалиям, самореализация с помощью полученных знаний. Решению данных задач способствуют современные педагогические технологии, используемые в образовательном процессе, которые позволяют разнообразить формы и средства обучения, а также повысить творческий потенциал обучаемых.

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.

В расширенной классификации образовательных игр, созданным А.А. Деркачом, игры подразделяются по следующим признакам: количеству участников; функциональности; типу задач; целевому содержанию; степени сложности умственной нагрузки и выполняемых студентами действий.

Игра как одно из удивительных явлений человеческой жизни привлекла к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Центральная тема теории игр – её историческое происхождение, её природа. Невозможно точно определить исторический момент, когда игра впервые появилась. Слово «игра» и его производные в русском языке имеют много разных определений. Так, при употреблении в прямом смысле под ним подразумевают развлечения. В переносном – глагольная форма «играть» усиливает значение используемого с ним существительного. К примеру, «играть с огнем» – находиться на грани опасности, «играть комедию» – быть в неестественном для себя положении, «играть на нервах» – раздражать, «волна или свет играет» – усиливать эффект явления. И хотя толковые словари различают прямые и переносные значения данных слов, их различие недостаточно ясно установлено. Определить, какие виды деятельности и их признаки были частью первоначального значения, и каким образом они обретали новое значение – достаточно сложно.

Педагогический отбор и популяризация игр в качестве воспитательного и обучающего средства упоминались в трудах А.Я. Герда, Е.М. Дементьева, П.Ф. Лесгафта, А. Скотака и др. Методическую игровую работу организовывали Н.П. Булатов, В.В. Гориневский, В.Г. Марц, Е.М. Минский. Новые игровые технологии в образовании на практике применяли Н.А. Аминов, М.Н. Бегеулов, Ю.С. Брановский, В. Тихомиров и др.

С. Л. Рубинштейн писал, что «игра – одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли».

Прежде всего следует отметить, что игра, в сравнении с другими видами образовательной деятельности, стоит на особой ступени, так как имеет способность к воссозданию других видов работы. Именно поэтому игра представляет собой ведущий инструмент в обучении детей дошкольного возраста.

Игра является темой многих научно-исследовательских работ, проведённых педагогами, философами, психологами, культурологами и др. Отсюда существование нескольких десятков определений, в которых отражена сложность термина «игра»:

– методы, с помощью которых, для создания определённых условий, с целью изучения социального опыта, производятся и фиксируются конкретные действия;

– отдельная форма деятельности детей, разработанная либо созданная педагогами для контроля за их развитием, особое педагогическое творчество;

– осуществление деятельности, процесс которой значим больше, чем результат. В этом случае игра психологически расслабляет, ликвидирует стрессовое состояние, способствует гармоничной интеграции в социальные взаимоотношения. А это особенно необходимо тем детям, которые изучают реальность окружающей среды посредством воссоздания деятельности и взаимоотношений между взрослыми людьми.

– самоорганизующийся и самообучающийся механизм в психике ребенка. Это усреднённая модель создания у ребёнка собственного «Я», значительная форма формирования, с её значительными процессами самоанализа, самоопределения, самосозерцания и самовыражения. Часть информации, позволяющей нам понять игровую природу, имеется в этнографическом материале, посвящённом играм.

Игра в качестве элемента культуры вызывала интерес у этнографов, философов, рассматривавших её эстетические проблемы. В виде человеческой деятельности игра по-разному интерпретируется в древние и современные времена. Исследование данного аспекта продемонстрировало следующие оценки игры: биологизаторское понятие; жизненная форма и отдельная деятельность детей; фундамент культуры. «Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников». Игра как метод обучения стимулирует умственную деятельность учащихся.

Наиболее подробное определение игры описано в трудах В. Вундта, который отмечал, что является дитём труда. Не существует ни одной игровой формы без прототипа, которым выступает один из видов сложного труда, предшествующего игре как по времени, так и по существу. Человек вынужден трудиться вследствие самого своего существования. В труде он учится ценить деятельность собственных усилий в качестве источника наслаждения. При этом игра не акцентируется на конечном результате труда – следовательно, он

является тем самым приятным итогом, сопутствующим трудовой деятельности. В. Вундт, также указывает на возможность определения того, как следует обращаться с рабочим материалом, а также конкретных существенных условий, при которых происходит работа. Данные мысли автора являются основополагающими. Если в трудах Г. Спенсера в игре участвует биологический фактор, то в работах В. Вундта присутствуют социально-исторический аспект. Человеческую игру можно назвать деятельностью по восстановлению социальных отношений между людьми вне прямой утилитарной деятельности. А традиционные идеи Канта и Шиллера о понимании сути игры получили дальнейшее развитие в концепциях философов и культурологов 20-го столетия (Й. Хейзинг, М.М. Бахтин, Х. Ортеги-и-Гассета и др.). По мнению авторов данного направления, игра предоставляет возможности для проявления сущности человека, для его самовыражения и объективной оценки душевных начал в творческо-игровой активности. Они рассматривают игру как культурную основу в форме уникального набора функций, установок, норм, правил и ценностей. По их убеждению, культура представляет собой систему игр.

Работы голландского историка культуры Йохана Хейзинга привлекли интерес общественности тем, что в них утверждается о равнозначной интерпретации базовых понятий *Homo sapiens* и *Homo faber* с термином *Homo ludens* (человек играющий). Автор рассматривает игры как самостоятельное культурное явление. Причём, вовлечение в игру является добровольным. Играть по чьему-либо насильственному принуждению – значит, имитировать игровое действие. Особое место в игре, по утверждению И. Хейзинга, занимает напряженность, под которой объединяются нестабильность, неуверенность, предполагаемый шанс либо вероятность. Для того чтобы достигнуть определённых результатов, необходимо приложить усилия. В таком случае игра становится конкурентной, соревновательной. А это - замечательная возможность для диагностики ребенка, которую необходимо использовать в полной мере. В любом случае, игра представляет собой первичную деятельность, нацеленную на осуществление процесса.

Согласно теории, возникшей в конце XIX столетия, которую психолог из Германии К. Гросс обозначил как теорию упражнений

или самовоспитания, игра – это метод, вызывающий проявление разных инстинктов и влечений, с помощью которой человек в детском возрасте приспособляется к жизненным обстоятельствам. Есть 3 метода объяснения условий игры, которые включают теории отдыха, чрезмерной активности и упражнений либо самовоспитания. Согласно первой, игра – это отдых более активного типа, который возникает, когда мы чувствуем необходимость отдохнуть от работы, но не нуждаемся в полноценном покое. В этом случае уместна игра в форме активного отдыха, в отличие от расслабленного отдыха или сна. Согласно К. Гроссу, эта теория больше соответствует фактам, однако в ней имеются недочёты. Во-первых, имитация не является постоянной особенностью игры, во-вторых – объяснить происхождение игры наличием энергии, накопленной во время длительного покоя, которая в конечном итоге вышла за резервные пределы человека, невозможно. Автор предлагает третью теорию упражнений или самовоспитания, которая кажется нам более глубокой и более соответствующей фактам, отражающим природу игры. Интересно отметить, что 3 сформулированные теории согласуются с тремя точками зрения на игру, которые в педагогике изучались последовательно. Если не учитывать высказывания Платона, то можно заявить, что до Ф. Фребеля педагогика игнорировала игру как форму воспитания. Согласно первой теории, игра являлась лишь забавой, но не задачей. Ей не придавалось обучающего значения – она использовалась как форма отдыха и была неприемлема в педагогике. Согласно второй, промежуточной между отдыхом и упражнениями, теории, игра может быть использована в образовательных целях – этому соответствует точка зрения Дж. Спенсера.

Согласно теории К. Гросса, игра наполнена глубоким смыслом, поскольку в ходе обучения подготавливает человека к труду в его жизни – к единственно подлинной деятельности. Данная теория приобрела популярность благодаря своему достоинству – связи между игрой и развитием человека, и её смыслом в человеческом становлении.

Представленная теория неверна, поскольку в ней не учитывается смысловой источник игры, не раскрываются побуждающие к игре мотивы.

Разъяснение игры, основанное исключительно на её результате, придаёт игре чисто телеологический характер – телеология

устраняет в ней причинность. К тому же Гросс пытается раскрыть источники игры, объединяя человеческую игру с играми животных в одну группу биологических инстинктивных факторов. Теория Гросса о значении игры в человеческом развитии по сути является антиисторической.

С нашей точки зрения, теория игр голландского психолога и физиолога Ф. Бонтендайке и теория Гросса имеют существенные отличия. В отличие от своих немецких предшественников, Бонтендайк не придаёт существенного значения упражнениям по развитию инстинктивной работы. В данном случае он придерживается теории взросления, на которое влияют потенциальные внутренние силы. Он также пытается отделить игру от упражнений для будущей серьезной работы. Бонтендайк отмечает, что подготовительные упражнения существуют, но когда они происходят, то не представляют собой игру. Если мы рассмотрим существующие теории игры, то следует затронуть и мнение З. Фрейда. Несмотря на то, что он упоминает игру в контексте «другой стороны факторов удовольствий». Его теория психоанализа оказала значительное влияние на мнения психологов, к числу которых относятся Ж. Пиаже, Ф. Бонтендайк, К. Коффка и др. Её взяли за основу для использования игры в качестве диагностического и терапевтического метода игровой терапии (play therapy). Согласно Фрейду, игра представляет собой воспроизведение ребёнком травмирующих его психику ситуаций, в которых он был пассивным участником. Проигрывая испытанную им ситуацию, он в ней играет активную роль. В этом, по Фрейду, состоит суть удовольствия. В игре ребенок имитирует действия взрослого – независимого и свободного человека.

Постулаты, сформированные Г.В. Плехановым, гласящие о том, что труд и коммуникация формируют эстетическую составляющую, само искусство, стали методологической основой для разработки различных концепций игры. По словам Плеханова, игра является не чем иным, как дитём труда, возникшее в результате утилитарного функционирования.

К.Д. Ушинский даёт высокую оценку игре как средству развития и воспитания детей. По его мнению, в игре ребёнок живёт, и эта жизнь оставляет в его памяти более глубокие следы, чем события реальной жизни. При хорошей организации игра становится эффективным средством и обучения, и воспитания, поскольку

требует от учащихся не только значительного интеллектуального напряжения, но доставляет им огромную радость и удовлетворение. Важность игры в интеллектуальном развитии детей подчеркивал и А.И. Сикорский. Помимо этого, теме игры посвящено творчество педагогов начала прошлого XX в. – А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского и многих других, которые оценивают игру в качестве переходного периода при подготовке детей к трудовой деятельности. В трудах этих авторов особо отмечено, что полноценное умственное развитие невозможно получить без игры. Игра является великим окном в душе ребёнка, через которое входит свет, живой поток понятий и концепций. Игра – это искра, которая зажигает огонь пылкости и познания. На сегодняшний день наибольшему изучению были подвергнуты психологические аспекты игры. Им, в частности, посвящены работы Д.Б. Эльконина, С.Т. Шацкого, П.П. Блонского.

Оценивая важность игры в жизни человека, Д.Б. Эльконин высказал мнение, что игра должна не только развивать или вновь формировать некоторые интеллектуальные операции, но и радикально менять отношение ребенка к окружающему миру; обеспечивать создание того механизма, который способствует изменению позиции и созданию собственного мнения, соответствующего мнениям других индивидов. Дав игре определение в виде арифметики социальных взаимоотношений, он подразумевал под этим термином деятельность, сформированную на определённой онтогенетической стадии, которая представляет собой одно из основных направлений психического развития ребёнка, его метод познания мира взрослых. Являясь зеркальным отражением модели поведения, развития и проявления сложных самоорганизующихся систем, игра включает альтернативные сценарии различных жизненных процессов. Однако в каждой игре есть основы для свободного самовыражения, для реализации творческих импульсов, решений и предпочтений.

К.Д. Ушинский даёт высокую оценку игре как средству развития и воспитания детей. По его мнению, в игре ребёнок живёт, и эта жизнь оставляет в его памяти более глубокие следы, чем события реальной жизни. При хорошей организации игра становится эффективным средством и обучения, и воспитания, поскольку требует от учащихся не только значительного интеллектуального напряжения, но доставляет им огромную радость и удовлетворение.

Важность игры в интеллектуальном развитии детей подчеркивал А.И. Сикорский. Помимо этого, теме игры посвящено творчество педагогов начала прошлого XX в. — А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского и многих других, которые оценивают игру в качестве переходного периода при подготовке детей к трудовой деятельности. В трудах этих авторов особо отмечено, что полноценное умственное развитие невозможно получить без игры. Игра является великим окном в душе ребёнка, через которое входит свет, живой поток понятий и концепций. Игра — это искра, которая зажигает огонь пылкости и познания. На сегодняшний день наибольшему изучению были подвергнуты психологические аспекты игры. Им, в частности, посвящены работы Д.Б. Эльконина, С.Т. Шацкого, П.П. Блонского.

Значению игры как социально-психологического феномена посвятили свои труды российские авторы-психологи Л.С. Выготский, Б.Г. Ананьев, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе и др. По мнению Б.Г. Ананьева, игра представляет собой особый вид деятельности, имеющий собственную историю развития, в которую входят все этапы биографии индивида.

Л.С. Выготский в своих работах акцентировал внимание на реализации в ходе игрового процесса сознательного потенциала детей, их активном развитии. Извлеченные из игры уроки творчески преобразуются, объединяясь и создавая новые реалии, отвечающие потребностям и интересам ребенка. В них человек становится выше себя, своей ежедневной модели поведения. Она представляет собой своего рода призму, в которой отражается будущее. В ходе игры индивидуум поднимается выше своего предыдущего уровня развития. Эта особенность игры привлекает в неё участников.

Существуют отдельные научные игровые теории, (анализ которых не является целью данной работы), в которых каждый автор пытался объяснить феномен игры, применяя при этом собственную теоретическую концепцию. Однако необходимо подчеркнуть, что игра занимает особое положение по отношению к остальным видам деятельности, так как она обладает способностью к их воссозданию.

Проанализировав многие работы учёных, следует полагать, о том, что игра школьников и студентов как социально-образовательный феномен изучена недостаточно. Некоторые считали это второстепенным моментом, в образовании студентов, которые в первую очередь стремились к активной учебе и работе в

обществе. Другие представляли это, как формальный процесс, лишенный самостоятельной инициативы и свободы в рамках детских общественных организаций. Каким бы ни были характер и содержание игры, её цель состоит в том, чтобы получать наслаждение и удовольствие.

По мнению С.А. Шмакова, одного из ведущих исследователей данной темы, лишение ребёнка игровой деятельности является лишением его основного источника развития: творческих импульсов, одухотворения жизненного опыта, признаков и отличий социальных практик, индивидуального самоанализа и стимуляции процесса познания окружающего мира.

Неосязаемый смысл игры контрастирует с рациональной и продуктивной деятельностью. Игра всегда предполагает взаимодействие, контакт с людьми. Следовательно, это диалог между сверстниками или группами сверстников, платформа для социального и творческого самовыражения. Игра предоставляет возможность познания не только окружающего мира, но и самого себя. Здесь участник полностью свободен, не копирует человеческое поведение, но непременно привносит в имитирующие действия что-то своё, индивидуальное.

Согласно известному педагогу О.В. Газману, игровая деятельность представляет собой особую сферу активности человека, где у него нет иной цели, кроме как получать моральное удовлетворение от применения своих физических и умственных возможностей. Игра всегда находится в двух временных измерениях одновременно – «сегодня» и «завтра». С одной стороны, моментальная радость от игры удовлетворяет реальную потребность, с другой стороны – она всегда нацелена на будущее. В ней моделируются жизненные ситуации или устанавливаются свойства, качества, состояния, способности или практические навыки, необходимые участнику для реализации их в социальной, профессиональной и творческой сфере, а также для физического укрепления организма ребёнка.

Игре, в качестве педагогического метода, в последние годы посвящено множество исследований. В работе С.Н. Карповой и Л.Г. Кальвюк оценивается игровое воздействие на морально-нравственное развитие дошкольников. Игровое воздействие на психико-психологическое развитие ребёнка оценивалось А.С. Спиваковской. Практический материал от Э.М. Геллера,

включающий игры и их разновидности в форме упражнений, аттракционов, поединков, конкурсов, учитывающий особенности возрастных групп, представлен в книжном издании «Наш друг – игра».

Аникеева Н.П. в своём исследовании анализирует возможности игры в психолого-педагогическом аспекте, с точки зрения косвенного воздействия в воспитании детей. В её работе подробно продемонстрированы игры учащихся средних и старших классов, как организованные, так и возникающие стихийно, включая фэнтезийные игры наедине. Здесь описаны особенности игровой позиции преподавателя и необходимые условия для организации игры.

Следует уточнить, что, невзирая на многочисленные попытки, рассматривать игру как единый интегрированный процесс достаточно сложно, так как она со временем претерпевает существенные изменения. К примеру, компьютерные игры, в которых участвуют игроки всех возрастов, открыли новые игровые грани и аспекты, побудив исследователей к новым трудам в области природы, структуры игры, мотивации к ней.

Справедливы слова С. Л. Рубинштейна о том, что игра доступна ребенку и не понятна ученому. Исследователь видит основное достоинство игры в возможности копирования реальных событий, подготовки к ним участников. В своём труде об основах общей психологии С.Л. Рубинштейн рассматривает проблемы игровой психологии с точки зрения деятельности в ней. Он утверждает, что игры и взрослых, и детей являются разумной деятельностью, т.е. совокупностью разумных действий, которые объединены мотивом. Поскольку игра представляет собой деятельность, то она выражает определенное человеческое отношение к окружающей действительности, независимо от формы и способа её задействования в личном, социальном или образовательном аспектах. А.Н. Леонтьев отмечает о применимости данного утверждения не только дошкольным играм, но и к любым реальным игровым формам. Если мотивацией к игре служить не игровой процесс, а победа, то игра перестает быть таковой.

Этому определению соответствует и данная теоретиком игровой деятельности Д.Б. Элькониным характеристика игры, в которой игрой называется тип непродуктивной деятельности,

мотивов к которой служит не достижение результатов, а непосредственно сам игровой процесс.

Однако представляется, что подобное утверждение не совсем соответствует нынешней реальности. Противоречие между определениями игры как «работы» и как «не работы» в современной жизни становится неактуальным. Напротив, работа становится игровой формой, поскольку сегодня большая часть работодателей обучает своих сотрудников в форме тренингов, деловых игр. Отсюда следует, что реальность внесла собственные коррективы в понимание игровой природы, что отражается в её трактовке в трудах современных исследователей.

Ряд педагогов, психологов (Е.А. Аркин, П.А. Рудик, Ф.Н. Блехер, А.Ф. Меджерицкая и др.) изучали игровые механизмы с психологической точки зрения, где исследовалось воздействие игры на развитие психологии учащихся, на возможностях её ориентации на педагогические цели. В их трудах было указано на несостоятельность (и даже вредность) точек зрения Ш. Бюлера, З. Фрейда, Гросса, оценивавших игру как демонстрацию отдельного энергетического потенциала, имеющегося у каждого ребёнка. К примеру, Фрейд описывает игру как компенсацию недостижимых желаний, у Гросса – как бессознательную подготовку ребёнка к будущим жизненным реалиям, Бюллер – как способ получения органического удовлетворения. Все эти авторы сходятся в одном мнении – природа игры является чисто биологической.

Отсюда напрашивается вывод, что перечисленные концепции и подобные им создают основу для ложных педагогических действий. Данные авторы приводят следующие утверждения: а) игра – это самостоятельное действие, для которого не нужны организационно-руководящие указания; б) игра не имеет связи с остальными видами деятельности, поэтому и не может быть методом воздействия на подрастающее поколение в целях их развития и обучения; в) пристрастие молодых людей (учащихся старших классов, студентов вузов) свидетельствует о задержке их развития в умственном становлении; г) по мере взросления ребёнка снижается и затем исчезает его потребность в играх, так как происходит его социализация. По нашему мнению, противоречивым вышеперечисленных утверждений являются концепции прогрессивных педагогов (Н.К. Крупская и др.), которые сосредоточили внимание на социальной платформе игры, её связях

с работой, значительных педагогических и мотивирующих возможностях, а также на её ценности при развитии творческих способностей детей. А.С. Макаренко отмечал особую ценность игры в активной форме деятельности ребенка. По его словам, игра имеет большое значение в жизни ребенка – на уровне значимости трудовой деятельности для взрослого человека (работа, служба). Проявления ребёнка в игре демонстрируют его будущие проявления в трудовой деятельности. Отсюда следует, что полноценный социально индивид воспитывается прежде всего посредством игры. Однако не каждая игра полезна – пользу приносит лишь та, которая развивает интеллектуальные способности, мышление и творчество.

Использование игр в иноязычных группах вузов в современном, быстро развивающемся, мире является вполне закономерным явлением. Это утверждение оправдано не только противоречиями, возникающими сегодня между требованиями к образованию и имеющимися средствами, но и рядом фундаментальных трудов.

Исследование игры как инструмента образования с философской, психологической, социологической позиции, представляет собой фундаментальную базу, на основании которой можно включать игры в образовательный процесс, т.к. важность данной проблемы приобретает все большее значение. Исследования показали, что формы развивающей игры облегчают обучение, ускоряя его и помогая запоминать на долгое время полученный опыт. Самое главное, что в игре появляется новая психологическая форма мотивации.

Обобщая все концепции об игре, следует констатировать, что теория практического обучения в игровой форме, посредством игр воспроизведения и моделирования, изучена в недостаточной мере как отечественными, так и иностранными исследователями.

§ 1.2. Сущность игровых технологий и их место в современной педагогике

Современная система образования находится в состоянии интенсивных преобразований, связанных с переходом к новым формам организации учебного процесса, цифровизацией и ростом требований к качеству подготовки обучающихся. На этом фоне игровые технологии выступают как один из наиболее перспективных инструментов модернизации педагогической

практики, обеспечивающий повышение мотивации, развитие когнитивной активности и формирование навыков XXI века. В научной педагогической литературе игровые технологии рассматриваются как совокупность методов, приёмов и организационных форм обучения, основанных на использовании элементов игры, игровых ситуаций и специально сконструированных сценариев, направленных на достижение образовательных целей.

Игровая деятельность всегда занимала важное место в развитии личности. Классические исследования Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, Ж. Пиаже показывают, что игра является естественным механизмом развития когнитивных, коммуникативных и социально-эмоциональных способностей. Однако в современном контексте игра трансформируется из традиционной формы детской активности в гибкий педагогический инструмент, применимый в профессиональном, высшем и дополнительном образовании. Этот переход обусловлен усложнением образовательных задач, необходимостью интеграции теоретических и практических форм обучения и повышением роли студента как активного субъекта образовательного процесса.

Игровые технологии в образовании основываются на ряде теоретико-методологических подходов:

1. Культурноисторический подход

Он подчёркивает роль социального взаимодействия и деятельности в процессе обучения. В рамках этого подхода игра рассматривается как механизм опосредованного развития, позволяющий студенту переходить от зоны актуального развития к зоне ближайшего развития. В игровых сценариях создаются безопасные условия для проб и ошибок, а педагог выступает в роли медиатора.

2. Деятельностный подход

Согласно этому подходу обучение в игре строится как активная деятельность, направленная на достижение заранее заданных целей. Игровые задания стимулируют выполнение реальных действий — сравнение, анализ, принятие решений, взаимодействие с партнёрами. Такая форма повышает осознанность и самостоятельность обучающихся.

3. Компетентностный подход

Игровые технологии способствуют формированию как профессиональных, так и универсальных компетенций: коммуникативной, исследовательской, критического мышления, командной работы. Игровые механики позволяют моделировать реальные профессиональные ситуации, формируя навыки, востребованные в современной образовательной и профессиональной среде.

4. Психолого-педагогический подход

Игровые механизмы воздействуют на эмоциональную сферу, снижая тревожность, повышая уверенность, стимулируя внутреннюю мотивацию. Эмоциональная насыщенность процесса способствует долговременному запоминанию и формированию положительного отношения к учебной деятельности.

5. Цифровой технологический подход

С развитием ИКТ появились новые формы игр: симуляции, обучающие платформы, виртуальные квесты, игровые мобильные приложения. Это расширило возможности создания индивидуальных траекторий, адаптивной обратной связи и анализа данных об обучении.

В совокупности эти подходы формируют теоретико-методологическую основу разработки игровых технологий и позволяют рассматривать игру как полноценный инструмент развития личности и оптимизации образовательного процесса. Игровые технологии не заменяют традиционные методы обучения, но создают условия для их сочетания, усиливая эффективность взаимодействия между преподавателем и студентами.

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.

Технология – это научно и/или практически обоснованная система деятельности, применяемая человеком в определённых целях. Педагогическую технологию Б.Т. Лихачев определяет, как совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; что она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса. По определению Г. К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Характеризуя педагогические игры, Г. К. Селевко указывает на их отличие от игр «вообще» – наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата. Наряду с термином «игровые технологии», в педагогике используется термин «игровое обучение», смысл которого заключается в следующем: это игра по форме и учение по содержанию. Можно сказать, что «игровые технологии» и «игровое обучение» – близкие понятия, поскольку оба подразумевают осуществление воспитания и обучения в форме игры. Игровые технологии и игровое обучение призваны поднять стратегию образования на качественно новую основу. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в её игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Студенты действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности).

Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и

результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Еще в 20-х годах прошлого столетия Л.С. Выготский обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав этой книги Л.С. Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. «Давно обнаружено, – пишет Л.С. Выготский, – что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы.... Они (игры) организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил».

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

При рассмотрении классификаций учебных игр, предложенных различными исследователями, чаще всего их разделяют по месту и времени проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр:

➤ по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

➤ по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические.

- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);

- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные).

Педагогические игры разнообразны по: дидактическим целям; организационной структуре; возрастным возможностям их использования; специфике содержания.

По мнению Т.М. Михайленко, игровые технологии передают учебному процессу естественную и гуманную для младшего школьника форму. Обучая посредством игры, мы учим детей не так как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социо - культурных ценностей).

Концепция педагогических технологий в последнее время уже укрепилась в образовательном лексиконе. Термин «технология» произошёл от слияния двух греческих слов: *techne* – умение, мастерство и *logos* – право, наука. Таким образом, дословное значение понятия «технология» – наука об умениях, навыках.

В словаре, посвящённом профессиональному образованию (ред. С.М. Вишняковой), термин «технология» используется для объяснения того, что вещество, энергия и информация трансформируются в производственном процессе, включающем множество этапов. Технология охватывает приёмы, методы, рабочие режимы, очерёдность операций и процессов, и неразрывно связана с технологическими средствами – инструментами, оборудованием, применяемыми материалами. Комплекс последовательных операций составляет технологический процесс. Термин «технология» в современных научных работах используется в сочетании с «обучением и управлением образовательным процессом». Подобная терминологическая интерпретация позволяет

нам сделать выводы: а) в педагогике данный термин заимствован из технических дисциплин; 2) технология представляет собой метод преобразования; 3) технология подразумевает последовательность.

Следует полагать, что, трактовка термина «технология» получила широкое распространение во многих областях знаний – в медицине, технике, в том числе и в педагогике. Б.М. Полонский объясняет этот термин, принимая во внимание педагогические особенности. Педагогическая технология означает систему взаимосвязанных методов, способов и форм организации учебного и воспитательного процесса, объединяющую единую концептуальную основу, цели и задачи образования, а также ряда условий для образования, подготовки и развития учащихся.

Понятие «педагогические технологии» пробивалось в педагогическую науку несколько десятилетий. В западных образовательных учреждениях, после внедрения в учебный процесс технических средств, стали говорить о «технологии обучения», подразумевая первоначально именно технические средства, применяемые в обучение. Понятие «технология обучения» в ВУЗах было расширено до определения «педагогические технологии», под которым понималась содержательная техника учебно-воспитательного процесса.

Существует много видов определений природы термина образовательных технологий, которые стали популярными и часто употребляются в последнее десятилетие. Анализ литературы на эту тему демонстрирует, что понятие «педагогической технологии» укрепилось в педагогической теории и практике, однако в настоящее время он имеет неоднозначную интерпретацию, поскольку не имеет общепринятого значения в широком и узком смысле. Последние исследования в области педагогических технологий указывают на необходимость развития личностного фактора. По мнению Л.Г. Сёмушкиной, Н.Г. Ярошенко, личностный фактор в педагогической технологии является объективным, поскольку выбор или собственные разработки преподавательской технологии основывается на личных убеждениях преподавателя и является его стилем индивидуальной педагогической деятельности».

Под термином «педагогическая технология» одни авторы подразумевают учебный процесс, вторые – различные аспекты процесса обучения (способы; средства; формы; методы; приёмы; условия; организационные формы), третьи под ним понимают

единую педагогическую модель работы. В рамках данного исследования педагогические технологии развития мотивационных навыков учащихся в инновационном учебном заведении представлены в виде упорядоченного комплекса педагогических мероприятий, операций и процедур. Необходимо отметить, что технологические образовательные модели являются дифференцированными. Система образования не имеет фиксированной структуры и зависит как от специализации учреждения образования, так и от мотивации учащихся. Т.Е. Назарова трактует образовательные педагогические технологии как определённую область знаний, в которую входят образовательные методы и средства обучения, а также теоретические основы для их использования в учебных целях. Согласно её мнению, под образовательной педагогической технологией подразумевается тактическая специфика взаимодействия между преподавателем, материальной областью и обучаемыми в определённых условиях.

Согласно Г.И. Ибрагимову, образовательные цели подразделяются на следующие уровни: 1) потребности социума; 2) цели образовательной системы и данного учреждения образования; 3) совокупность учебных программ; 4) комплекс инструментов предметного курса и определённого занятия. Согласно нашей точке зрения, в отличие от мнения Т.Е. Назаровой, Г.И. Ибрагимов придаёт понятию «педагогическая технология» достаточно широкий спектр значений, которые зависят от финальной цели обучения.

В педагогических технологиях используются общепринятые дидактические принципы, но в них есть и собственные постулаты. Согласно Н.В. Басову, к ним относятся:

а) целостность, включающая единство образования, обучения и развития, а также системность;

б) фундаментальность – подход, базирующийся на изучении дисциплины объёмными блоками базового содержания;

в) сообразность с культурой;

г) деятельность, включающая связь между теорией и практикой.

Согласно А.М. Руденко, педагогическая технология представляет собой системный метод формирования, использования и определения совокупного образовательного процесса и хода

обучения, в котором отводится место техническим и человеческим ресурсам, их взаимодействию для лучшего обучения. Н.В. Бордовская в своём пособии под технологией подразумевает последовательную реализацию определённых методов и принципов посредством разных форм. При этом она отмечает, что для достижения одинаковой цели возможно использование различных технологий. Автор многочисленных учебников по педагогике и игровой методике Н.Е. Щуркова говорит о том, что под педагогической технологией подразумевается дисциплина прикладной педагогики, создающая реальное взаимодействие между преподавателем и учащимися через тонкое прикосновение к личности, которое является определяющим фактором во взаимоотношениях детей с окружающим миром, которым владеет педагог.

В отличие от А.М. Руденко и Н.И. Щуркова, Ю.Г. Фокин считает использование всех педагогических технологий и их воспроизведение в работе педагога творческим процессом. Согласно его точке зрения, к неизменным элементам технологии относятся последовательность проводимых операций и процедур, которые вместе образуют комплексную дидактическую систему, позволяющую достичь своих целей. При этом её не следует строго упорядочивать, поскольку процедуры технологии обучения, как правило, не могут быть истолкованы как алгоритм, определяющий путь к требуемому результату образования. Вместо этого эти процедуры следует рассматривать как инструменты обучения, которые в совокупности позволяют достичь поставленных целей.

Между педагогическими технологиями и теорией образования имеются взаимообусловленность и взаимосвязь. Исходя из этой точки зрения, мы рассмотрим использование педагогических технологий в высшем образовании. Игровые технологии являются неотъемлемой частью педагогических технологий. Место и роль первых в обучении, сочетание игровых элементов и образования во многом зависит от классификации дидактических игр и осознания педагогом собственной роли. Отсутствие единого определения игры означает, что до сих пор не существует общей классификации методов обучения игре и что в литературе имеется множество названий одной игры. Поэтому предлагаем взять в качестве базового варианта классификацию, разработанную Г.К. Селевко, в которой игры распределены по различным признакам.

Прежде всего, разделение игр происходит по типу деятельности. К ним относятся игры следующих категорий: двигательные, физические; умственные, интеллектуальные; психологические; социальные; трудовые.

Игры по своему назначению и типу педагогического процесса, группируются в следующие подразделы:

- а) **тренировка, обучение, контроль, обобщение;**
- б) **познавание, воспитание, развитие;**
- б) **репродукция, продуктивность, творчество;**
- г) **коммуникация, диагностика, профориентация, психотехника и др.** (см. табл. 1.1). Природа развивающих игр обширна из-за характера игровой методологии.

№	Исследователи	Классификация игр
1.	К. Селевко: спектр целевых ориентации	Воспитывающие, развивающие, социализирующие, естественные, искусственные и гибридные. Интеллектуальные: дидактические, исследовательские, организационно-деятельностные
2.	А.Д. Вербицкий	Виды дидактических игр: имитационные, деловые, ролевые
3.	Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин: ролевые игры в соответствии со сферами их применения	Социально-бытовые: цель – формирование навыков и умений иноязычного общения преимущественно в социально-бытовой сфере; Профессионально-педагогические: цель – формирование навыков и умений профессионального общения на иностранном языке, воспитание учащихся педагогического такта
4.	М.В. Никитин: характер правил игры	Моделирующие; немоделирующие

Рис.1.1. Классификация игр

В наши дни, помимо игр, классифицируют целые системы и игровые модели. К примеру, по мнению В. А. Сластёнина и Л.С. Подымова, целесообразно в довузовском и начальном вузовском преподавании применять игровое моделирование в следующих видах:

репрезентативном, в котором представляются наиболее значимые, сущностные или характерные явления, обстоятельства профессионального труда;

вариативном, при котором подбираются альтернативные варианты деятельности к уже имеющимся;

проблемном, ориентированном на изучение деятельности педагога в ходе решения задач определённой категории, дальнейший поиск решения в отношении конкретной проблеме;

адаптивном, в котором платформой является игра, которая в последствии адаптируется к определённой ситуации в ходе преподавательской работы;

эвристическом, подразумевающим самостоятельный поиск уникального, нового и оригинального решения задач, стоящих в профессиональной деятельности;

преобразующем, коррективном, состоящем в преобразовании вводных данных (к примеру, методического анализа урока или составление его альтернативного плана).

В процессе обучения используются различные модификационные формы деловых игр:

Имитационные. В ходе занятия воспроизводят деятельность некоей организации. Это может быть предприятие, его структурное подразделение, профсоюз, производственный цех или участок. Могут конструироваться события, действия определённых людей (деловые совещания, планёрки, переговоры и т.д.), место их заседания (кабинет, конференц-зал, и т.п.). В игровом сценарии, помимо события, описываются структура и цель воспроизводимых объектов, действий.

Операционные. Они помогают выполнять конкретные, специфические операции, такие как подготовка структурных документов, методика управления целями, тактика пропаганды, рекламная компания. Операционные игры моделируют грамотный ход рабочего процесса. Такие игры создаются в среде, которая имитирует реальные условия.

Ролевые. Эти игры сосредоточены на тактике действий, выполнении функций, ответственности определённого человека. Для ролевых игр создаётся ситуационная модель – среди студентов распределяют роли с обязательным контентом. Технология образовательной игры интересна тем, что с помощью неё у студентов возникает эмоциональный подъём, а мотивами к игровой деятельности служат стремления к пониманию её смысла. Форма игры соответствует логической деятельности, включает в себя моменты социального взаимодействия и подготавливает к конструктивному обучению профессии.

Л.Т. Ахмедова отмечает, что в играх формируется ценностные ориентации, легче преодолевается стереотип, корректируется самооценка, проявляется личность, её индивидуальные особенности, стиль делового партнёрства. А. М. Ларшина разъясняет, что обучающая игра – это вполне реалистичная имитация с моделированием событий в пределах учебного процесса, в котором задействован профессиональный педагог и его подопечные. Как представляется, что это не более чем образовательные игры, которые не выходят за рамки дидактического материала.

По мнению С.И. Харченко, в педагогических играх не следует выделять отдельный вид игр, направленных на обучение искусству воспитания, поскольку именно педагогическая игра сама преследует эту цель. С точки зрения автора, педагогическо-воспитательная игра является моделью для имитации профессиональной деятельности педагога и сути профессии с целью повышения у обучаемых мастерства преподавания.

Е.А. Покровский рассматривает игры как нормальное явление в жизни класса. По его утверждению, важность игры заключается в воспитании и развитии у учащихся таких качеств, как инициатива, самостоятельность, интеллектуальные и физические способности, которые будут способствовать студентам в дальнейшем самосовершенствовании.

Рассмотрев все эти мнения, следует полагать, что игровые технологии, являющиеся составной частью педагогических технологий, основаны на активизации и интенсификации деятельности учащихся. Данный вид технологий предполагает взаимодействие учителя и учащихся, реализующееся через определенный сюжет, чем может стать игра, сказка, спектакль, деловое общение, и содержит группу способов организации данного процесса в виде различных воспитательных игр.

Игры должны соответствовать конкретным целям педагогики, касающимся программных знаний, навыков, мастерства, стандартизированных образовательных требований. В классическом образовательном процессе учащимся отводится роль пассивного участника, которая зачастую сопровождается отсутствием психологического комфорта, включающего чувство собственной значимости, уверенности и компетентности. Игровой образовательный стандарт подразумевает, то студент будет самостоятельно регулировать, анализировать собственную работу,

его роль станет более активной, у него будет формироваться положительная мотивация к образованию. Игровые формы способствуют активности и заинтересованности студентов в учебном процессе. Также игры должны соответствовать преподаваемому материалу. Следует создавать условия для взаимодействия, коммуникации и плодотворного сотрудничества между всеми участниками игрового процесса. Одним из них является психосоциальная подготовка студентов к этому виду деятельности. Это обучение предполагает компетентность участников в общении по проблеме и наличие коммуникативных знаний, обеспечивающих эффективность взаимодействия в игре. Содержание образовательной игры должно быть интересным и значимым для участников, и каждое действие игры должно заканчиваться определённым результатом.

Используя педагогические игровые приёмы в качестве учебного инструмента, многие выдающиеся учителя справедливо отметили, что у них большой потенциал. Игровые формы помогают создать ту психологическую среду, которая способствует трудовой активизации студентов. С середины 1960-х годов дидактические игры всё чаще используются в образовании. С позиции образования, это групповой метод изучения возможной реальности в контексте интересов личности.

Дидактическая игра представляет собой активную образовательную деятельность, включающую моделирование структур, процессов и явлений. Это коллективная работа, в которой в целом команда и каждый её участник объединяются для выполнения основной задачи и стопроцентного достижения цели. Согласно Н.Н. Страздасу, дидактические игры являются одной из форм комплексного и многокомпонентного педагогического инструмента для формирования верного вектора, который позволяет внедрить учеников в профессиональные условия.

М.Я. Басов, в ходе объективного анализа условий жизни детей, в которых присутствует игра, характеризующаяся структурными особенностями, подчеркивает, что, несмотря на наличие или отсутствие содержания либо тенденций, в игре основным фактором является сам процесс. При этом содержание или направленность являются лишь внешней оболочкой игры, не передающими её внутреннюю сущность. Для характеристики игры как развивающей педагогической технологии необходимо установить основные

отличительные признаки игры как метода и приема в образовательном процессе.

В отличие от игр в целом, педагогическим играм присущ явный признак – точная целенаправленность и соответствующий воспитательный результат, которые обосновываются, определяются явно либо косвенно и характеризуются учебно-познавательным, дидактическим направлением.

Педагогические технологии, касающиеся игр, включают следующие инструменты:

проблемное изучение (имитация проблемной ситуации);

разноуровневое преподавание (преподаватель помогает в работе слабым студентам, при этом сильным учащимся также уделяется внимание),

проектные способы образования (развитие творческих начал для будущей профессиональной деятельности),

исследовательские методы (самостоятельное изучение студентами дополнительного материала формирующего их точку зрения),

лекционно-семинарская система зачётов (материал объединяется в тематические блоки, его изучение контролируют преподаватели);

деловые и ролевые игры (расширение кругозора, формирование навыков и мастерства),

командное обучение (групповая работа, совместная развивающая деятельность в команде)

задействование современных средств коммуникации для получения информации (Интернет).

Академик В.П. Беспалько предложил классифицировать педагогические технологии по характеру управления образовательным процессом. Согласно его классификации, взаимодействие преподавателя с обучаемым (управление) может подразделяться на следующие виды:

разомкнутое (деятельность обучаемых не контролируется, не корректируется);

цикличное (работа студентов находится под контролем, самоконтролем, взаимоконтролем);

рассеянное/фронтальное;

направленное/индивидуальное;

ручное/вербальное;

автоматизированное/посредством учебных технических средств.

С научных точек зрения можно выделить следующие центральные аспекты при изучении феномена игры:

- 1. Культурологические;**
- 2. Психологические;**
- 3. Социологические;**
- 4. Организационные;**
- 5. Коммерческие.**

Следует особо подчеркнуть распространенное сегодня интерактивное обучение, которое также можно задействовать в игровых технологиях. Интерактивное обучение – это взаимодействие студентов с образовательной средой, т.е. сами обучающиеся являются не объектами образования (как при традиционном обучении), а непосредственными субъектами учебной деятельности. В задачи преподавателя здесь входит стимуляция познавательной интереса у студентов, а также создание приемлемых для студентов условий. «Игра, в отличие от традиционных методов обучения, дает прежде всего развивающий эффект, который зачастую превалирует над обучающим; происходит не только обучение, но оказывается воздействие в целом на личность участников, происходит изменение их установок. Отмечается общее повышение мотивации к изучению предмета, активизация воображения, творческого поиска, экспериментирования. С другой стороны, сам процесс усвоения знаний в игре носит естественный и произвольный характер».

По мнению М.Ф. Стронина, игра является ситуативно-вариативным упражнением, создающим условия для его неоднократного озвучивания в среде, наиболее приближенной к реальному общению со всеми его признаками (спонтанность, эмоциональность, целенаправленность воздействия). Это определение подчеркивает обучающее игровое направление и, в соответствии с определением, стимулирует формирование речевого мастерства. Упражнением данный вид игры быть не может, поскольку упражнение – это предметное действие, которое использует лингвистический материал для создания умственных действий.

Таким образом, игра определяется в нескольких педагогических и методологических словарях в следующих

разъяснениях: а) форма обучения, имитирующая практические ситуации; б) форма выражения личностной активности; в) учебно-воспитательный метод, использующий моделирование условных обстоятельств (ситуацией, ролей и др.). Ниже, в ходе изучения методических рекомендаций проведения ролевых игр на неродном языке, будут рассмотрены трудности и проблемы преподавателя, организующего дидактическую ролевою игровую ситуацию на русском языке иноязычным студентам.

Следует полагать, что игра – это сложный и разносторонний процесс, в ходе которого необходимо включать упражнения на этапе подготовки к игре. Полного, точного и единственного определения обучающей игре педагогика и лингводидактика не предлагает.

Представляется определения игры различных авторов научно-исследовательских трудов, которые рассматривают проблемы определения игры в качестве образовательного метода, активизирующего познавательную и мыслительную работу обучаемых, представляя собой, таким образом, метод, интенсифицирующий образовательный процесс.

1.3. Классификация игровых технологий в профессиональном образовании

Изучая феномен образовательных игр, следует уделить внимание вопросу их классификации. Определение квалификационного места игр особенно важно в контексте данной работы. Классификация является общепринятой и часто используемой процедурой, которая необходима для упорядочения мыслительной и практической работы, придания им чёткости и строгости.

В педагогических трудах В.Г. Гульчевской, В.П. Беспалько, В.Т. Фоменко и других авторов существует несколько классификаций педагогических технологий. В обобщённом формате их представил Г.С. Селевко, который систематизировал все известные в педагогической науке и практике технологии.

Классификация Г.С. Селевко не полностью соответствует строгим требованиям базового единства объектов, их однородности (по месту расположения) и уникальности (по взаимоисключению), поэтому требует дополнительной доработки. Она может послужить основой для технологического подхода и ориентации мировых образовательных технологий. Одним из первых, игры применил К.

Гросс, разделив их на общезнаковые игры (двигательные, сенсорные, умственные) и остальные, предназначенные для развития отдельных способностей.

Любая технология игры состоит из отдельных приёмов, то есть игр. Из-за большого количества, инструменты обучения могут быть гибкими и сочетаться с методами дидактического обучения для того, чтобы студенты глубже проникали в изучаемую тему. Классификация игр производится по нескольким характеристикам:

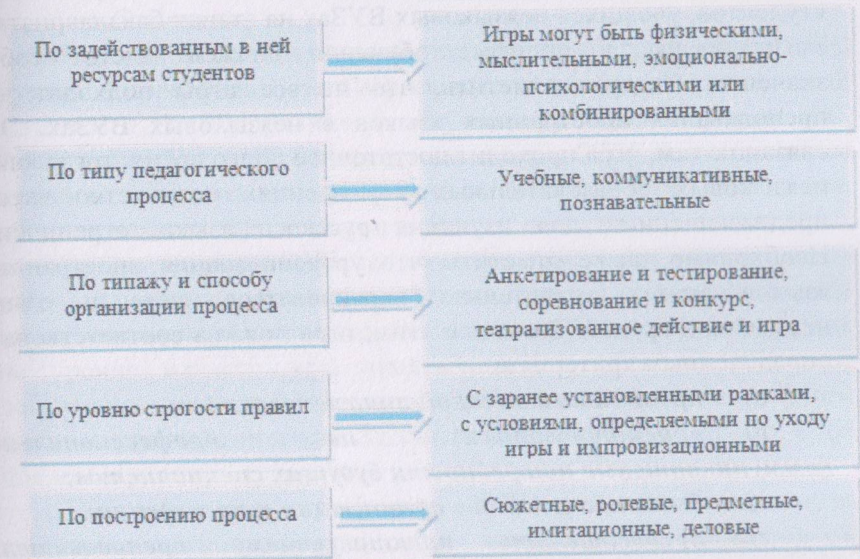


Рис. 1.4. Классификация игр по признакам

Значимость (роль, место) игровых технологий в процессе образования, сочетание игровых элементов и обучения в большей степени зависят от педагога – от его понимания классификации игр и выполняемых ими функций. Размытая терминология в отношении игр способствует тому, что до сих пор нет универсальной классификации методов обучения им, а в литературе встречается много названий по сути одной игры.

Базовой классификацией будем считать модель, разработанную Г.С. Селевко, в которой игры распределяются в соответствии с основаниями. Здесь все игры распределяют в первую очередь по типу игровой деятельности. Шкала градации включает следующие виды активности:

физическую/двигательную; интеллектуальную/умственную; трудовую; социальную; психологическую. По типу процесса игры относят к одной из следующих разновидностей: а) образовательной, тренировочной, контролирующей, обобщающей; б) познавательной, воспитательной, развивающей; в) продуктивной, репродуктивной, творческой; г) диагностической, коммуникативной, профориентационной и т.д.

Тип образовательной игры, которая отвечает потребностям студентов, учащихся неязыковых ВУЗах на этапах бакалавриата и магистратуры, в процессе обучения должен иметь особое значение. Следует отметить, что не все игры подходят для преподавания иностранных языков в неязыковых ВУЗах. Это связано с тем, игра проходит достаточное долго время, тогда как в неязыковых образовательных учреждениях количество часов, предназначенных для изучения русского языка, ограничено. Необходимо также отметить, что уровень знания иностранных языков может значительно варьироваться даже в одной неязыковой группе. В связи с этим, игра должна соответствовать определённым критериям:

- а) проходить с высокой интенсивностью;*
- б) ориентироваться на профессионально-коммуникативные потребности будущих специалистов;*
- в) быть несложной в организации и проведении;*
- г) предоставлять практикующему преподавателю возможность для её модификации согласно уровню познаний студентами русского как иностранного языка.*

Целью исследования было определение места исследовательской игры, предметов и дидактики в общей игровой системе, а также выявление преимуществ использования этой игры при преподавании русского языка в иноязычных группах вуза. Традиционно все образовательные игры подразделяются на два базовых вида: естественные и искусственные. В последнем случае подразумевается наличие правил, регулирующих ход игры и поддерживающих игровые условия, нормализующих поведение её участников. Термин «естественная игра» применяется в основном относится к детским играм и к действиям, осуществляемым взрослыми людьми на подсознательном уровне в целях самореализации, адаптации в социуме.

Деловой игре присущ отдельный организационный способ, касающийся игрового пространства и затрачиваемого на игру времени, совокупность которых активизирует коллективное мышление для поиска решений актуальных задач.

Различают следующие виды деловых игр:
организационно-деятельностные (по Г.П. Щедровицкому);
инновационные (по В.С. Дудченко);
практические (по А.И. Пригожий);
проблемные.

Первым организационно-деятельностную игру (далее – ОДИ) создал и провёл на базе Свердловского института технической эстетики Г.П. Щедровицкий – ученик и последователь Л.С. Выготского. Согласно определению автора, ОДИ является новым методом координации мышления и деятельности коллектива, объединяющего специалистов в разных областях. Основная цель, само предназначение ОДИ, заключается в развитии мыслительной работы участников игрового действия. Однако подобный формат игр неприемлем для учащихся неязыковых ВУЗов, поскольку даже на уровне магистратуры иноязычные студенты не обладают достаточными знаниями и опытом для решения таких задач, в том числе в игровом контексте. Здесь также играет громоздкость ОДИ для иностранных студентов.

Инновационные игры (далее – ИНИ) применялись в качестве исследовательского метода при изучении организационной технологии, как способ развития студентов. Основная цель подобных игр – поиск и разработка нового решения в сложившихся условиях для конкретной организации.

Принцип практических деловых игр, разработанный А.И. Пригожиным, заключается в управленческо-консультационной методологии. Сюжетная линия предполагает наличие коллектива компании в качестве заказчика услуги и консультанта, который предоставляет необходимую помощь.

В деятельности консультанта и коллектива используются специальные технологии взаимодействия (совместная работа), предусматривающая коллективный поиск решения (переход компании из исходной ситуации в желаемую). Как и с ИНИ, компоненты практических деловых игр могут применяться в целях обучения. Здесь за основу берется консультационная помощь, на

базе которой, в соответствии с образовательной программой, разрабатывается множество сюжетных линий, приемлемых для восприятия в высших учебных заведениях. Помимо этого, деловые игры ориентированы на развитие компетенций в профессиональной сфере навыков и служат для профессионального обучения.

Идеи по её созданию являются платформой новой игры, разработку которой реализует преподаватель иностранного языка – оптимальным будет участие преподавателя предметной дисциплины. Это обусловлено тем, что к основным игровым задачам относятся не только развитие речевых и коммуникативных навыков иноязычных студентов, но и формирование у них профессионально-ориентированных умений

Представляется наиболее результативные и удобные ролевые игры для иноязычной группы вуза. Множество вариантов игровых классификаций объясняется различием критериев. Авторы Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин разделяют игры согласно области их применения.

К ним относятся социально-бытовые игры, цель которых состоит в развитии навыков общения в социальной и бытовой сфере, а также профессионально-педагогические, направленные на формирование и развитие профессиональных навыков общения в иноязычной среде. Методология также предусматривает воспитание у студентов педагогического такта. Согласно представленной классификации, первый тип игр предполагает формирование обще-коммуникативных навыков общения, второй относится больше к деловым играм, не ориентированным на будущих педагогов.

В иноязычных группах высших образовательных учреждениях необходимо проводить игры обоих типов – социально-бытовые приемлемы для первокурсников, тогда как профессиональные доступны уже старшекурсникам. Различаться могут только профессии (администраторы, психологи, экономисты и т.д.).

Согласно А.В. Конишевой, которая классифицирует игры по уровню управления и продолжительности, ролевые игры подразделяются на следующие типы:

1) контролируемые (у студентов есть набор необходимых реплик);

2) контролируемые в умеренной степени (студентам даётся общее описание их ролей и сюжета);

3) свободные (студенты знают только об обстоятельствах коммуникации);

4) длительные (игра состоит из нескольких эпизодов, которые разыгрываются в течение продолжительного периода).

Однако следует заметить, что продолжительность и степень контроля не могут быть достаточным критерием для игровой классификации игр. Это обусловлено тем, что своего рода контроль всегда присутствует в обучающих играх – в противном случае они не будут обучающими, а продолжительность игры устанавливается в соответствии с требованиями учебной программы, т.е. эта величина переменная.

По классификации М.А. Доможировой, ролевые игры разделяются по наличию или отсутствию сюжетной линии на следующие виды: 1) с сюжетом; 2) без сюжета, но с конкретной задачей; 3) проблемная; 4) с задействованием легенды.

Основной недостаток предложенной классификации – неопределённый критерий, имеющий некую «размытость». К тому же сюжетная линия не является весомым показателем, поскольку в любой ролевой игре в той или иной степени имеется сюжет. И, кроме того, он представляет собой весомую составляющую ролевой игры, так как прежде всего определяет ролевое содержание. При отсутствии в ролевой игре сюжетной линии сами роли не имеют социального и коммуникативного наполнения, а подобная игра не вызывает интерес. Помимо этого, в любой задаче, стоящей перед студентами, имеется проблема, поэтому разделение игры второго и третьего типа (по предложенной классификации) вызывает сомнения.

Игры также можно разделить по стоящим в них дидактическим задачам. Причем, их можно интерпретировать по-разному, поэтому списки игр различны. К примеру, это касается игр на озвучивание углублённых знаний, закрепление знаний, проверку усвоенной информации, повторение либо ознакомление с методами работы и проч. В качестве игровой платформы можно использовать уровень самостоятельных познаний студентов, типы

информационных источников, в т.ч. включая игру в процесс образования. На основании этих факторов можно составить собственный список дидактических игр, который будет теоретически обоснован и не будет иметь противоречий. К ним можно отнести игры творческой, репродуктивной, словесной, конструктивной, практической, наглядной и других направленностей. В современном мире классифицируются не только игры, но и их модели, системы.

Анализируя предложенные параметры классификации, можно спланировать процесс уроков, ориентированных на развитие деятельности по стимулированию творчества учащихся. Исходя из этого, определяются аспекты воздействия путём использования технологий игр. Исследователь Г.С. Селевко выделяет из них ряд специфических направлений: дидактическое, педагогическое, развивающее и социализирующее. У каждой ориентации есть индикаторы. Давайте посмотрим на них поближе. Под дидактической направленностью автор понимает активную познавательную деятельность; расширение кругозора; развитие общих умений; применение приобретенных знаний и умений на практике; развитие профессиональных навыков.

Содержание педагогической ориентации включает в себя воспитание таких качеств, как самостоятельность, воля, создание собственных подходов, позиций, установок в нравственном, эстетическом и мировоззренческом аспекте; воспитание коллективного духа взаимосотрудничества и развитие коммуникабельности.

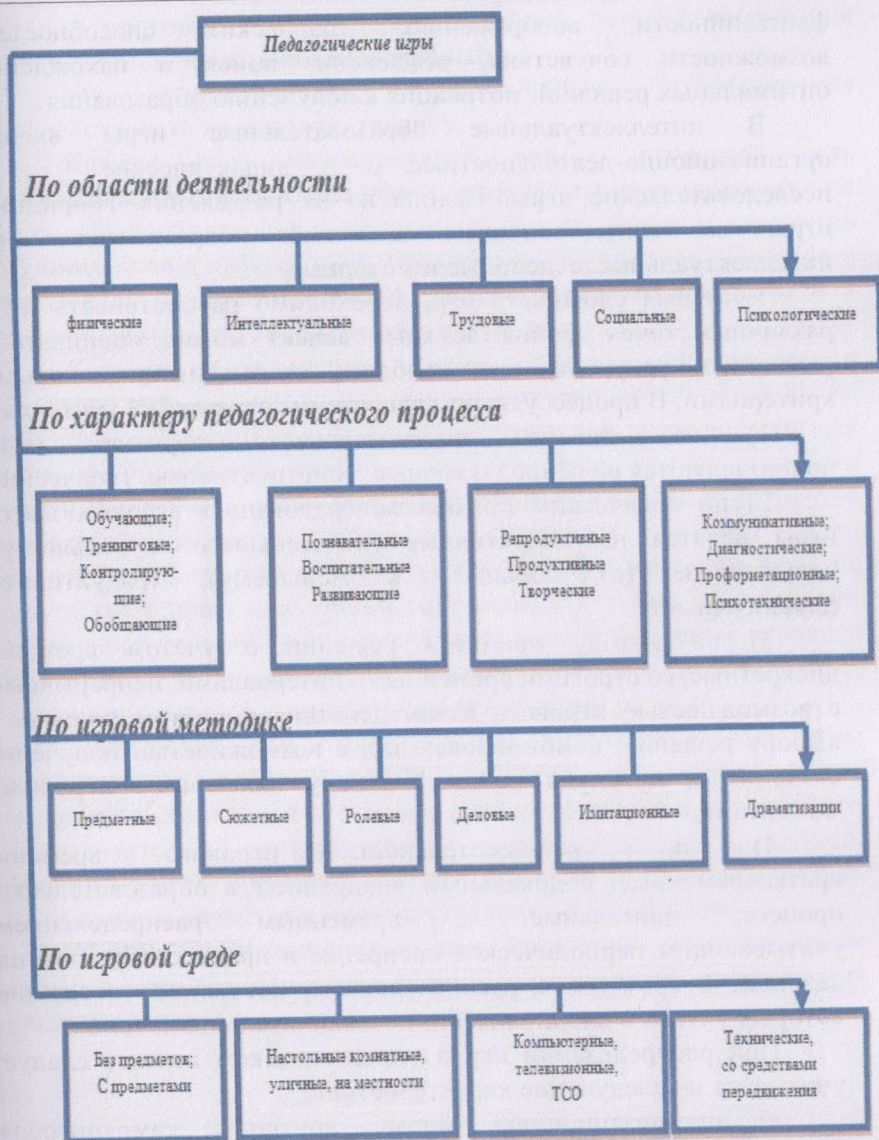


Рис.1.7. Педагогические игры (по Г. К. Селевко)

Под развивающей ориентацией подразумевается совершенствование следующих качеств: внимательности, речевой функции, памяти, мыслительной деятельности; способности к сопоставлению, сравнению, поиску аналогичных вариантов;

фантазийности, воображению, творческих способностей; возможности сочувствия, рефлексии, поиск и нахождение оптимальных решений, мотивация к получению образования.

В интеллектуальные образовательные игры входят организационно-деятельностные, дидактические и исследовательские игры. Исходя из их разделения, гибридные игры по типу основных действий подразделяются на интеллектуальные, сенсорные и моторные.

Учитывая сложность игр, необходимо рассматривать их с различных точек зрения. Каждый аспект можно оценивать с различных ракурсов, дополняющих классификацию новыми критериями. В процессуальном аспекте мы отражаем 4 критерия:

1) по степени самостоятельного обучения игры подразделяются на репродуктивные, конструктивные, творческие;

2) по логическим признакам/чередованию игровых шагов игры делятся на индуктивные (от меньшего к большему); дедуктивные (от большего к меньшему); традиционные (аналогичные);

3) по методу принятия решений с учётом времени: дискретные, со строгими временными интервалами; непрерывные, с возможностью игрового взаимодействия и учётом подхода к выбору решения; комбинированные, с возможностью получения сведений и принятия решений между ключевыми игровыми моментами.

4) по продолжительности игрового времени: кратковременные, с локальным внедрением в образовательный процесс; длительные, с временным распределением, учитывающим периодическое внедрение в процесс образования; деловые, с временным распределением, постоянное внедрение которых учтено в плане занятий, посвящённых одной теме.

При распределении игр в управленческом аспекте следует учитывать их следующие характеристики:

а) организационную форму контроля, самоконтроля, используемую в устном, письменном и домашнем варианте;

б) характер игрового процесса, согласно которому игра относится к одной из следующих категорий:

в) комбинаторная, в ходе которой допустимо появление дополнительных условий;

г) азартная, с применением приёмов резкого увеличения познавательной активности участников;

д) стратегическая, позволяющая обучающимся воздействовать на игровую тактику.

Каждая игра подразумевает, что у студентов есть мыслительные усилия, которые должны быть сосредоточены на развитие воображения и мышления. В этих играх у студентов возникают творческие идеи, проявление которых наблюдается в постановке конкретных целей, поиске вариантов решений и в достижении удовлетворительных результатов.

К преимуществам использования образовательных ролевых и деловых игр относится и позиция обучающегося, которая не является пассивной целью для педагогической деятельности, как при традиционном обучении, но достигает уровня игрового ведущего, вставая с ним на одну статусную ступень. К активным субъектам игрового обучения относится каждый член студенческой группы и вся группа в целом. Участники игры не протестуют против подобной расстановки – у них не возникает негативной реакции, в том числе из-за того, что процесс игрового обучения отличается от классического преподавания, ассоциирующегося у студентов со школьными годами.

Логические или стратегические интеллектуальные игры представляют собой игровые действия, в которых успех играющего зависит от его точки зрения, навыков и способности действовать в соответствии с прописанными правилами. Подобные игры предоставляют возможность студентам проявить свои лучшие качества и интеллектуальные способности.

Каждая интеллектуальная игра предлагает неограниченные возможности для получения знаний и расширения практических умений.

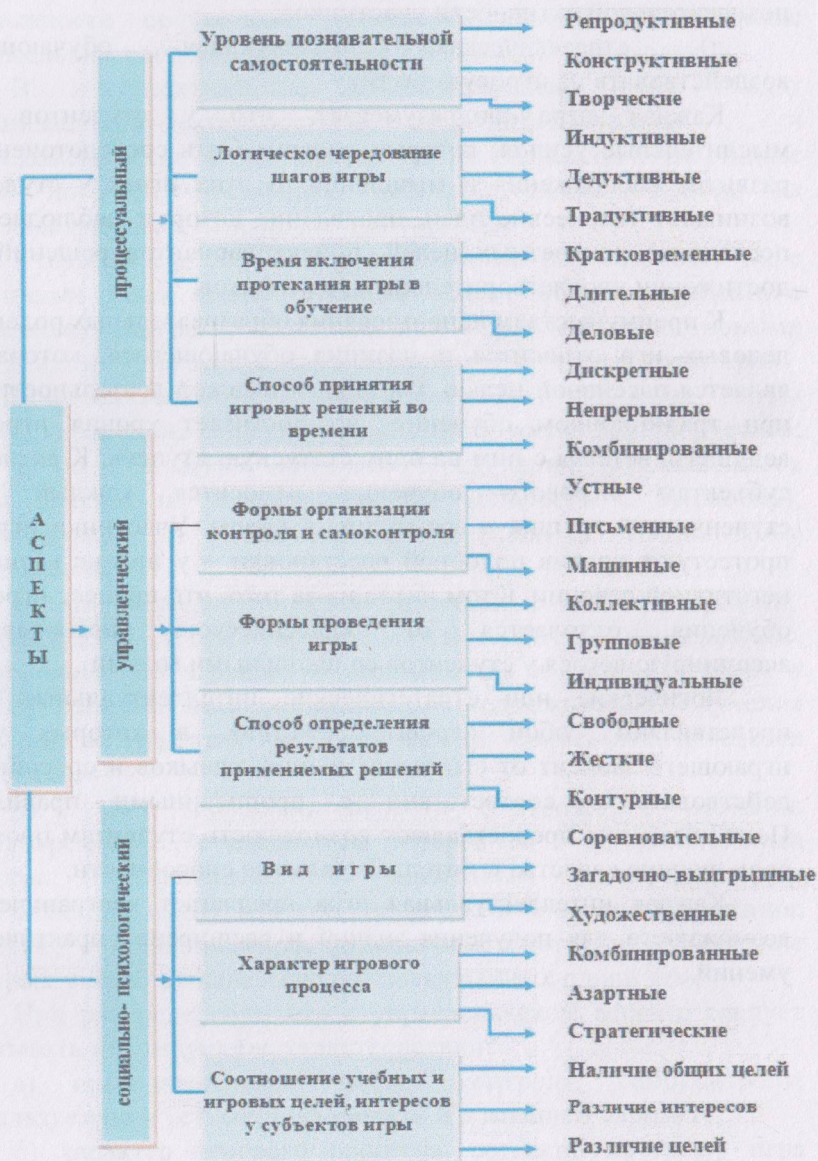


Рис. 1.8. Классификация игр в социально-психологическом аспекте

Интеллектуальные игровые технологии не только позволяют проверить свою степень знаний в той или иной области, но и расширяют её рамки. Сложные вопросы, требующие обширных знаний, на которые имеются развёрнутые ответы, дают наибольший объем информации по изучаемой теме. Всё это в совокупности заинтересует и развивает студентов. Примерами интеллектуальных игр могут быть «Что? Где? Когда?», «Брейн-Ринг», «КВН» «Интеллектуальная Олимпиада» и т.п. В процессе проведения интеллектуальных игр используются объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, имитационные методы, применяются интеллектуальные дидактические игры и игровые ситуации, а также технологии, развивающие критическое мышление, активизирующие и придающие динамику образовательной деятельности, интегративному обучению в целом. Они демонстрируют значительное структурное отличие дидактических игр – органичное трехкомпонентное единство, объединяющее соревновательную, художественную и загадочно-выигрышную заинтересованность. Чтобы игры рационально использовались в процессе обучения, необходимо описать каждый тип игры, который должен послужить основой для разработки соответствующей методики их применения на занятиях русского языка. Поскольку разработка игр тесно связана с изучением интересных материалов, то их применение должно стимулировать творческий потенциал у студентов и оказывать положительный и прочный образовательный эффект. Из этого следует, что обучение в игровой форме совершенствуется у обучаемых поисково-познавательное мышление, способствуя осознанию проблемы, формулировке соответствующих обобщений и выводов.

Следует подчеркнуть, что игровая и обучающая структуры являются изоморфными. К основным компонентам игрового обучения относятся следующие виды деятельности: познавательная, оценочно-ориентировочная, преобразующая, коммуникативная. Таким образом, игровая деятельность является эффективным обучающим инструментом, повышающим степень познания и прогнозные результаты образования.

Для успешного проведения урока русского языка в игровой форме необходимо придерживаться следующих правил:

1. *Тщательно подготовить игру, её условия.*

2. Заранее определить, соответствует ли данная игра теме урока.

3. Поскольку игра является средством закрепления либо повтора пройденного материала, то не использовать в её ходе новые сведения. Ошибки, допускаемые обучающимися в первое время, способствуют не только нарушению хода игры, но и потере интереса к подобной форме обучения со стороны студентов.

4. Хорошо организовать игру: провести предварительную подготовку, контролировать соблюдение участниками правил.

5. Игру проводить спонтанно и с согласия студентов – они должны выразить своё желание.

6. Условия игры формулировать чётко, коротко и понятно.

7. Чем больше участников в игровом обучении, тем выше её результативность.

8. Педагог вмешивается в ход игры только при необходимости.

9. Допустимо записывать результаты в ходе игры на доске, повышая активность участников.

10. Не затягивать игровой процесс до усталости учеников.

11. Не начинать игру в начале академического часа. Её следует вводить в середине или ближе к концу урока.

О качественной языковой игре свидетельствуют следующие показатели:

нет необходимости в масштабной подготовительной работе; игровой процесс проходит в непринуждённой обстановке, которой сопутствуют активность учеников и их интеллектуальная импульсивность;

занимает немного времени – ученики развлекаются, но не нарушают дисциплину;

проверка правильности ответов не занимает отдельного времени.

Следует отметить, что классификатор игр может быть различным, но игра в основном развивает языковые или коммуникативные навыки. Языковые игры ориентированы на создание речевых, грамматических и лексических умений, а также на тренировочное применение на начальном этапе, перед практическим общением на русском, не являющимся родным.

Упражнения, выполняемые в ходе игры, тренируют и активизируют речевые навыки в ходе монологов или диалогов, а также способствуют общению между её участниками. Формат игрового обучения неродному языку способствует решению поставленной задачи и достижения образовательной цели.

Следует признать, что исследовательские труды по вопросу игрового обучения выявили следующие концепции:

биологизаторские основополагающие (работы К. Гросса, В. Штерна, Ф. Бонтендайка и др.);

игра – особенная жизненная форма и отдельная детская деятельность (труды Л.С. Выготского, М.Я. Басова, Д.Б. Эльконина и др.);

игра представляет собой платформу для культурного развития (согласно Ф. Шиллеру, И. Хейзингу и др.).

1. Дидактическая игра представляет собой коллективную образовательную деятельность с определёнными целями, которая ориентирует каждого из участников и команду в целом на выигрыш, объединяет их для решения основной задачи.

2. Дидактические игры подразделяются на имитационные, деловые, ролевые виды [по К. Селевко, А.Д. Вербицкому, В.М. Ефимову, Э. Берну, Д.Е. Эльконину].

3. Согласно психолого-педагогическому исследованию, используемые в образовательных процессах дидактические игры способствуют развитию у обучаемых мотивации для совершенствования навыков речи.

4. В соответствии с отечественными и зарубежными исследовательскими концепциями игровой теории, ролевые игры требуют множества составляющих для эффективной функциональности, в т.ч.:

- а) статусных ролей, ориентированных профессионально;
- б) сюжетной линии, предполагающей дальнейшее развитие в нескольких вариантах;
- в) чётко обозначенных правил;
- г) мотивации, созданной искусственно;
- д) поставленной цели в качестве выигрыша.

С помощью внедрения в образовательный процесс эффективных игровых технологий, возможно создание широкого спектра занимательных ролевых и развивающих игр, а также модифицирование уже существующих игр (в изданиях по

изучению русского в качестве иностранного), повышая мотивацию обучаемых.

Учащимся иноязычных групп вузов, для которых русский является неродным, необходимо общаться на нём в различных сферах (особенно в области образования, науки, выбранной профессии), где учитывают их социальные особенности. Поэтому студентам следует овладеть вербальными и невербальными формами коммуникации, правильно используют их в различных ситуациях.

Одной из главных целей использования игр на занятиях должно быть развитие умений, навыков и устного речевого мастерства у студентов, формирование у них способности высказываться самостоятельно и целенаправленно, с учётом социального статуса собеседника, а также сформировавшейся ситуации. А это важно для студентов неязыковых ВУЗов, которые при коммуникации в профессиональной сфере не только должны высказывать свою точку зрения, но и обосновывать её.

ГЛАВА II. ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ КАК ОСНОВА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ

§ 2.1. Учебная мотивация как психологическая основа дидактической и ролевой игры на уроках русского языка в иноязычных группах

Важной проблемой организации обучения в современной школе является активизация положительной мотивационной деятельности студентов. Одним из путей решения этой проблемы является применение в образовательном процессе современных педагогических технологий, позволяющих не только активизировать познавательную деятельность, но и разнообразить формы и средства обучения, повысить творческую активность учащихся, развивать познавательные способности студентов иноязычных групп. К таким технологиям относятся игровые технологии. Занимательность условного мира игры эмоционально окрашивает монотонную деятельность по усвоению или закреплению информации на уроке, а эмоциональные действия игры активизируют психические процессы учащихся. Положительным моментом использования игровых технологий также является то, что они способствуют применению знаний в новых условиях, таким образом, осваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, приносит интерес и разнообразие в учебный процесс.

Среди основных проблем мировой психологии особое место занимает мотивация. Ей посвящены фундаментальные труды таких отечественных и зарубежных авторов, как В.Г. Асеев, Б.Г. Ананьев, Р. Атkinson, Е.П. Ильин, К. Лёвин, Л.И. Божович, А.Н. Леонтьев, А.Б. Орлов, А. Маслоу, С.Л. Рубинштейн, П.М. Якобсон, В.И. Чирков и др. В целом, мотивацией, являющейся источником человеческой активности, называют определяющие, стимулирующие и побуждающие к действию психологические силы. Многочисленные подходы к определению природы мотивации и методов её исследования обусловлены сложностью и многосторонностью мотивационных проблем. Поэтому мотивацию изучают в различных аспектах, трактуя данное определение по-разному. Мотивация определяется «как побуждения, вызывающие активность организма и определяющие её направленность».

Согласно психолого-педагогическим исследованиям, результативность образовательного процесса находится в прямой зависимости от мотивации к обучению. «Среди основных задач, стоящих в настоящее время перед каждым педагогом, нет другой более важной и в то же время более сложной, чем задача формирования у учащихся положительной, устойчивой мотивации, которая побуждала к упорной, систематической учебной работе!». Работа обучаемых не может быть успешной без применения мотивационных и игровых технологий. Поэтому формирование мотивации к обучению является общей задачей для образовательных учреждений всех уровней. Данную проблему подробно изучала А.К. Маркова, однако её в трудах проблемы диагностики и формирования мотивации исследовались лишь у детей и подростков школьного возраста, не затрагивая студентов ВУЗов. Однако именно для молодых людей в периоде становления мотивация играет специфическую роль, поскольку в профессиональном проявлении воздействует на стремление к изучению предметов, касающихся будущей специализации.

К функциям мотивации относятся побуждение, направление, организация обучаемого, формирование у него личностной заинтересованности по отношению к образовательной деятельности и понимания её значимости. Мотивация становится эффективным регулятором при объединении перечисленных функций.

Особое место в мотивационной структуре принадлежит образовательной мотивации. Исследовательские работы психологов и педагогов предлагают множество разноплановых классификаций образовательной деятельности. К ним также относятся пять учебно-мотивационных категорий, включающих обще-социальную, научно-познавательную, профессиональную, социально-идентифицирующую, утилитарную (собственное благополучие) группы. Известный автор Л.С. Выготский особо отмечает значение образовательной мотивации, без присутствия которой обучающая деятельность неэффективна – «обучение должно вести развитие вперёд». Учебная мотивация исследуется в научных работах Б.Г. Ананьева, Ю.Н. Кулюткина и в трудах многих других учёных. В данной диссертации мы берём за основу работу Е.П. Ильина, определяющую мотивацию как «внутреннюю детерминацию поведения и деятельности, которая может быть обусловлена и внешними раздражителями, окружающей человека средой. Но

внешняя среда воздействует на человека физически, в то время как мотивация – процесс психический, преобразовывающий внешние воздействия во внутренние побуждения».

Область мотивации состоит из ряда побудительных причин, включающих идеалы, ценностные ориентации, потребности, цели, мотивы, интересы и т.д. Понимание этого способствует педагогу в оказании влияния на некоторые элементы учебной мотивации более дифференцированно. При изучении мотивации необходимо уделить особое внимание потребности. Под этим понятием подразумевается целевое направление активности и душевное состояние, под влиянием которых возникают предпосылки к деятельности. При отсутствии потребности у человека не возникает деятельной активности – у него нет цели и, соответственно, мотива. В своей работе педагог должен, прежде всего, использовать потребность учащихся в новизне, проецируемую на познавательную деятельность. При её активизации, осознании и определении границ, потребность в познании создаст благоприятные условия для образовательной деятельности и постановки целей.

Познавательная мотивация подразумевает совпадение познавательной цели и изучаемых знаний. Потребности и мотивы познания, которые успешно развиваются вследствие продуктивной работы и, возможно, порождают творческое мышление, являются основой учебно-познавательной деятельности.

Мотивация к познанию – это один наиболее эффективных образовательных мотивов. Одна из форм потребности к познанию выражается в интересе, который определяют как направленность личности на осознание деятельностных целей, способствующей ориентированию в новом практическом материале и лучшему отражению реальности. Одним из основных факторов процесса познания является внутренняя мотивация, происходящая в ходе образовательной деятельности. В этом контексте важно продумать содержание учебных мероприятий, в рамках которых потребность реализуют.

При достаточной мотивации студентов их интерес к содержанию предметов и методам получения знаний начинает преобладать над остальными мотивами.

Изучая вопрос потребностей, следует обратиться к теоретическим основам мотивации. По мнению А. Маслоу, весь спектр человеческих побуждений заключается в пяти категориях

потребностей, подчиненных чётко работающему механизму, все элементы которого взаимодействуют. Его вертикальная структура состоит из следующих уровней: 1-й уровень – физиологические; 2-й – безопасность; 3-й – любовь, привязанность; 4-й – признание в социуме, уважение; 5-й – самоактуализация.

При освоении всех предметов, в особенности при изучении русского в качестве иностранного языка, наиболее значимы следующие потребности: 2-го уровня, поскольку изучение материалов возможно лишь в безопасных условиях; 4-го уровня, реализация которых позволяет чувствовать себя компетентным специалистом, знания и навыки которого признаются социумом и вызывают у него уважение; 5-го уровня, включающего внутреннее самосовершенствование.

Отталкиваясь от градации потребностей А. Маслоу, представляется ролевая мотивация в дидактической игре на три уровня.

При изучении явления мотивации необходимо обращать внимание на причины снижения мотивации в процессе изучения иностранного языка студентов иноязычного направления, т.е. на причины, зависящие от преподавателя, и на причины, зависящие от студента. Их можно обобщить следующим образом (см. табл. 2.1):

Таблица 2.1

Причины снижения мотивации

Причины, зависящие от преподавателя	Причины, зависящие от студента
Неправильно подобранный учебный материал	Низкий уровень знаний
Плохое знание методов обучения	Плохая память
Некоммуникабельность и/или неумение организовать взаимоотношения со студентами	Несформированность мотивов учебной деятельности (самостоятельное образование)
Отсутствие системы определенных требований	Некоммуникабельность в обществе
Личные качества преподавателя	Психологические особенности студента (т.к. застенчивость)

Все исследователи игр отмечают, что одна из важнейших игровых особенностей заключается в мотивации верхнего уровня. Образовательная мотивация – это тип частной мотивации, основанной на обучении.

Отсутствие студенческой мотивации как проблема решается двумя способами:

1) Выявляют основные причины отсутствия стремления к учёбе, минимизируют их воздействие путём снятия перегрузки, незаинтересованности и психологического дискомфорта, которые приводят к отсутствию положительных результатов обучения.

2) Поднимают на высокий уровень и поддерживают познавательную мотивацию (психологический комфорт, интерес к образовательным материалам, многообразие способов самореализации, точность и определённость итогового результата).

Типы образовательной мотивации упоминаются в различных исследованиях игр (к примеру, мотивация престижа или благополучия для получения одобрения преподавателя или определённого статуса в коллективе).

Одной из исследовательских задач данной работы является систематизация подходов к изучению образовательной мотивации, применяемой в дидактических и ролевых играх.

Мотивация, возникающая стихийно в спонтанной игре, отличается от мотивации в игре дидактической. Последняя создаётся преподавателем заранее и требует от него немало усилий. Поскольку наше исследование фокусируется на ролевых играх, то мы будем отграничивать ролевою мотивацию от игровой, считая её отдельным элементом в составе общей мотивации, возникающей в ходе ролевых игр. Следует особо отметить отличие между игровой и ролевой мотивацией. Первая в той или иной степени присутствует в любом игровом задании или игре, тогда как вторая возникает лишь в игре ролевой, концентрируя общеигровую мотивацию и повышая результативность игры.

Поскольку в ролевых играх основным элементом является в самой роли, то мотивацией здесь, является стимуляция речи в различных её проявлениях с помощью воссоздания определённой ситуации, позволяющей студентам реализовывать себя в новых, привлекающих их социально-коммуникативных образах. Студентов притягивают амплуа бизнесменов, менеджеров,

банкиров и т.д., при воплощении которых они не только развивают языковые и речевые навыки, но и получают опыт в виде материала и приёмов, развивающих их профессиональное мастерство.

Отталкиваясь от градации потребностей А. Маслоу, можно разделять ролевую мотивацию в дидактической игре на три уровня.

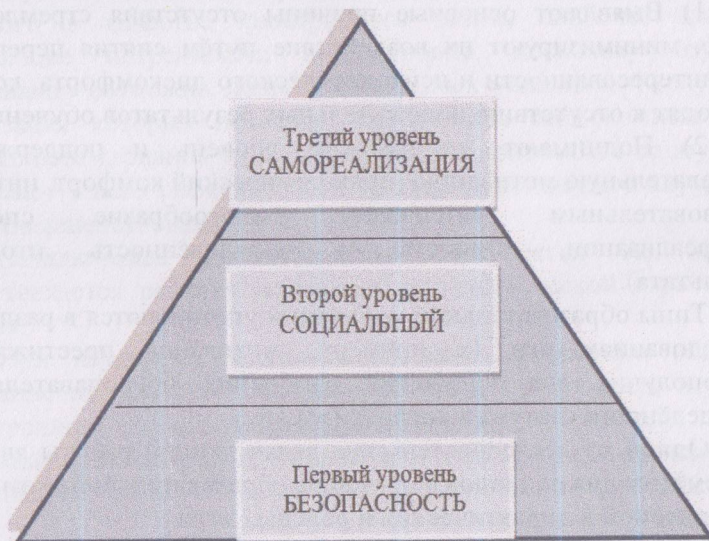


Рис. 2.9. Уровни ролевой мотивации в дидактических играх

На первом уровне - «Безопасность» создаётся уровень ролевой мотивации, необходимый для стремления учащегося к её лучшему исполнению с тем, чтобы сдать зачёт, экзамен, получить высокий оценочный балл и т.п. Несмотря на нижнюю ступень, этой мотивации достаточно для участия в ролевой игре любого формата. К примеру, это может быть сдача зачёта, экзамена по иностранному языку, которые проводятся в виде ролевой игры. Однако при использовании её в форме итогового контроля следует учитывать несколько особенностей.

Во-первых, игра подготавливается самими студентами и проводится ими в самостоятельной форме во внеучебное время.

Во-вторых, во время подобных игр преподаватель занимает лишь пассивную позицию. В ходе процесса он делает пометки, а по окончании игры разбирает действия, ошибки, выставляет оценочные баллы. Подобные игры имеют значение для студентов

иноязычной группы высших образовательных учреждений, поскольку сочетание речевой и профессиональной практики предоставляет возможность для выработки языковых навыков.

На втором уровне, «Социальном», у студентов есть хорошая мотивация сыграть определённую роль с тем, чтобы получить одобрение преподавателя, заслужить уважение в коллективе, похвалу своих родителей. Данный мотивационный уровень обеспечивается наличием зрителей, аудиозаписью или видеосъёмкой. Использование видео для дальнейшего анализа ошибок является эффективным методом повышения социальной мотивации. Запись подтверждает результат образовательной деятельности студентов, изучающих русский как иностранный язык. Его они могут представить родителям, сокурсникам, друзьям.

На третьем, наивысшем уровне – «Самореализация» – у студента возникает мотивация для отличного исполнения своей роли, в ходе которого он проверяет свои устные и речевые знания русского языка для решения коммуникативной задачи. Как только этот уровень достигнут, игра переходит из формата аудиторного задания в полноценную проверку знаний и навыков в языковой, речевой, тематической и культурологической областях. Игра этого уровня предоставляет исчерпывающий материал для анализа и исправления ошибок, подготовке к решению реальных проблем в профессии и быту. Безусловно, в задачи преподавателя входит достижение наивысшего уровня мотивации для самореализации его подопечных.

Только при точном представлении мотивационных уровней, преподаватель может правильно психологически настроить студентов перед игрой, а также поддерживать ролевую мотивацию на необходимом уровне во время игры. При освоении всех предметов, в особенности при изучении русского языка в иноязычных группах, особое значение придаётся следующим потребностям: 2-го уровня, поскольку изучение материалов возможно лишь в безопасных условиях; 4-го уровня, реализация которых позволяет чувствовать себя компетентным специалистом, знания и навыки которого признаются социумом и вызывают у него уважение; 5-го уровня, включающего внутренний рост индивидуума.

Опыт, накопленный в ходе игр между студентами иноязычной группы на уровне овладения русским как иностранным языком (РКИ), демонстрирует их познавательность и зрелищность. Здесь учащиеся не акцентируются на лингвистическом аспекте ролевых игр, поэтому общение в ходе игрового процесса является творческим и увлекательным.

В связи с этим было бы полезным предложить им своего рода ролевою игру-проектирование ситуационной модели, в которой студенты создают общую схему пройденной ими игры. Примером может служить деловая игра о приёме на работу. Эта игра является достаточно сложной, поскольку включает длительный подготовительный этап, учитывающий обучение и развитие навыков: придумать объявление в периодическое издание; составить резюме согласно требованиям работодателя; оценить каждую кандидатуру; составить список соискателей; пройти или провести собеседование; обосновать, по каким параметрам выбран кандидат. В ходе подготовительного процесса развиваются устные (дебаты, интервью) и письменные (объявления, резюме) навыки.

Последующие после подготовительного этапа стадии, в том числе разделение ролей, написание сценария диалогов, а также репетиции игры выполняются студентами самостоятельности, во время которых исходная схема может значительно преобразоваться. Игру проводят в присутствии зрителей после нескольких репетиций. Подобные ролевые игры предоставляют учащимся свободу в использовании лингвистических инструментов, моделей общения, игровых ситуаций, предоставляют пространство для импровизации, расширения сюжетной линии.

При выборе ролевой игры для использования на предметных занятиях по русскому языку, перед преподавателем возникает существенная проблема – временное ограничение. Поскольку в высших учебных заведениях количество часов, выделенных на изучение русского языка, регламентировано, то нередко их задействуют в процессе обучения не в полной мере. Именно по этой причине целесообразной была бы классификация ролевых игр, учитывающая критерии продолжительности подготовительного этапа и игрового процесса. Исходя из этих характеристик, игры можно распределить по следующим видам:

Постановка. Игра проводится по аналогии со спектаклем – с этапами создания сценария, распределения ролей, репетициями, и завершается публичной демонстрацией;

Импровизация. Студенты дискутируют в процессе решения задачи непосредственно в ходе занятия, без подготовки, занимающей длительное время.

Приведённая классификация демонстрирует, что для игровой постановки требуется множество условий: продолжительная подготовка, большой объем предметного и языкового материала, проработка сценария и социально-коммуникативными диалогами. Заниматься подготовкой подобных игр проще в часы, предназначенные для самостоятельной работы учащихся. В отличие от постановки, импровизированные игры подготавливают во время академических часов. Роли, расписанные на игровых карточках, также экономят время. При выборе ролевой игры для развития определённой группы навыков, преподаватель может использовать предложенную выше классификацию, оптимально распределив тем самым учебное время, которое ограничено для изучения русского в вузе.

Однако необходимость организации работы по повышению мотивации студентов порой противоречит тому факту, что тема недостаточно разработана на практике. Во-первых, о цели повышения мотивации учащихся больше говорится, чем реализуется на практике. Во-вторых, в том случае, когда у преподавателей имеются отдельные методические решения для мотивационного стимулирования учащихся, они часто являются разобщёнными и не систематизированными.

Безусловно, эта актуальная проблема в современном вузе требует своего разрешения. Целью изучения русского языка в иноязычных группах является не языковая система, а выработка коммуникативных навыков, развитию, которых способствуют игровые технологии. Коммуникативное общение в процессе игрового обучения приобретает особенно важное значение, поскольку только через него можно материализовать игру.

Так как одной из игровых задач является мобилизация студента для взаимодействия с другими участниками, то особое значение приобретает анализ игры в социально-психологическом аспекте (см. рис. 2.10). Игровая деятельность в учебном процессе позволяет реализовать следующие цели:



Рис. 2.10. Цели игровой деятельности

Здесь следует уточнить, что в большинстве исследовательских трудов обучающие игры, рекомендуется проводить непосредственно с начала изучения предмета, поскольку в обратном случае, из-за необычной формы общения, возникает барьер, препятствующий получению ожидаемого эффекта. И эти рекомендации подтверждаются практикой и предлагается несколько вариантов учебных игровых заданий. Целью учебных игр является: усвоение, отработка языковых форм, лексики, речевых моделей, а также формирование речевых механизмов.

Игры, способствующие закреплению и, что немаловажно, активизации полученных знаний, называются учебными.

Предлагаемые варианты игр можно вводить в академический час в ходе изучения русского языка, по мере продвижения по разделам курса. Они являются универсальными, поэтому придумать к ним ситуативные аналогии достаточно просто.

1. «Подберите слова согласно схеме».

Описание. Игра подходит для занятий, посвящённых составным частям слов в русском языке. В игровом процессе участвуют команды по 7-8 студентов. Схемы слов заранее подготавливаются ведущим.

Цели. Компенсация формального, механического, подхода к изучению морфемной структуры русскоязычных слов, являющегося одним из главных недостатков курса морфемики.

Как правило, в заданиях учебных пособий предлагают разбирать слова на составные части, имеющие достаточно прозрачную структуру, поскольку программа курса неязыкового ВУЗа не предусматривает понятие членимости слов. Следовательно, учащиеся получают морфемные слова, основанные на внешнем сходстве частей слова – аналогичных суффиксах, корнях, приставках. Поэтому особенно важно, чтобы предлагаемые слова обсуждались, приводились аргументы всех учащихся, пытающихся установить критерии членимости в ходе дискуссии.

Игра должна проводиться не менее двух-трех раз, поскольку студентам, первая встреча с морфемами не вызывает у них полного понимания сути игры. В следующие разы в результате работы они получают гораздо больше положительных баллов.

Процесс игры. После разделения учащихся на команды, ведущий сообщает о задаче написать как можно больше слов, соответствующих представленной схеме, которая изображается в большом формате на стене аудитории.

По истечении времени, отведённого на выполнение задачи, команды передают ведущему решения в виде списков. Он зачитывает слова, которые обсуждаются всей группой, а также их соответствие поставленной задаче. За правильный результат начисляются баллы, которые за неправильный ответ снимаются.

Пример. В качестве задачи выбрана схема **аптек – арь**. Здесь верным решением будут слова аптекарь и букварь, за которые начисляются баллы. Однако при выборе слов «фонарь» или «государь» начисленные очки снимаются. Команда, заработавшая больше баллов, является победителем.

Здесь метод морфемного вычленения в результате дискуссии с учащимися получил следующее объяснение:

1. Морфема выделяется при условии, что она имеется в других словах, соседствует с другими морфемами и при этом сохраняет своё значение:

– слово «Аптекарь» разделяем на составные части (корень и суффикс) – «аптек» и «арь»;

– корень «аптек», используемый в фармацевтическом значении, используется в словах «Аптека», «Аптечный», не меняя смысла слов (баллы начисляются);

– суффикс «арь», применяемый здесь для обозначения профессии, встречается в словах «Хлебопекарь», «Лекарь» (баллы начисляются);

– проверяем слово «фонарь», поскольку здесь присутствует «арь». Согласно разделению на составные части, предполагаем, что слово также делится на корень и суффикс – «фон» и «арь». Однако поиск однокоренных слов в том же значении не даёт положительных результатов, т.е. данное слово является нечленимым.

2. «Причастие как часть слова».

Описание. Игра посвящена теме «Составная часть слова перед корнем». Её можно проводить несколько раз во время изучения темы и, для закрепления знаний, возвращаться к ней каждые 2-3 месяца.

В игре принимают участие 10-12 студентов, которые разбиваются на группы. В каждой группе назначается ведущий, достаточно владеющий русским языком для оценки правильности ответов. Каждый учащийся произносит ответ после предыдущего по кругу, соблюдая очередность.

Цели. Игра предназначена для того, чтобы помочь студентам изучить одну из наиболее трудных морфологических тем – грамматических причастных форм. Она помогает иноязычным студентам избегать ошибок при образовании причастных форм. После некоторой подготовки учащиеся должны образовывать формы причастий быстро и чётко.

Процесс игры. Первый участник называет второму глагол в неопределённой форме (инфинитив), и выбирает форму причастия, которую тот должен найти. При этом форму глагола менять нельзя. К примеру, ««Сделать», страдательное причастие в прошедшем времени». Второй студент в течение ограниченного времени (можно считать до 5-ти) находит правильное («Сделанный») или неправильное решение. Во втором случае он из игры выбывает. Последний студент, оставшийся в игре, становится победителем.

Здесь наибольшие трудности испытывает ведущий, который должен быстро и правильно оценивать ответы, выступая при этом арбитром в спорах.

3. «Кто грамотнее прочтёт, запомнит и продекламирует».

Цели. Сформировать у студентов навыки быстрого чтения, запоминания и воспроизведения связанного текстового отрывка. Фонетические образовательные игры предназначены для коррекции речевых ошибок при формировании умений и навыков говорения.

Стихотворение или его фрагмент, скороговорку, считалку записывают на доске. Преподаватель декламирует написанное, объясняя смысловое значение отдельных слов и речевую сложность некоторых звуков. Студенты перечитывают текст в течение 2–3-х минут, стараясь его запомнить наизусть, после чего текст закрывается.

Учащиеся должны воспроизвести текст с доски по памяти – для этого от команды назначается по 2-3 человека. Безошибочные ответы приносят команде баллы, которые снимают за каждую допущенную ошибку. Победителем считается команда, которая набрала больше баллов.

Успешность применения игровых технологий напрямую зависит от характера атмосферы устного общения, создаваемого преподавателем в ходе занятий. Необходимо, чтобы студенты восприняли подобное общение в качестве привычного, прониклись им и стали с преподавателем соучастниками единого образовательного процесса.

Следует отметить, что к лингвистическим играм относятся игровые формы, направленные на тренировку, закрепление знаний о фонетических явлениях, лексических единицах, лексико-грамматических конструкционных построениях.

Игровая технология в виде игр вводится в академическое время занятий по русскому языку с целью коррекции учебного поведения студентов, развития их мыслительной деятельности, способности к разработке прикладных проектов и экспериментальному тестированию инноваций. Рефлексивные игры ориентированы на психологическое развитие каждого участника, на устранение его стереотипов, стимуляцию анализа человеческих отношений и сотрудничество между группами. Безусловный плюс технологии игры заключается в том, что, в отличие от стандартного урока, игра на первый взгляд не имеет чёткой цели обучения (с точки зрения студента), поскольку для них более важным является процесс, нежели итоговый результат.

Следует отметить, что при использовании игровой технологии все студенты находятся в процессе активного общения, в отличие от классических занятий, которые часто проводятся как классические школьные уроки или занятия в форме лекций. Во время студенческих игр учащиеся приобретают некоторые навыки, проигрывают профессиональные ситуации, которые потребуются им в дальнейшей жизни. Идея технологии игры заключается в том, что ученик играет, потому что он развивается, а развивается он, потому что играет. Игра - это и есть практика развития человека.

§2.2. Педагогические условия применения игровых технологий в развитии и активизации знания, умения и навыков студентов

Под педагогическими условиями подразумевается обстоятельства процесса обучения и воспитания, которые являются результатом отбора, конструирования и применения элементов содержания, форм, методов и средств обучения и воспитания, способствующих эффективному решению поставленных задач.

Педагогические условия – это целенаправленно созданная обстановка, в которой в тесном взаимодействии представлены совокупность психологических и педагогических факторов (отношений, средств и т. д.), позволяющих педагогу эффективно осуществлять воспитательную или учебную работу.

Так, Т.М. Михайленко выделяет следующие педагогические условия использования игровых технологий на уроках:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;**
- 2) доступность для учащихся данного возраста;**
- 3) умеренность в использовании игр на уроках** [Михайленко, 2011, 140]

Анализ педагогической литературы позволил нам выявить и обосновать педагогические условия использования игровых технологий в преподавании русского языка в иноязычных группах, которые обеспечивали бы активизацию познавательной деятельности.

В качестве первого педагогического условия использования игровых технологий мы выдвигаем, прежде всего, то, что игры должны разрабатываться с учетом поставленных целей и интересов студентов. Игры будут наиболее привлекательны, если они соответствуют актуальным потребностям возраста и личности. Этим создается условие для проявления самостоятельности,

настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого чувства удовлетворенности, успеха, интереса. Кроме того, правила игры воспитывают у студентов умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Вторым педагогическим условием использования игровых технологий на уроках русского языка в иноязычных группах выступает положение о том, что внедрение игровых технологий должно обеспечивать творческо-преобразующую деятельность обучающихся.

Третьим педагогическим условием использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности студентов, является учет индивидуальных особенностей и уровня подготовки. Данное условие предполагает всесторонний учет способностей, желаний, мотивов, интересов и предпочтений обучаемых. По мнению основоположника теории понимания личности С. Л. Рубинштейна, гуманистическая парадигма «предполагает, что выбор технологий должен основываться не только на требованиях социума, но и на индивидуальных психических и личностных свойствах» обучаемого [67; 320]. Следовательно, педагогическое воздействие на обучаемого принесет ожидаемые результаты только в том случае, если оно опирается на реальный уровень психофизиологических возможностей личности. По этой причине необходимо предварительно выявить интеллектуальный уровень, особенности психики и физиологии обучаемого, что возможно при проведении специального тестирования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности студентов: характер, темперамент.

Так же отметим, что педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам,

требованиям стандарта. Педагогические игры так же должны соответствовать изучаемому материалу.

Необходимо создавать условия, обеспечивающие взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально - психологическая готовность студентов к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

Одним из важнейших вопросов в сфере образования является интерес студентов к нему. Практика показывает, что очень немногие студенты реализуют свой потенциал. Эта идея давно известна в педагогике. Одним из первых о важном значении мотивации к образованию говорил ещё Сократ.

Мотивация к учёбе — одна из главных проблем образования педагогики и психологии в стране и за рубежом. В наши дни мотивация рассматривается с точки зрения человеческих поведенческих факторов.

Профессиональная мотивация является движущей силой личного развития и образования. Интерес учащихся к общему образованию является важной проблемой как в школе, так и в высшем учебном заведении. Для получения образования важны интеллектуальный уровень и способности студента, однако решающим фактором образовательного успеха является всё же мотивация. При определении степени интереса студентов к изучению предметов (т.е. мотивации) важно понимать его цели, характер его мотивов

В психологии мотивацию разделяют на внутреннюю и внешнюю мотивации.

Внутренние мотивы связаны непосредственно с образовательной деятельностью, в которую входят получение знаний, навыков и мастерства, совершенствование способов самостоятельного образования, непосредственно образовательный процесс, интерес к изучению определённой дисциплины и др.

Внешняя мотивация является стимулятором хода образовательного процесса, но не имеет прямого отношения к его сути. Внешние побудительные причины — понимание необходимости в учёбе, престиж профессионального образования, высокие зарплаты специалистов получаемой профессии, желание быть полезным для общества, возможность занимать высокие должности и т. д.

Для понимания мотивации учащихся важно определить мотивы, которые действительно имеются в этой группе, а цель педагога — разработать образовательную работу так, чтобы образовательная организация согласовывалась с внутренней мотивацией обучаемых.

В.А. Сухомлинский, для повышения мотивации у учащихся, предложил использовать групповую работу в аудитории, устанавливать комфортный для учеников темп, задавать тематические задачи вне рамок программы, которые позволили бы развивать творческое и абстрактное мышление учащихся, а также являлись бы обязательным фактором повышения учебной мотивации.

По мнению В.А. Сухомлинского, хорошим мотивационным эффектом обладает сочетание успешной ситуации на занятии, эмоциональный фактор и мыслительная деятельности студентов. В дальнейшем, имея относительно высокую внутреннюю мотивацию для изучения русского языка, студенты сами смогут в некоторых случаях выбирать формы и методы аудиторной работы.

Не стоит наказывать за отсутствие успеха (при условии, что студент работает на курсе и не преуспевает, хотя выполняет работу максимально хорошо с учётом его способностей и интеллектуального уровня развития). Цели образования должны соответствовать целям учащихся той или иной группы, а его результаты, желательно, должны иметь для учащихся большое значение. Неплохо, когда обучение предмету демонстрирует более широкую перспективу, т.е. студент понимает, как знания, полученные в вузе, пригодятся ему в дальнейшей жизни. Следует отметить, что эти меры будут эффективны только в том случае, если есть интересные задачи, и студенты заинтересованы в изучении этого предмета.

Коммуникативная способность, которая особо востребована в современных реалиях, является одним из основных критериев

оценки уровня знания иностранного языка. Повышению языковой грамотности способствуют дидактические и ролевые игры, используемые в образовательном процессе, результативность которых давно подтвердилась практическим применением.

Игровые возможности внедряют в образовательный процесс достаточно часто, поскольку развивать устные и коммуникативные навыки, не зная этой формы речевого обучения, достаточно сложно. Игра представляет собой одну из главных форм человеческой деятельности, сопутствующей обучению и труду.

Современные высшие учебные заведения, ставящие акцент на ускорении и активизации процесса образования, внедряют игровые элементы в следующих формах:

- в качестве самостоятельных технологий для изучения предметных понятий, отдельных тем и целых разделов;
- как компонент масштабных педагогических технологий;
- в качестве отдельного занятия, его части в целях введения в тему, разъяснения, закрепления знаний, тренировки/упражнений, контроля;
- в виде самостоятельной работы, проходящей вне аудитории.

Учебные занятия приобретают игровую форму благодаря использованию специальных приёмов, ролевых сюжетов, побуждающих у студентов интерес к образовательному процессу и выработке определённых навыков речи.

Благодаря игровому обучению, решают многие проблемы образования: на практике применяются полученные знания и навыки; у студентов воспитывается воля, самостоятельность в решении поставленных задач; формируются правильные подходы и установки в нравственном, эстетическом и культурологическом аспекте; прививаются способности к пониманию, сотрудничеству, коммуникативности; развиваются творческие начала; происходит адаптация к окружающему миру. Игры способствуют избавлению от скованности, особенно при минимизации соревновательного духа.

Игровые занятия, не ставящие целью получение высоких баллов или завоевание победы и проходящие в непринужденной, расслабленной обстановке оказывают благотворное влияние на учащихся. Так, застенчивый и слабый студент начинает проявлять игровую активность, у него возникает уверенность в себе.

Несмотря на то, что соревновательный элемент оживляет игровой процесс, он всё же создаёт психологический прессинг, вызывая у участников сомнения в собственных силах и выводя наиболее слабых из игры.

К функциональным преимуществам игр относятся следующие:

быстрая, импровизированная игра способствует углубленному восприятию, внимательности, активизации;

знания, приобретённые во время игры, запоминаются крепко. Студенты запоминают в основном те занятия, которые приносили им удовольствие;

благодаря играм, сложный и утомительный процесс обучения приобретает более лёгкий, позитивный характер, мотивируя тем самым студентов к познанию;

активность участников в ходе игры вызвана не только стремлением к победе, но и приятным времяпрепровождением;

ошибки, допускаемые студентами в ходе игрового обучения, преподаватель исправляет немедленно, не позволяя им тем самым укорениться в подсознании.

Как правило, педагог использует игровую форму на своё усмотрение, в начале либо в конце занятия с тем, чтобы поделить его на две части и расслабить учащихся. Здесь следует учитывать значение игровой деятельности, которая должна приносить только пользу и положительные эмоции, являясь значительным стимулом для студентов, теряющих мотивацию и интерес к изучению русского языка в качестве иностранного.

При этом не следует забывать, что игра лишь воссоздаёт условную реальность. Она следует строгим законам, подчинена чётко обозначенной дидактической цели и правилам, поэтому введение игровых компонентов в классический урок (не говоря уже о полной замене) требует от преподавателя серьёзных подготовительных мероприятий. Также следует помнить, что цели, стоящие перед преподавателем и озвучиваемые им своим студентам, могут быть различными. К примеру, учащиеся в соревновательной игре будут стремиться к победе, к правильному решению задачи, тогда как целью преподавателя является повторение и закрепление лингвистического материала, лежащего в основе игры.

С психологической точки зрения, мотивация, возникающая во время игры, должна занимать место в ряду других мотиваций – познавательной, коммуникативной, эстетической. Совокупность

данных факторов и есть мотивация к обучению. К наиболее сильным мотиваторам относятся образовательные приёмы, благодаря которым студенческие потребности в новизне учебного материала и разнообразии заданий полностью удовлетворяются.

Активизации студентов во время занятий также способствуют языковые игры, которые развивают их речевые навыки. Игры позволяют разнообразить занятия и удерживать внимание студентов, а также способствуют закреплению новых лексических фраз путём их повторения. Однако следует учесть, что игра является эффективным методом лишь в том случае, если она имеет педагогическую и методическую целенаправленность.

Опыт игрового обучения демонстрирует, что новые игры следует вводить постепенно, со временем усложняя их добавлением материала и содержания, видоизменяя. К примеру, игру, в которой побеждает ряд студентов, проводят на протяжении нескольких академических часов: на первом быстро и правильно пишут слова, на втором – описывают художественное произведение, на третьем – составляют диалоги на русском как иностранном языке и т.п.

На занятиях русского языка студенты практикуются в говорении, доводя его до автоматизма в программных пределах, которые постоянно расширяются. Но всё это происходит только в том случае, если преподаватель правильно подбирает и организует игры (см.табл.2.3).

Чтобы игры проводились грамотно с методической позиции, преподавателю необходимо придерживаться следующих правил:

1. *Проводить одну и ту же игру несколько раз, вводя новые лексические единицы;*
2. *Исполняя роль ведущего в новой игре, затем передавать её сильному учащемуся;*
3. *Создавать в игре соревновательный дух, добавляющей ей результативности;*
4. *Предоставлять участникам привлекательный реквизит (карточки, предметы, аксессуары);*
5. *Исправлять студенческие ошибки также в игровой форме, используя для поощрения не балльную систему, а условные фанты, очки и т.д.*

Следует полагать, что игра, хотя и на короткий промежуток времени, помогает создать своеобразную лингвистическую среду внутри и за пределами аудитории. В процессе игры учащиеся могут

перенастраиваться и думать лишь об игре, которая демонстрирует им практическое применение знаний и навыков. Высокий игровой темп приучает студентов к скорому мышлению и речевому говорению, развивает их языковую память и ритмику речи.

Характер игры способствует развитию коммуникативных навыков, однако, при очевидных преимуществах, ролевые игры в неязыковых аудиториях применяются относительно редко. В основном это связано с тем, что преподаватель испытывает трудности с подготовкой, организацией и выполнением ряда функций в течение нескольких часов, отведенных образовательной программой на занятия иностранным языком. К одной из значимых задач данного исследования относится разработка методов создания, организации, проведения ролевых игр и модификации существующих игр для конкретных образовательных целей.

Однако для того, чтобы студенты иноязычной группы вузов успешно отрабатывали нормы русского литературного языка, необходимо учитывать существующие фонетические сходства и различия в узбекском и русском языках. Здесь также важно иметь в виде функциональный фонетический аспект, т.е. сравнительный анализ фонологических систем обоих языков, поскольку проблема обусловлена не только присутствием в русском и узбекском различных элементов, но и целым рядом факторов. В.А. Виноградов отмечал: «Языки различаются на фонологическом уровне именно различным набором существенных для них фонологических категорий. В двух языках какие-то звуки артикуляционно могут весьма подходить друг на друга, но их положение в системе при этом будет различно, то есть они будут входить в разные фонологические категории. Отсюда возникает трудность освоения «похожих» звуков, которая связана не столько с правильным артикуляционным воспроизведением, сколько с осознанием существенных отличий этих звуков как представителей определенных фонем от других звуков, представляющих другие фонемы».

Исходя из этого, следует отметить о том, что при разработке различных методик, включая игры по русской фонетике и орфографии в иноязычных группах, следует обратить внимание на системные и типологические особенности сегментных и сверхсегментных единиц в русской фонетике, даже если они похожи на единицы родного для студентов языка. Широко распространены исследования узбекских учёных в области структуры и типологии

узбекского языка при интерпретации его структурных особенностей. На сегодняшний день имеется существенный опыт, накопленный в сравнения его различных уровней (включая фонетический) с другими языками (русский, английский, французский, немецкий и др.). К нему относятся следующие труды: А.М. Бегматовой, где проанализированы русские и узбекские причастия в сравнительно-типологическом аспекте; М.Б. Файзуллаева, раскрывшего сравнительно-типологические глагольные особенности, передающие психическое состояние в русском и узбекском языках; К.О. Сапаровой, исследовавшей фоностилистику обоих языков и высказавшей точку зрения, что «сопоставительно-типологическое изучение структурно-языковых, лингвостилистических, лингво-когнитивных и лингво-культурологических свойств фоностилистических средств на материале разно-системных языков позволяет в расширенном научно-исследовательском ракурсе раскрыть проблемы звучащего текста и его отдельных стилистических единиц с учетом ментальных репрезентаций языковых и внеязыковых структур знаний».

Автор подробно описывает основные просодические и функциональные особенности русского и узбекского произношения. Ещё одному, наиболее полному сравнительному анализу русской и узбекской фонологии посвящена работа И.А. Киссена. В его труде, помимо описания и сравнения системы гласных и согласных обоих языков, приводятся особенности звуко сочетания (согласные, открывающие и закрывающие слово; согласные с гласными; двойные согласные и т.д.). Помимо этого, автор указывает на ряд важных изменений в звуковых позициях русского и узбекского. Одним из первых учебных пособий для сравнения фонологических систем является учебник по грамматике русского языка (на русском и узбекском) В.В. Решетова. Учебное пособие для студентов филологического факультета О. Азизова является значимым трудом, описывающим сравнительные характеристики русской и узбекской фонетики. В нём последовательно и всесторонне изучаются основные сходства и отличия, имеющиеся в русском языке, касающиеся состава и основных признаков гласных (§§ 2–15), согласных (§§ 16–30), характерные особенности произношения (§31).

Полезным представляется труд Г.Х. Бакиевой, в котором, предложен подход к преподаванию, который приемлем в силу

близости к реалиям процесса. Структурированная по модулям работа автора раскрывает специфику и особенности алфавита, звуков, слогов, ударений узбекского языка. Вводная часть труда занимает отдельный модель, объём и содержание которого соответствует уровню сложности затрагиваемой темы.

Студенты-носители узбекского языка, хорошо знающие русскую фонетику и умеющие правильно произносить слова, обладают надёжной платформой для дальнейшего грамматического образования и успешного окончания курса. В первое время обучения, одновременно с изучением фонетики, следует уделять внимание морфологии, т.к. слова в узбекском «классифицируются прежде всего на основе лексико-семантических признаков», тогда как в русском, классификация зависит от морфологических признаков, лексического значения, синтаксической функции. Необходимо также иметь в виду, что узбекский относится к агглютинативному языку, поэтому его носители испытывают затруднения при использовании таких разновидностей синтаксической связи между словами, как управление и согласование.

В узбекском языке склонения не имеют особенностей. Здесь существует только один тип, по которому склоняются существительные независимо от категории лица, а также одушевлённости и неодушевлённости. При этом каждый падеж имеет свой устойчивый стандартный суффикс в единственном и множественном числе. Множественное число лишь отличается тем, что перед падежным суффиксом ставится показатель множественного числа – «лар». В узбекском языке за каждым падежным суффиксом закреплено грамматическое значение. Поскольку в нём нет категории рода, то при изучении существительного (по теме «Части речи»), узбекские студенты затрудняются с определением мужского, женского и среднего рода. Студенты обращают особое внимание на муж. р. и жен. р. с мягким знаком на конце, которые откладываются у них в памяти. Учащимся также необходимо запомнить отличительные особенности слов женского рода с окончаниями -ость, -есть, -вь, -знь, -пь и т.д. Во время изучения падежей преподавателю следует учесть, что в узбекском языке отсутствуют предлоги. Поэтому студентам важно помнить о тех предлогах в русском языке, которые с

существительными употребляют в одном падеже (к примеру, предлог используется с существительным в дательном падеже).

Затруднения у студентов-носителей узбекского языка возникают также при изучении русских глаголов, поскольку им сложно выявить разницу между совершенными и несовершенными глагольными формами (к примеру, написать, писать). Это также вполне объяснимо, поскольку в узбекском отсутствуют категории вида (нет также инфинитива – глаголов в будущем времени). Именно они представляют трудности для носителей узбекского языка в понимании закономерностей их употребления, усвоения и использовании в речевом общении.

Итак, обучение русскому языку на начальном курсе в иноязычных группах студентов с родным узбекским языком предполагает насыщенную и последовательную работу над различными языковыми разделами, и прежде всего над фонетическим, морфологическим, лексическим, орфографическим. К образовательной деятельности также относится повышение в профессиональной области уровня речевой культуры студентов.

Понимание особенностей русской фонетики и морфологии иноязычными студентами способствует формированию у них языковых, следовательно, коммуникативных компетенций. Они получают способность учитывать предполагаемые трудности при изучении русского языка, а хорошая речевая практика создаёт для них базу для углубленного изучения грамматики и положительного изучения программного курса.

Представляется некоторые фрагменты игры, которые были успешно протестированы при изучении русского языка в качестве иностранного. Представленные игры основаны на двух основных принципах – красочности изображений и увлекательности процесса.

В последние годы, по мнению психологов и методистов, занимательность является основой для эффективной работы при изучении иностранных языков. Увлекательность игровых техник помогает студентам сосредоточит своё внимание и лучше запоминать материал.

Высококачественные картинки, размещённые на игровых карточках, позволяют в сознании студента протянуть нить между реальным объектом и изучаемым иностранным словом. Способ игры также позволяет повысить эффективность процесса обучения в несколько раз.

«Первое условие, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивами игры являются не утилитарные эффекты и фактический результат, которые обычно приводят к этому действию в практических и неигровых терминах, а не сами действия, которые не являются, а являются множественными, значимыми для игрока, переживаниями реальности». Непросто жить и учиться в городе, где все общаются на непонятном и труднодоступном языке. Для скорейшей ассимиляции необходимо не только быстро и чётко запомнить ряд нужных клише, но и распознавать их в быстрой речи носителя языка.

Представляется игра «Покупаем одежду» - «В магазине» (см. рис. 2.9), которая является сюжетно-ролевой игрой. Цель игры – обучить студентов культуре общения и верным действиям в магазине, развивать коммуникативные способности, научить студентов гармонизировать собственный план игры с планом своих партнеров, менять роли на протяжении всей игры, поощрять студентов более активно воплощать знания о реальной жизни в играх, разрабатывать диалоги.

Образовательная игра — это совместная деятельность, поэтому роль студента приравнивается к роли преподавателя, и иногда преподаватель делегирует руководство процессом вместе с ролью, создавая тем самым комфортные условия для проведения игры.

Условиями формирования инновационной деятельности преподавателя является инновационность.

Инновационность, характеризуя педагогический процесс, относится не только к его дидактическому построению, но и к социально-значимым результатам, и психологическому облику преподавателя.

Инновационность означает открытость, готовность к признанию иного мнения, иных решений и точек зрения. Инновационная деятельность преподавателя предполагает в динамике столкновение и взаимообогащение различных позиций.

Эффективное осуществление инновационной деятельности преподавателя связано с рядом условий. К этим условиям относится готовность преподавателя к конструктивному общению, непредвзятое отношение к контраргументации, установка на признание рационального момента в иной позиции. В результате преподаватель приобретает широкий спектр мотивов,

стимулируется процесс его познавательной и научной деятельности. В деятельности преподавателя особое значение приобретают такие мотивы, как самоактуализация, сотворчество, самопознание и преобразование. Это дает возможность формировать креативность личности преподавателя.

Важным условием нововведения является создание новой ситуации общения. Новая ситуация общения — это способность преподавателя создать новую собственную позицию, новое отношение к миру, педагогической науке, к себе.

Преподаватель освобождается от авторитарных претензий на единственную точку зрения, он открывается богатым формам педагогического опыта. В этой ситуации меняется способ мышления преподавателя, культура его интеллекта, развивается эмоциональная интуиция. Следующее условие — это открытость учителя культуре и обществу. Инновационная деятельность преподавателя направлена на изменение действительности, определение проблем и способов их разрешения. Изменение типа общения между преподавателем и студентами является одним из условий инновационной деятельности. Новые отношения должны утрачивать характер принуждения, подчинения власти традиции и носить характер сотрудничества, взаиморегуляции, взаимопомощи равных.

Главная особенность этих отношений — это сотворчество преподавателя

и студента. Инновационная деятельность характеризуется следующими основными функциями:

- ◆ сознательный анализ профессиональной деятельности;
- ◆ критическое отношение нормативам;
- ◆ открытость профессиональным новшествам;
- ◆ творческое преобразующее отношение к миру;
- ◆ стремление к самореализации и к воплощению профессиональной деятельности своих намерений и образа жизни

Таким образом, преподаватель выступает в качестве автора, разработчика, исследователя, пользователя и пропагандиста новых педагогических технологий, теорий, концепций.

Анализ инновационной деятельности преподавателя требует использования определенных критериев, определяющих эффективность нововведения. К таким критериям относятся: новизна, оптимальность, высокая результативность, возможность

творческого применения инновации в массовом опыте. Новизна, как критерий педагогического новшества, включает в себя сущность предлагаемого нового, уровень новизны.

Ученые-педагоги выделяют несколько уровней новизны: абсолютную, локально-абсолютную, условную, субъективную, отличающуюся степенью известности и областью применения.

Критерий оптимальности означает затрату сил и средств преподавателя и студентов для достижения результатов. Результативность означает определенную устойчивость положительных результатов в деятельности преподавателя. Педагогическое новшество по своей сути должно стать достоянием массового опыта. На начальном этапе педагогическое новшество

включается в деятельность отдельных преподавателей. На следующем этапе после апробации и объективной оценки педагогическое новшество рекомендуется к массовому внедрению.

Проведенные В.А. Сластениным исследования дают возможность определить профессиональную готовность преподавателя к инновационной деятельности. Инновационная деятельность преподавателя включает в себя анализ и оценку новшества, формирование цели и концепции будущего действия, реализацию этого плана и его коррекцию, оценку эффективности.

Эффективность инновационной деятельности определяется личностью педагога. В исследованиях В.А. Сластенина выделены основные характеристики преподавателя, определяющие его способность к инновационной деятельности.

К таким характеристикам относятся:

➤ *мотивационно-творческая направленность* Это: любознательность, творческий интерес; стремление к творческим достижениям; стремление к лидерству; стремление к самосовершенствованию и др.;

➤ *креативность.* Это: фантазия, воображение; способность отказать от стереотипов; стремление к риску; критичность мышления, способность к оценочным суждениям; способность к самоанализу, рефлексии;

➤ *оценка профессиональных способностей.* Это: способность к овладению методологией творческой деятельности; владение методами педагогического исследования; способность к созданию авторской концепции, технологии деятельности; способность творчески разрешать конфликты;

способность к сотрудничеству и взаимопомощи в творческой деятельности и др.;

➤ *индивидуальные способности преподавателя. Это: темп творческой деятельности; работоспособность личности в творческой деятельности; решительность, уверенность в себе; ответственность; честность, правдивость; способность к самоорганизации и др.*

Таким образом, анализ исследований инновационной деятельности позволил выделить критерии готовности преподавателя к инновационной деятельности [В.А. Слостенин.;

осознание необходимости в инновационной деятельности;

❖ *готовность к вовлечению в творческую деятельность;*

❖ *согласованность личных целей с инновационной деятельностью;*

❖ *готовность к преодолению творческих неудач;*

❖ *уровень технологической готовности к выполнению инновационной деятельности;*

❖ *влияние инновационной деятельности на профессиональную самостоятельность;*

❖ *способность к профессиональной рефлексии.*

Таким образом, характер инновационных процессов в высших образовательных учреждениях определяется особенностями нововведения, профессиональным потенциалом преподавателей, средой и особенностями инновационной деятельности инициаторов и участников нововведения.

Одним из важных вопросов инновационной деятельности является личность преподавателя. Преподаватель-новатор должен быть творчески продуктивной личностью, обладать креативностью, широтой интересов и увлечений, богатым внутренним миром, восприимчивостью к педагогическим новациям. Инновационная деятельность состоит из основных структурных компонентов.

Это: мотивационный, креативный, технологический и рефлексивный.

Подготовка преподавателя к инновационной деятельности должна осуществляться в двух взаимосвязанных направлениях:

◆ *формирование инновационной готовности к восприятию новшества;*

◆ *обучение умениям действовать по-новому.*

Особое значение в организации инновационной деятельности имеет учебно-познавательная деятельность студентов и руководство ею. Изучение педагогических основ инновационных процессов, их функций, закономерностей развития, механизма и технологии их осуществления, принципов управления способствует организации учебного процесса в высшей школе на уровне мировых стандартов и с учетом достижений педагогической и психологической науки.

§ 2.3. Принципы игровых технологий в обучение РКИ

В основе обучения русскому как иностранному языку лежат такие принципы речевого преподавания как коммуникативность, моделирование условий коммуникации, коммуникативная деятельность, интенсивная практика, насыщенная практика, поэтапность. Особенно важна в процессе обучения русского языка коммуникативная направленность, которая подразумевает под собой все этапы организации обучения речевому общению, а её соблюдение способствует обеспечению наибольшего участия в реальном общении. Если в программу включён речевой материал, то каждая фраза должна оцениваться с точки зрения реальности её использования в непосредственных условиях общения. В рамках принципа коммуникативности вся работа преподавателя ориентирована на формирование у обучаемых мотивационной потребности действовать в иноязычной среде.

Языковые действия в ходе работы над устным лингвистическим материалом должны быть коммуникативными. Основу речевого взаимодействия составляет коммуникативная ситуация, которая тесно взаимосвязана с речью, так как язык развивается посредством ситуаций и неразрывно связан с ними. В настоящее время методика преподавания РКИ приходит к выводу, что изучение иностранного языка должно осуществляться через восприятие слов на иностранном языке, с помощью какой-либо ситуации реального общения.

Речевая функция и является отношением человека к проблеме. Следовательно, к задачам преподавания русского иноязычным студентам относятся не только навыки формирования устной речи, но и создания определённого ролевого поведения, адекватного коммуникативной ситуации. Учащиеся должны

одинаково хорошо уметь говорить и уметь слушать говорящего на русском языке. В задачу коммуникации между говорящим и слушающим входит привлечение первым внимания второго, добиться от него ответной реакции на свою речь.

Обучению русскому как иностранному языку подразумевает овладение определенной коммуникативной техникой, которая является основой для дальнейшей психофизиологической речевой деятельности. При этом даже у носителей родного языка, являющегося для студентов иностранным, не все лингвистические элементы развиты до навыков. К другим базовым техникам коммуникации относятся знания либо умения, приобретённые зачастую лишь в процессе общения. К положительным характеристикам базовых моделей относится высокая степень автоматизации. Поэтому необходимо создавать интенсивную практику с использованием языковых единиц в образовательной среде.

Освоение лингвистического материала и использование его в речевых оборотах происходит постепенно. Это означает, что на каждом из этих уровней подготовки есть только одна задача, касающаяся одностороннего развития речевых умений. При этом следует придерживаться общей направленности, идущей от понимания иностранной речи до способности её содержательного выражения. Принцип адекватности подразумевает выполнение упражнений, содержащих действия или их элементы, применимые на практике.

Таким образом, при выполнении упражнений типа «Вопрос–ответ» в ходе изучения диалогового дискурса, студенты пребывают в различных моделях, близких к адекватным формам общения в реальном мире. Отсюда следует, что упражнения для формирования коммуникативных речевых навыков на финальных стадиях обучения должны максимально соответствовать реальным условиям не только смысловым наполнением, но и обстановкой. В конечном счёте, цель данных упражнений заключается в развитии и повышении способностей студентов ориентировать в реальных социально-бытовых условиях. К особенностям подобного общения относится быстрая смена разговорных тем, задач, обстоятельств и т.д. Благодаря новым упражнениям, создаётся речевая гибкость, развиваются умения (динамика не

подготовленной речи), способности к перефразированию, речевому комбинированию, повышается инициативность и речевой темп, улучшаются стратегия и тактика говорения.

В процессе исследования была разработана система лингводидактических игровых заданий с функциональным подходом, направленным на развитие устной речи студентов на занятиях русского языка, включающая в себя активное применение в рамках фонетических, лексических, грамматических и социокультурных тем при говорении и аудировании. Лингводидактическое игровое задание – считается методом повышения мотивации, оно позволяет осуществлять комплексные действия над речевой и мыслительной деятельностью с помощью игры, соревнований, выступления. При разработке системы игровых заданий опирались на общедидактические и методические принципы обучения иностранному языку.

Основываясь на **количественные** (кто больше, кто быстрее, кто правильнее и безошибочно выполняет упражнения и задания) и **качественные** (кто точнее, интереснее и т. д. может излагать образцы речи) критерии организационно-структурных принципов, игры разделены на 2 основные группы: игры, имеющие соревновательную особенность и ситуативно исполняемые игры (ролевые игры, драматизация)

В процессе получения высшего образования возникает ряд противоречивых факторов. Один из них заключается в инертности части студентов после выбора специализации. То есть, определившись в профессиональном направлении, они не только не проявляют активности в учёбе, но и демонстрируют пренебрежительное отношение к самому учебному процессу, игнорируя выполнение заданий. Поэтому перед преподавателями и психологами возникают вопросы следующего порядка: каким образом следует организовывать процесс обучения, чтобы у учащихся возникла мотивация к активному познавательному и профессиональному образованию, учитывая их самоопределение в жизни и профессии; каково рода образовательные технологии являются в этом контексте наиболее эффективными?

Однако разработки личностно-ориентированных технологий проводятся в основном в отношении детей-школьников. Развитию

подобных методологий в отношении студентов вузов до сих пор уделяется мало внимания.

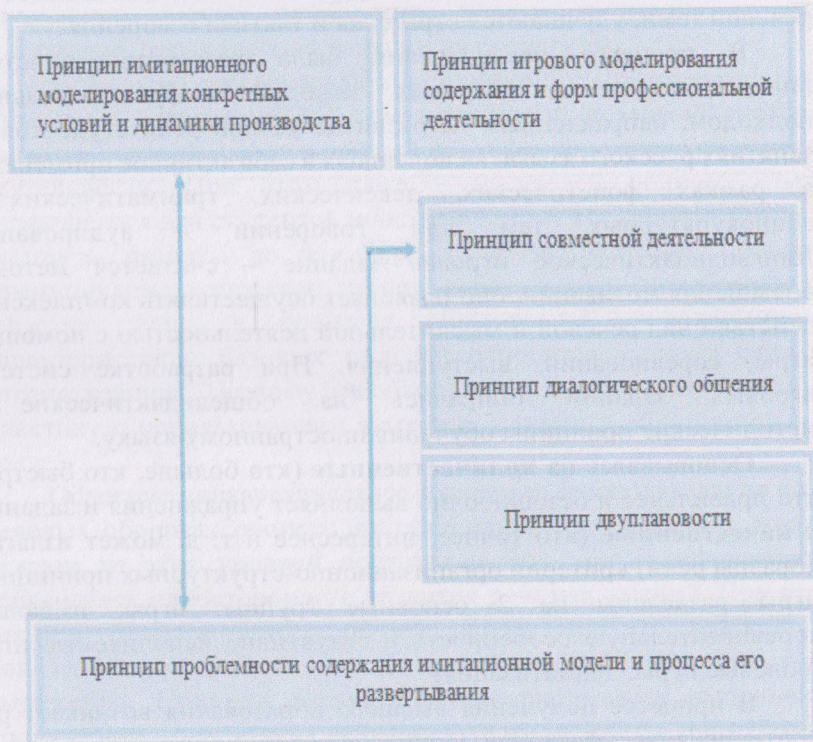


Рис.2.13. Психолого-педагогические принципы деловой игры

Принцип действия личностно-ориентированных технологий основан на взаимодействии между педагогом и учащимся посредством диалогов. Для понимания механизма задействования познавательной активности с помощью ролевых игр, мы рассмотрим их сущность, функции и дидактические возможности игр в качестве формы познавательного сотрудничества преподавателя и учащихся. Одним из наиболее распространенных и результативных способов организации динамичной познавательной деятельности является метод анализа конкретной ситуации, который развивает у студентов способность анализировать социально-бытовые и профессиональные задачи. Учащийся, вникая в определённую ситуацию, выявляет наличие в ней проблемы, её смысловую сущность и определяет своё отношение к данным обстоятельствам.

Игровые ситуации подразделяют на следующие типы: иллюстрация, упражнение, оценка, проблема:

Ситуация-иллюстрация объясняет сложность процедуры или ситуацию, связанную с основной темой, определенной преподавателем. Она в незначительной степени способствует самостоятельным рассуждениям, поскольку заключается в демонстрации примеров с пояснениями. Студенты могут задавать вопросы или выразить своё согласие, но в этом случае иллюстрация преобразуется в оценку;

ситуация-упражнение предполагает реализацию предыдущих положений и предусматривает очевидные решения обозначенных проблем. Эти ситуации развивают способности учащихся обрабатывать или распознавать информацию, связанную с данной проблемой. Ситуативные упражнения в основном используют для тренировки и приобретения опыта;

ситуация-оценка рассматривает проблему, которая уже в какой-то мере решена, и требует критического анализа предыдущих действий. Студент оценивает произошедшие события, высказывая о них своё обоснованное мнение. Слушатели занимают в данной ситуации позицию сторонних наблюдателей;

ситуация-проблема демонстрирует комбинацию нескольких реальных жизненных обстоятельств. Являясь участниками данной ситуации, студенты ищут приемлемые решения либо приходят к выводу об их невозможности.

Как показывает практика, метод ситуационного анализа стимулирует студентов использовать источники научных знаний, повышает их желание приобретать теоретические познания для получения ответов на заданные вопросы. Однако основной целью этого метода всё же является развитие у учащихся аналитических навыков, поощрение надлежащего использования имеющейся у них информации и формирование самостоятельности и инициативы в принятии решений.

К активным образовательным методикам относятся имитационные упражнения, характеризующиеся тем, что верное решение проблемы знает только преподаватель – студентам оно не известно.



Рис.2.15. Структура игровой модели познавательной деятельности

Современные производственные условия требуют от любого специалиста грамотного и корректного умения отстаивать собственную точку зрения в ходе обсуждения новых предложений, высказывают своё мнение, положительное или отрицательное, в отношении предпринятых действий. Поэтому дискуссионные технологии в наши дни достаточно востребованы и применяются в процессе образования большинства будущих специалистов.

Рассматривается технология с точки зрения её возможного применения в аудиторное время. В ходе дискуссионного семинара между его участниками создаётся диалог, который является практическим опытом коллективных дебатов, в ходе которых решаются теоретические и практические проблемы. На дискуссионном семинаре студент учится выражать свои мысли в выступлениях и докладах, активно отстаивать свое мнение, аргументировать и опровергать неправильную позицию однокурсников. В этой работе студенты могут создавать собственную деятельность, которая способствует их высокому уровню активности в интеллектуальном и личностном направлении, а также их интеграции в образовательный процесс.

Личные знания, которые студенты приобрели на лекциях и во время самостоятельной работы, являются обязательным элементом для начала продуктивной дискуссии. Успех дискуссионного

семинара во многом обусловлен умением грамотной организацией со стороны преподавателя. К примеру, подобный семинар может включать элементы умственной работы и деловых игр. В дискуссиях первого типа участники представляют большое количество идей, не критикуя предложения однокурсников, а затем выделяют наиболее важные из них, обсуждают и развивают их, оценивают способы их признания или отрицания. Дискуссионный семинар второго типа получает ролевой инструмент, отражающий позиции людей, участвующих в научных или других дебатах.

Во время дискуссионного семинара преподаватель задает вопросы, высказывает замечания по содержанию, объясняет ключевые положения отчёта студента и выявляет несоответствия.

Подобные занятия требуют от преподавателя доверительности и демократичности в общении с учащимися, проявление интереса к их суждениям, а также принципиальности относительно предъявляемых требований. Воздействовать на студенческую инициативу авторитетом преподавателя недопустимо – следует создавать комфортную среду для интеллектуального раскрепощения, использовать методы преодоления коммуникационных барьеров и, в конечном счете, использовать педагогику сотрудничества.

Дискуссией (лат. *discussio* – рассмотрение, исследование) называется публичное либо частное (спор, беседа) обсуждение спорного вопроса со всех сторон. Другими словами, дебаты – это коллективное обсуждение актуальных вопросов, проблем либо сопоставление мнений, идей, сведений, предложений. Дискуссионные цели могут заключаться в обучении, тренингах, диагностике, трансформациях, изменении педагогических установок, мотивации к творчеству и т.д.

Дискуссии в процессе образования имеют, как правило, несколько целей одновременно – познавательных и/или коммуникативных, связанных непосредственно с темой. При обширности дискуссионной темы, содержащей объёмный информационный массив, целью являются сбор и упорядочение данных, поиск альтернативных вариантов, их интерпретация в теоретическом смысле и обоснование в методологическом. Если дискуссионная тема имеет рамки, то обсуждение чаще заканчивается принятием решения. Дискуссию проводят в виде: самостоятельного мероприятия научной или методической

направленности; элемента активного обучения в форме интервью, круглого стола, пресс-конференции, «мозгового штурма».

На результативность применения дискуссионной технологии влияет множество факторов, включая:

- а) актуальность темы;
- б) компетентность, уровень информированности, корректность участников;
- в) степень владения ведущим процедурой дискуссионной технологии;
- г) единообразии семантического ядра используемых терминов;
- д) адекватное отношение друг к другу участников и ведущего;
- е) соблюдение регламента, дискуссионных правил.

В процессе дискуссии противоположные стороны обсуждения могут дополнять мнения друг друга (проявление диалоговых характеристик) или выступать против друг друга (признаки спора).

Игры-дискуссии способствуют формированию у будущих специалистов заинтересованного отношения к постановке и решению научно-производственной проблемы, самостоятельности мышления, объективности, вырабатывают навыки корректного поведения в постановке проблемы и в обсуждении хода и результатов ее решения. Они предусматривают организацию спора — дискуссии по какой-либо проблеме. Спор — это процесс обсуждения проблемы, способ ее коллективного исследования, при котором каждая из сторон, аргументируя и оппонируя мнение собеседника (противника), претендует на монопольное установление истины.

При проведении спора необходимо соблюдать следующие правила:

- ❖ *следить за мыслью, аргументацией своего оппонента;*
- ❖ *не торопиться прерывать своего оппонента;*
- ❖ *не обращать внимание на детали, стремиться увидеть, понять главное;*
- ❖ *искать и анализировать слабые места, аргументы, примеры;*
- ❖ *не считать оппонента сильнее вас;*
- ❖ *исключать самонадеянность и самоуверенность;*
- ❖ *помнить, что страх перед действиями противника — поражение.*

Пример: Игра «Искусство побеждать в споре» (разработка П.И. Пидкасистого)

Данная игра рассчитана на 2 -3 часа.

Цель игры: развитие и оценка умений и способностей студентов вести дискуссии — спор.

Проблематика дискуссии — спора. Проблемы, выносимые на дискуссионный спор, непременно должны быть интересные и актуальные для студентов. В качестве примера — следующие вопросы:

1. Каков мой идеал творческой, конкурентоспособной личности?

2. В чем проявляются особенности творческой, интеллигентной и конкурентоспособной личности?

3. Как я представляю процесс саморазвития личности?

4. Как реализовать себя в условиях рыночных отношений?

Роли и задачи участников игры.

Ведущий - преподаватель рассказывает о замысле, основных этапах игры, задачах ее участников. Это две конкурирующие между собой команды (по 7—10 человек), которые ведут дискуссию по перечисленным выше вопросам.

Ведущий-преподаватель направляет ход игры в нужное русло, стимулирует активность ее членов, следит за корректностью дискуссии, окончательно подводит ее итоги. Эксперты студенты оценивают участников дискуссии, дают оценку командам и отдельным ее членам по следующим критериям:

а) логика, аргументация высказываний;

б) культура речи, владение приемами ораторского искусства;

в) доказательность выводов;

г) разнообразие и эффективность применения приемов спора;

д) умение ставить вопросы и др.

Этапы игры.

Первый этап — организационный: формируются конкурирующие команды и команда экспертов. Преподаватель рассказывает о целях и правилах игры.

Второй этап — процесс самой игры. Во время спора команды могут брать тайм-аут для того, чтобы продумать и найти новую неожиданную стратегию дискуссии, выработать новые оригинальные идеи, вопросы и др.

Третий этап — подведение итогов игры. На этом этапе дается возможность высказаться каждому из экспертов, которые обосновывают как критерии своих оценок, так и результаты выступлений участников дискуссии — спора.

Задача экспертов:

- ❖ *обосновать победу команды;*
- ❖ *выявить из числа участников игры а) самого дипломатичного;*
- ❖ *самого интеллектуального;*
- ❖ *самого авторитетного;*
- ❖ *Самого творческого.*

В заключение преподаватель анализирует и подводит итоги игры. Он акцентирует внимание на ее ходе, достоинствах и недостатках. Выделяются удачные, спорные, творческие ситуации, на которые необходимо обратить внимание в перспективе. Реализация игровых технологий требует использования методов развития творческой деятельности будущих специалистов.

ГЛАВА III. ЦИФРОВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ

3.1. Цифровизация образования как основа модернизации игровой педагогики

Современная образовательная среда переживает трансформацию, обусловленную активным внедрением цифровых технологий. Переход к цифровому формату обучения стал неотъемлемой частью глобальных образовательных реформ. Все чаще традиционные педагогические методы дополняются или заменяются цифровыми интерактивными инструментами, которые расширяют спектр дидактических возможностей преподавателя.

Цифровизация образования обеспечивает:

- ✦ **расширение доступности** учебных ресурсов;
- ✦ **формирование сетевой обучающей среды**, способной поддерживать совместную деятельность;
- ✦ **возможность гибкого обучения** (synchronous-asynchronous);
- ✦ **создание мультимодальных обучающих материалов;**
- ✦ **введение цифровой дидактической аналитики.**

На этом фоне применение игровых технологий приобретает новое звучание: игра развивается в мультимедийную, интерактивную, динамичную форму, ориентированную на активное участие обучающегося. Цифровая игра становится не только инструментом мотивации, но и средством формирования практических навыков, развития креативности и критического мышления.

3.2. Цифровые игровые технологии: классификация и характеристики

Цифровые игровые технологии объединяют инструментальные, программные и методические решения, позволяющие реализовать игровые сценарии в виртуальной среде. Их классификация может быть представлена следующим образом:

1. Цифровые симуляции и тренажёры

Это компьютерные программы, имитирующие реальные профессиональные ситуации:

- ✦ медицинские операции,

- ✚ лабораторные исследования,
- ✚ общение с пациентом или клиентом,
- ✚ принятие управленческих решений.

Ценность симуляций заключается в их безопасности, повторяемости, объективности оценки.

2. Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR)

Технологии VR/AR обеспечивают:

- ✚ эффект присутствия,
- ✚ погружение в профессиональную среду,
- ✚ моделирование сложных коммуникационных и технических процессов.

VR-пространства помогают обучающимся овладевать навыками, которые сложно или дорого моделировать в реальности.

3. Геймифицированные образовательные платформы

Современные платформы содержат элементы игры: уровни, бейджи, опыт, рейтинги, виртуальные награды.

Такие механизмы повышают вовлечённость и поддерживают устойчивую учебную мотивацию.

4. Мобильные образовательные игры

Используются для:

- ❖ тренировки лексики,
- ❖ повторения грамматики,
- ❖ отработки профессиональных терминов,
- ❖ микрообучения.

Преимущества — доступность в любое время и удобство индивидуальной работы.

5. Онлайн-квесты и цифровые ролевые игры

Используются для группового и межкультурного взаимодействия:

кейсов, решение ситуаций, выполнение ролей, распределение миссий, анализ ролей.

Они развивают навыки сотрудничества, переговоров, критического мышления.

3.3. Методологические принципы цифрового игрового обучения

Эффективность цифровых игровых технологий определяется соблюдением ряда ключевых принципов.

Принцип научной обоснованности

Цифровая игра должна быть основана на современных педагогических теориях, включая деятельностный, личностно-ориентированный, компетентностный и культурно-исторический подходы.

Принцип целеполагания

Каждый игровой элемент должен быть связан с конкретными образовательными результатами: знание, навык, компетенция.

Без этой связи цифровая игра превращается в развлечение, теряя педагогическую ценность.

Принцип интерактивности

Обучающийся должен находиться в активной позиции: анализировать, выбирать, принимать решения, отвечать за собственный ход мыслей.

Интерактивность активизирует когнитивные процессы и помогает усваивать сложные материалы.

Принцип адаптивности

Цифровые игры должны подстраиваться под индивидуальные особенности обучающегося:

- ❖ уровень сложности;
- ❖ скорость прохождения;
- ❖ стили восприятия информации;
- ❖ предпочтения.

Адаптивность повышает личную вовлечённость.

Принцип обратной связи

Цифровая игра должна предоставлять мгновенную и точную обратную связь, стимулирующую рефлексию и корректировку действий.

Принцип интеграции в образовательный процесс

Игровые технологии должны быть встроены в традиционные формы обучения:

- ✚ лекцию,
- ✚ практическое занятие,
- ✚ лабораторную работу,
- ✚ самостоятельную работу,
- ✚ контроль знаний.

3.4. Психолого-педагогические особенности цифровой игровой среды

Цифровая игровая среда оказывает многокомпонентное воздействие на обучающегося. Когнитивный аспект; усиливает внимание; ускоряет обработку информации; помогает выстраивать причинно-следственные связи; обеспечивает глубокое погружение в задачу. Мотивационный аспект являются игровые элементы, которые создают интригу, интерес, стремление пройти уровень, что формирует внутреннюю мотивацию. Эмоциональный аспект-цифровая игра снижает тревожность, способствует созданию психологически комфортной среды. Коммуникативный аспект является взаимодействие, навыки переговоров, владение цифровыми коммуникациями, межкультурную компетентность.

Ограничения и риски цифровых игровых технологий

Несмотря на очевидные преимущества, цифровая игровая педагогика имеет и определённые ограничения. Технические ограничения; необходимость стабильного интернета; наличие устройств; программные сложности. Педагогические риски; подмена образовательных целей игровыми; поверхностное усвоение материала; перенасыщение стимулями.

Психологическими рисками игровой зависимости являются повышенная утомляемость, трудности концентрации при яркой визуализации. Методические проблемы заключаются в недостаточности подготовленности преподавателей и отсутствие единых стандартов разработки цифровых игр.

Условия эффективного внедрения цифровых игровых технологий

Для успешной реализации цифровых игровых методик необходим комплекс условий:

- ✚ **Материально-технические**
- ✚ доступ к оборудованию качественное программное обеспечение; обучающие платформы.
- ✚ структура курса должна учитывать игровые элементы; правила и цели игры должны быть ясными.
- ✚ **Психолого-педагогические**-поддержка позитивного эмоционального фона;помощь в рефлексии игровых результатов.
- ✚ **Кадровые**-повышение квалификации преподавателей; владение цифровыми инструментами.

✚ **Организационные**-включение игровых технологий в образовательные стандарты; наличие институциональной поддержки.

Перспективы развития цифровых игровых технологий в образовании

Современное развитие технологий открывает новые возможности для игровой педагогики:

- **искусственный интеллект** создаёт адаптивные учебные игры;
- **VR/AR** обеспечивают реалистичные учебные среды;
- **нейротехнологии** позволяют анализировать внимание и когнитивную нагрузку;
- **метавселенные** формируют новые форматы коллективного обучения.

Представляются примеры дидактических игр, которые учителя часто применяют на практике:

1. Игра – упражнение. Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но, всё же, более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеаудиторной работе. Пример: «Пятый лишний». На уроке естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

2. Игра – поиск. Учащимся предлагается найти в рассказе, к примеру, растения семейства Розоцветных, названия которых попеременно с растениями других семейств, встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.

3. Игра – соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеаудиторное время.

4. Сюжетно-ролевая игра. Их особенность в том, что студенты исполняют роли, а сами игр наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не

только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

5. Познавательные игры – путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. За каждую «станцию» выставляются отметки.

Игровые технологии выполняют 3 основные функции:

- ✓ *инструментальная: формирование определенных навыков и умений;*
- ✓ *гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;*
- ✓ *социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.*

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию сущности вопроса, уточнению и формированию знаний обучающихся. Игровые технологии стимулируют общение между студентами и преподавателем, поскольку в процессе проведения игр взаимоотношения начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Использование игровых технологий оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

Результативность игровых технологий зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями

Игра – это групповое коллективное взаимодействие, она решает разнообразные задачи, многофункциональна и эффективна. Проведение игр на практических занятиях является чрезвычайно важным и актуальным делом. Игра относится к активным формам обучения, так как во время ее подготовки и проведения студенты усваивают до 80% материала (во время лекции они запоминают

лишь около 30% информации). Цель игры – пробудить у студентов интерес к предмету, дать им стимул для развития творческих способностей и самосовершенствования.

Задача игры – способствовать формированию чувства патриотизма у молодых людей, воспитанию у них бойцовских качеств, умению вести спор и выслушивать собеседника, включению студента в жизнь коллектива, что достигается такими чертами характера как коммуникабельность, контактность, отзывчивость. В игре выделяется ряд компонентов: 1) игровые роли, 2) игровые действия, построенные по определенным правилам, 3) моделирование (предварительное планирование) игры. В процессе игры применяются разнообразные методы: во-первых, работа в команде; во-вторых, учебная беседа; в-третьих, тестирование; в-четвертых, использование монологов, диалогов, демонстрация сценок и т. д. Основные этапы игры:

1. Подготовка игры. Уже на первом занятии преподаватель информирует студентов о предстоящей игре, о том, как, когда и каким образом она будет проводиться;

2. Формирование игровых групп. Преподаватель распределяет студентов по ролям, объясняет требования к участникам игры и рекомендует литературу для изучения;

3. Руководство игрой. Преподаватель осуществляет при проведении игры режиссерские функции. Он следит за соблюдением этических норм во время игры, принимает непосредственное участие в игре, сохраняя за собой роль арбитра, старается не допустить конфликтов во время игры;

4. Подведение итогов и результатов игры.

Когда игра закончена, преподаватель приступает к ее обсуждению, рассматривает и анализирует наиболее важные эпизоды, объясняет причины победы тех или иных студентов и фиаско других. Он должен быть внимательным, выдержанным, корректным, правильно обрисовать сложившуюся ситуацию и подвести итоги и результаты игры в заключительном слове. В игре всегда есть сцена, на которой действуют активные участники игры, но, наряду с этим есть и зрители – пассивные участники, у которых такая же значительная роль, поскольку они выбирают победителя состязания. Роль игры в процессе образования очень велика, интерес к играм постоянно возрастает и перспективным направлением в данной области является разработка и проведение игр с

применением компьютерных технологий и методов дистанционного обучения.

Теоретический анализ методической литературы доказал, что игровые технологии применяются на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля, а могут занимать и весь урок (урок – КВН, урок – игра).

Игра КВН».

Для успешного проведения игры необходимо перед ее началом сформировать команды и жюри, выдать болельщикам и командам домашние задания, тщательно продумать и подготовить конкурсы. Игра-КВН должна быть построена по следующему плану:

Представление жюри.

- 1. Приветствия команд.**
- 2. Конкурс-разминка.**
- 3. Конкурс художников и поэтов.**
- 4. Конкурс умников.**
- 5. Конкурс мудрецов.**
- 6. Конкурс капитанов.**
- 7. Конкурс «Домашнее задание».**
- 8. Подведение итога**

1.. Домашнее задание командам:

- создать эмблему, придумать название и девиз команды;
- придумать приветствие болельщикам и членам жюри;
- поставить юмористическую сценку на тему «Урок русского в будущем»;
- выбрать из глоссария 3-4 определения каких-либо понятий для разминки.

3. Формирование жюри: В жюри можно включить представителя администрации института, кафедры, учителей. Состав жюри объявляется командам заранее, чтобы стимулировать подготовку студентов. Каждый конкурс члены жюри оценивают в баллах, исходя из объявленных условий. Оценки заносятся в протокол и суммируются в конце игры. При этом следует учитывать как сложность вопроса, глубину и правильность ответа, так и юмор и находчивость.

4. Составление команд: Этот урок предлагается проводить в виде соревнования двух команд при активном участии зрителей. Оптимальное число членов команд - 8 человек, которые выбирают

капитана - им должен быть студент, хорошо знающий предмет, надежный товарищ, пользующийся авторитетом студентов и хороший организатор. Для участия в тематических конкурсах выбираются: «художник», «поэт», «умник», «мудрец»,

5. Организация конкурсов: Организация конкурсов ложится на учителя русского языка, так как именно он определяет цели и знает, какие конкретные задачи должны быть на этом мероприятии решены, знает сценарий, особенности и трудности каждого конкурсного задания, знает возможности своих студентов и владеет их вниманием. Руководитель должен подготовить таблички с цифрами 1, 2, 3; лист бумаги и цветные карандаши.

Ход урока

1. Представление жюри.

2. Приветствия команд. - 5 баллов.

Команды должны представить на суд жюри и болельщиков:

- название, девиз, защита эмблемы команды;
- приветствие болельщикам и жюри.

3. Разминка. Блиц-турнир по глоссарию - 3 балла.

5. Конкурс умников. - 5 баллов.

Участникам, по одному от команды, ведущий предлагает вопросы с тремя вариантами ответов. Участник должен поднять табличку с номером ответа, не соответствующим данному определению.

6. Конкурс мудрецов. - 5 баллов. Участники команд должны выбрать понятие из информатики, соответствующее предложенным «крылатым словам». В этих двух конкурсах оценивается правильность и быстрота ответа.

7. Конкурс капитанов. - 5 баллов. Задание дается капитанам на дом

8. Конкурс «Домашнее задание»: Команды представляют на суд жюри и зрителей свои сценки «Урок русского языка будущего».

9. Подведение итогов. Ведущий обязательно должен выделить лучшие конкурсы и отметить самые удачные ответы и самых активных участников, сделать вывод о целесообразности проведенного мероприятия. Победившей считается команда, набравшая большее количество очков.

Данный урок построен с применением игровых технологий на примере популярной игры КВН. В ненавязчивой, игровой форме участники достигли цели урока - повторили базовые знания по

учебным темам. Такой урок обеспечивает развитие познавательной деятельности и развитие разговорной речи студентов, дает им возможность проявить свои многогранные таланты. Как правило, подобные уроки проходят живо и интересно. Обсуждение выступлений и результатов затягивается не на один день.

«Кем вы хотите стать/работаете?».

Цель: отработка форм творительного падежа существительных и прилагательных.

Участник первой группы спрашивает: Кем вы хотите стать/работаете? Участник второй группы не отвечает на вопрос, а разыгрывает пантомиму, показывая действия, типичные для представителя данной профессии. Задача первой команды – отгадать задуманную профессию.

Игра-«Кто знает больше?»

Цель: развитие навыков употребления слов различных тематических групп.

Преподаватель показывает заранее подготовленные вывески различных учреждений и задает вопросы. Учащиеся должны правильно ответить на вопрос, за каждый правильный ответ дается очко. Тот, кто набрал наибольшее количество очков, тот и побеждает.

Игра- «Магазин»

Преподаватель показывает вывески магазинов: «Овощи Фрукты», «Одежда»,

«Булочная», «Дом обуви», «Продукты», «Супермаркет», «Дары природы»,

«Хозяйственный», «Канцтовары».

- что можно купить в этих магазинах?

- какие действия в течение дня производит продавец?

- что делает покупатель, когда хочет купить различные товары?

Игра -«Кафе. Рестораны»

На вывесках названия ресторанов: «Детское кафе», «Бюргер», «Пицца», «Два грузина», «Круасан», «Япона мама».

- какие блюда можно попробовать в этих ресторанах?

- что делает в ресторане повар, официант, бармен?

- назовите блюда вегетарианского меню, какие продукты в них входят?

- какую кухню предпочитаете вы?

- как сделать заказ в кафе/ресторане?

Играпотеме «Имя существительное»

Для проведения урока на тему «Имя существительное» можно провести игру «Закончить слово». По нашей практике студентам очень нравится это игра. Показывается карточка, на которой написано начало слова, а они называют целое слово. Так, с двумя начальными буквами **ма...** существительные. Учащиеся придумывают слова; мандарин, мастер, манго, Мадрид, мансард, магистр, магний, Мансур, машина, Марианна, магнитофон и др.и пределяют виды существительных собственные или нарицательные и т.д. Эта игра закрепляет и обогащает словарный запас учащихся и закрепляет тему «Имя существительное».

Как построить урок с игровым приемом в режиме онлайн.

В результате перехода большинства учебных заведений на дистанционное обучение особенно важное значение приобретает знакомство преподавателя со студентами и проведение онлайн-занятия. Учащиеся не могут встречаться или общаться друг с другом, с преподавателем в привычных условиях (в аудитории, в столовой, в общежитии), к тому же возможные технические проблемы являются причиной дополнительного психологического барьера.

Однако, следует отметить, в подобных условиях возможно создать коллектив, который эффективно взаимодействует. Здесь важна подготовительная работа преподавателя, которую он проводит до начала групповых занятий. Одним из важнейших моментов является визуальный контакт, которые позволяет преодолеть барьер между педагогом и учеником, поэтому веб-камера на техническом устройстве преподавателя должна быть включена постоянно. Однако настаивать на постоянно работающих камерах на устройства студентов невозможно, поскольку возможности, скорость и качество Интернет-соединения у всех разные. При этом можно попросить их включать камеры в начале занятий – для взаимного приветствия с преподавателем. Рекомендуются также известить студентов о минимальных требованиях к их техническим возможностям для упрощения дистанционных занятий. В перечень рекомендуемых средств входят вебкамера, наушники (колонки), микрофон. При выборе диагонали монитора лучше советовать экран побольше – он позволяет видеть одновременно педагога, одноклассников и презентацию.

Если студенты успешно подключаются и ждут начала занятий, то в первый раз, в ознакомительных целях, предлагаются несколько стандартных вариантов игр, способствующих расслаблению учащихся и их дружественному настрою.

1. Игра «Угадай, кто это».

Студенты отправляют в личный чат преподавателя (по его просьбе) краткое сообщение, содержащее один факт из их биографии. Это могут быть фразы «Я играю на гитаре», «Мне 19 лет», и т.п. Далее, изучая друг друга визуально, пытаются угадать автора того или иного сообщения.

Современные методы дистанционного образования используют вместо фронтальной работы социально-интерактивные игровые формы обучения.

2. Игра «Ответь на мой вопрос...»- является интерактивной игровой формой урока.

Данный вариант элемента игровой формы позволяет преподавателю определить уровень знаний того или иного студента, выявить проблемные точки – эти знания необходимы педагогу для определения дальнейших целей. В начале обучения игра достаточно сложна для студентов, поскольку требует трудной для них грамотной формулировке вопроса на русском языке. Преподаватель может демонстрировать на мониторе вопросительные слова, стоящие в начале модели предложения (либо саму модель). Вопросы задаются учащимися друг другу, переходя по цепочке, до момента использования всех моделей. Каждую модель употребляют однажды – преподаватель её зачёркивает после использования. Задаваться могут вопросы следующего характера: Какой..? Откуда..? Где..? В каком..? Почему..? Зачем..? Что..? Тебе..?

Применение предложенной игры эффективно влияет на языковую лингвистическую компетенцию студентов иноязычной группы высших учебных заведений.

3. Игра «Познакомимся и повторим русскую грамматику».

Эта игра имеет ту же цель, что и предыдущая. После знакомства в игре студенты узнают друг о друге больше информации, а преподаватель во время процесса выявляет уровень их знаний и пробелов. На экране размещаются следующие глаголы: жить, изучать, учиться, любить, работать, есть. Учащиеся поочередно выбирают глагол и с его использованием формулируют предложение, в котором

рассказывают факт о своей жизни. Использование слова зачёркиваются.

На следующих стадиях обучения (от базового и выше) игра становится незаменимым помощником в отработке диалогической речи, поскольку диалог считается одним из наиболее эффективных способов формирования и развития речевого навыка при изучении иностранных языков. Овладение устной коммуникацией в монологической и диалоговой форме относится к основным целям преподавания РКИ (русского как иностранного языка).

Игровой характер и уровень должен быть соответствующим конкретным задачам учебно-воспитательного процесса, требованиям учебной программы к знаниям учащихся, их умениям и навыкам, а также требованиям стандарта образования.

Игры должны основываться на учебных дидактических материалах, методах их применения, а также быть органичным дополнением к формам обучения, используемым для данной дисциплины.

В основе игры – одна или несколько идей изучаемого предмета, а также образовательная подготовка студентов и их особенности психологии.

Главный момент, на котором следует сосредоточиться при разработке и использовании игровых технологий, – это привлечение внимания, стимуляция заинтересованности студентов в самом содержании игры, которые мотивируют к изучению материала.

Необходимо одновременно контролировать и оценивать уровень знаний участников игр. Эта возможность, предоставляемая игровой технологией, является её выгодным отличием от классических методов преподавания. Упражнения в игре могут варьироваться в зависимости от образовательных функций. Если цель обучения заключается в развитии фонетических навыков, то игры будут фонетическими с использованием изображений со звуками, буквами, звуковыми комбинациями, транскрипциями. Надо помнить, что игра может быть традиционным упражнением, представленным в игровой форме. Если целью образования является развитие грамматических навыков учеников, то это могут быть грамматические игры. Что касается ролевых игр, то они являются компонентом всего образовательного курса «Русский язык».

Успешность их проведения имеет прямую зависимость от качества преподавания и усвоения других форм преподавания

русского языка в иноязычных группах высшего образовательного учреждения.

В школе необходимо создать образовательную среду, способствующую повышению мотивации и развитию познавательной активности учащихся, в которой каждый ученик сможет раскрыть и реализовать себя.

Ролевая игра – метод, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком.

Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение её участниками реальной практической деятельности людей, создаёт условия реального общения.

Виды ролевой игры:

- контролируемая ролевая (controlled role – play): участники получают необходимые реплики;

- умеренно контролируемая ролевая игра (semi – controlled role-play): учащиеся получают общее описание сюжета и описание своих ролей;

- свободная ролевая игра (free role – play): учащиеся получают обстоятельства общения;

- эпизодическая ролевая игра (small – scale role – play): разыгрывается отдельный эпизод;

- длительная ролевая игра (large – scale role – play): в течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов.

Правила проведения ролевых игр:

Студенту предлагается поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть вне аудитории, в реальной жизни. Ему необходимо адаптироваться к определённой роли в подобной ситуации. В одних случаях он может играть самого себя, в других – ему придётся взять на себя воображаемую роль. Участникам ролевой игры необходимо вести себя так, как если бы всё происходило в реальной жизни; их поведение также должно соответствовать исполняемой роли. Участники игры должны концентрировать своё внимание на коммуникативном использовании единиц языка, а не на обычной практике закрепления их в речи.

Формы проведения ролевой игры: презентация, интервью, заочное путешествие, пресс-конференция, круглый стол, телемост, экскурсия, сказка, репортаж, клуб по интересам и т.д.

Существует огромное количество самых разнообразных игр различных категорий и разновидностей: устных и письменных,

грамматических и орфографических, лексических и фонетических, игры на совместную речевую деятельность и коммуникативное взаимодействие, деловые игры, индивидуальные и командные, спокойные и подвижные.

Одни игры выполняются учащимися индивидуально, другие – коллективно. Игры можно использовать на любом из этапов работы над лексикой иностранного языка. Каждое упражнение игрового характера требует не менее 10-12 минут учебного времени.

Индивидуальные и тихие игры можно выполнять в любой момент урока, коллективные – желательно проводить в конце урока, поскольку в них ярче выражен элемент состязательности, они требуют подвижности. Одно и то же упражнение может использоваться на разных этапах обучения. При этом изменяется лингвистическая наполняемость игры, способ ее организации и проведения.

Существенным преимуществом ролевой игры перед другими формами обучения является 100% занятость учащихся, а также концентрация внимания участников в течение всей игры.

Проектная методика.

Метод проектов направлен на то, чтобы развить активное самостоятельное мышление студента и научить его не просто запоминать и воспроизводить знания, а уметь применять их на практике. Важно, что в работе над проектом дети учатся сотрудничать, а обучение в сотрудничестве воспитывает в них взаимопомощь, желание и умение сопереживать, формируются творческие способности и активность учащихся.

Следует помнить, что для того, чтобы решить проблему, которая лежит в основе проекта, студенты должны владеть определенными интеллектуальными, творческими и коммуникативными умениями. К ним можно отнести умение работать с текстом, анализировать информацию, делать обобщения, выводы, умение работать с разнообразным справочным материалом. К творческим умениям относятся: умение вести дискуссию, слушать и слышать собеседника, отстаивать свою точку зрения, умение лаконично излагать мысль. Таким образом, для грамотного использования метода проектов требуется значительная подготовка, которая осуществляется в целостной системе обучения, причем необязательно, чтобы она предвляла работу учащихся над проектом. Такая работа должна проводиться постоянно.

Можно выделить следующие типы проекта: исследовательские, творческие, ролевые, игровые, ознакомительно-ориентировочные (информационные), практико-ориентированные (прикладные).

На первом этапе разрабатывается план проектной работы и систему коммуникативных упражнений, обеспечивающую ее речевой уровень. Учащиеся должны свободно владеть активной лексикой и грамматикой в рамках учебной темы, перед тем как переходить к обсуждению проблемных вопросов.

Второй этап (уроки 2-8) обеспечивает языковые и речевые умения ученика. Параллельно с этим провожу поэтапную работу над проектом. Тексты из учебника служат содержательной базой для развития речевых и исследовательских умений учащихся. Наряду с работой по формированию языковых и речевых умений в рамках обсуждаемой проблематики необходимо обучить их стратегии и тактике группового общения. Большое значение при этом имеет целенаправленное обучение коммуникативным речевым штампам.

Третий этап – защита и обсуждение проектов. Каждая группа защищает перед классом свой проект по ранее обсужденному плану. После презентации проектов предполагается общая дискуссия, которая должна быть заранее продумана учителем. Я анализирую высказывания учеников, слежу за тем, как усвоена лексика, правильно ли они употребляют грамматические структуры, оцениваю ответы. Важным моментом является подведение итогов дискуссии. Для того чтобы поддерживать и стимулировать активность учащихся во время дискуссии и иметь возможность объективно оценить участие каждого из них в работе, я использую различные способы поощрения учащихся.

Интегрированный урок.

В связи с тем, что русский язык неразрывно связан с другими дисциплинами, активно можно использовать технологию интегрированного обучения. В результате проведения интегрированных уроков происходит развитие эмоциональной сферы учащихся. Интегрированное обучение русского языка создает новые условия деятельности учителей и учащихся и представляет собой действенную модель активации мыслительной деятельности и развивающих приемов обучения. Оно требует и разнообразие форм преподавания, успешно влияющих на психологию, и эффективность восприятия учащимся учебного материала.

Интегрированный урок – одно из новшеств современной методики. Эта технология смело вторгается в школьные и вузовские программы и связывает на первый взгляд несовместимые предметы. Не является исключением и иностранный язык. Напротив, по своей сути, предмет «Русский язык» является интегрированным. Он весь пронизан межпредметными связями и предлагает учащимся знания многих областей науки, искусства, культуры, а также реальной повседневной жизни.

В форме интегрированных уроков целесообразно проводить обобщающие уроки, на которых будут раскрыты проблемы, наиболее важные для двух или нескольких предметов, но интегрированным уроком может быть любой урок со своей структурой, если для его проведения привлекаются знания, умения и результаты анализа изучаемого материала методами других наук, других учебных предметов.

В интегрированном уроке из нескольких предметов один является ведущим. Структура интегрированных уроков отличается от обычных уроков следующими особенностями:

- предельной четкостью, компактностью, сжатостью учебного материала;
- логической взаимообусловленностью, взаимо-обязанностью материала интегрируемых предметов на каждом этапе урока;
- большой информативной ёмкостью учебного материала, используемого на уроке.

Этапы процесса подготовки и проведения интегрированного урока:

1. Подготовительный: планирование, организация творческой группы, конструирование содержания, репетиции, взаимодействие учителей.
2. Исполнительский.
3. Рефлексивный.

Проведение интегрированных уроков является мощным стимулятором мыслительной деятельности учащихся. На таких уроках студенты учатся анализировать, сопоставлять, сравнивать и искать связи между предметами и явлениями. Интеграция является чрезвычайно привлекательной формой образовательного процесса для учащихся. Поскольку они менее подвержены утомляемости, которую вызывает однообразие. Непривычный ход урока побуждает положительную мотивацию к обучению и стимулирует активность.

Интегрированные уроки русского языка, литературы, прежде всего развивают связную речь учащихся, способствуют эстетическому воспитанию учащихся, расширяют их кругозор, обогащают их словарный запас, главное – приобщают детей к культуре великого русского народа. Эффективность и результативность таких уроков, естественно, зависят прежде всего от мастерства и опыта преподавателя, от его любви и преданности к своему делу.

Ожидается, что к 2030 году цифровые игровые технологии станут одним из ключевых инструментов образования.

Выводы:

1. Цифровизация создала условия для качественно нового подхода к использованию игровых технологий.
2. Цифровые игры трансформируют образовательный процесс, делая его интерактивным, адаптивным и мотивирующим.
3. Их применение должно быть теоретически обосновано и методически выверено.
4. Цифровая игровая среда оказывает комплексное психолого-педагогическое воздействие.
5. Для эффективной интеграции игр требуется соответствующая инфраструктура, компетенции преподавателя и образовательная политика.

Перспективы цифровых игровых технологий связаны с AI, VR/AR, аналитикой данных и иммерсивными средами

Таким образом, ответственная студенческая работа проводится в «несерьёзной» игровой обстановке. Благодаря этому студенты раскрепощаются интеллектуально, проявляются творческие инициативы и не боятся совершать ошибок. Поскольку образовательные игры от преподавателя и учащихся требуют предварительной подготовки, то в начале применения игровой технологии в группе рекомендуется использовать простейшие игровые задания, постепенно усложняя их и переходя к более сложным комплексам игр. Сложность игровых ситуаций, возникающих в результате первоначального моделирования технологии, постепенно становится игровой инициативой. Преподаватель продолжает участвовать в образовательном процессе, однако его студенты начинают проявлять больше инициатив. Подготовка к игровому занятию всегда обязательна,

поскольку в процессе обсуждаются со студентами форма и тема урока, распределяются роли и определяются обязанности участников. Перед началом игрового занятия непосвящённым студентам необходимо ознакомиться с правилами игры. При небольшой мотивации учащегося необходимо создать определённые условия, в которых он мог бы добиться успеха. По окончании занятия игровые результаты должны быть рассмотрены и обсуждены преподавателем и студентами совместно.

В игровом моделировании описывается деятельность учащихся в формате имитации в контексте будущей социальной и профессиональной жизни. Эта технология включает этап подготовки. Он начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. Сценарий включает: учебную цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Доминирующим мотивом учебной деятельности является внутренний учебно-познавательный мотив. Важнейшим фактором мотивации учебной деятельности является интерес и склонность студента к будущей профессии.

Процесс обучения должен приносить студенту эмоциональное удовлетворение, чувство радости от приобретаемых знаний, овладения профессиональными умениями и навыками.

В решении этих задач огромное значение имеет использование в процессе обучения игровых технологий. Использование активных методов обучения в игровых технологиях способствует достижению демократического стиля общения, поощряет фантазию студентов, стимулирует зарождение оригинальных идей, развивает творческие силы и способности студентов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Высшие учебные заведения в современных инновационных условиях нуждаются в новых технологиях для модернизации национального образования, в том числе в научных исследованиях в области игровых технологий (дидактические, ролевые и другие игры). Можно сделать вывод, что игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у студентов иноязычных групп развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого преподавателя вуза.

В работе представляется описательный и сопоставительный методы, которые в ходе исследования были выделены основными трудностями освоения русского языка, обусловленными межъязыковой интерференцией, связанные с влиянием графических, фонетических, грамматических особенностей родного для студентов узбекского языка. Следует полагать, что отдельно показаны организационная деятельность преподавателя и экстерниоризационные приёмы, предварительно определяющие осуществление устных речевых действий студентов на русском языке и соответствующие им тренировочные и креативные упражнения и задания. Игра, применяемая в качестве метода эффективного принятия и усвоения учебной информации большого объема в процессе развития устной речи с помощью психологически благоприятной среды своими лингвистическими и методическими

асpekтами предполагается, как обеспечение органичной связи между дидактическими, психологическими, игровыми целями.

При совершенствовании типологии лингводидактических игр необходимо обращать внимание на развиваемые посредством игры навыки, интенсивность, коммуникативные требования аудитории, простоту организации и применения на уроке, возможности модификации со стороны преподавателя (практика игры), исходя из возраста и уровня знаний студентов, что гарантирует правильное и эффективное использование игр.

Методическое обеспечение лингводидактических игровых заданий, разработанных в целях развития устной речи студентов иноязычных групп на русском языке, должно опираться на интеграцию языковых факторов и разновидностях языковой деятельности (на аудирование, говорение) на общих дидактических и методических принципах, что позволит с помощью возможности повышения мотивации, игровой деятельности, соревнования, выступления осуществлять сложные комплексные действия, связанные с речевой и мыслительной деятельностью. Полученные качественные и количественные данные доказали эффективность методики развития устной речи студентов на основе игровых методов на занятиях русского языка.

Определение понятия ролевых образовательных игр, классификация лингводидактических игровых методов, нацеленных на различные этапы обучения студентов русскому языку представляются, как возможность преподавателям высших учебных заведений ориентироваться при выборе игровых методик с большей чёткостью и учётом интересов, возможностей их аудитории.

Создающаяся в ходе игры мотивация преобразует её в один из наиболее эффективных методов освоения русского языка. Однако для того, чтобы сделать игру более эффективной на занятиях, желательно иметь дополнительную мотивацию за счёт введения ролей по сюжету, связанных с профориентацией студентов. При организации и проведении игры следует учитывать факторы, влияющие на её эффективность в иноязычных группах высших образовательном учреждении, включая её цели, коммуникативность, возможность участия нерусскоязычных студентов, которые отмечены и систематизированы в данной работе.

Методические рекомендации по созданию игр имеют пошаговую структуру. При организации игрового обучения

рекомендуется задействовать предлагаемый материал, прошедший тщательный отбор. К нему относятся тексты, упражнения, коммуникативные задания для развития коммуникативных навыков.

Результаты показали, что использование обучающих игр для изучения русского языка как иностранного в иноязычных группах высшего образовательного учреждения дало возможность направить учащихся к познанию русского языка и культуры, и всестороннему развитию коммуникативных и межкультурных навыков. Однако следует полагать, что этот вопрос не исчерпан и потребует пристального внимания в будущем. Создание многоязычного игрового пространства, отвечающего потребностям различных целевых групп, является актуальным и возможным. Необходимо разработать специальное пособие для педагогов, в котором будут описаны методы организации и проведения развивающих игр как для языковых, так и для иноязычных групп вузов, что позволит значительно расширить использование игровых элементов на уроках русского языка. Следует отметить, что игра позволяет освоить приемы реальной деятельности, связанные с решением конкретных и даже нестандартных задач. В то же время игра носит условный характер, позволяющий абстрагироваться от реальной ситуации. Игра повышает мотивацию к обучению, облегчает для студентов усвоение материала, они с удовольствием вовлекаются в игровое моделирование изучаемых явлений. Атмосфера, в которой протекает игра, отличается психологическим комфортом, доброжелательностью, взаимным плодотворным сотрудничеством. Использование игр в процессе образования способствует формированию и развитию у студентов положительных качеств:

максимально возможному усвоению предметных знаний; грамотному поиску и подбору информации из литературных и сетевых (интернет) источников;

освоению специализированных навыков, необходимых для будущей профессии; совершенствованию искусства публичных выступлений; способности правильно излагать свою точку зрения; активизации умственной деятельности, направленной на познание и мышление; формированию духа состязательности и спортивности; свободной коммуникативности, общительности; развитию изобретательности, находчивости, творческих способностей, кругозора.

Статус преподавателя, применяющего игровые технологии в своей работе, внедряющего их в образовательный процесс, возрастает, не ограничиваясь лишь передачей знаний. Педагог становится модератором, который, подводя итоги, обобщает мнение участников. Он является и режиссером, и постановщиком игр, в процессе которых устанавливает со своими студентами тесные взаимоотношения. Не будет преувеличением сказать, что за игровыми технологиями, внедряемыми в процесс обучения, как за перспективным методом получения высшего образования, стоит будущее науки.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ш. М. Мирзиёев. Выступление Президента Республики Узбекистан Ш.Мирзиёева на совещании видеоселектора о мерах по совершенствованию системы изучения иностранных языков. 6 мая 2021 года Электронный ресурс:<http://www.gazeta.uz.videoselector>.
2. Указ Президента Республики Узбекистан «О мерах по поднятию на качественно новый уровень деятельности по популяризации изучения иностранных языков в Республике Узбекистан», ПП №5157 от 19 мая 2021 года.
3. Указ Президента Республики Узбекистан «О дополнительных мерах по расширению сети дошкольных образовательных организаций в районах с низким уровнем охвата», ПП № 5144 от 11 июня 2021 года.
4. Мирзиёев Ш. М. Послание Олий Мажлису Республики Узбекистан, 29 декабря 2020 года. — Ташкент, 2020.
5. Азизходжаева Н.Н. Педагогические технологии и педагогическое мастерство. Учеб.пособ.для вузов. — Т.: Издательско-полиграфический творческий дом имени Чулпана, 2005. — 200 с.;
6. Aripova E. A. Gamification in language learning // Академические исследования в современной науке. — 2024. — № 2. — С. 12–25. — URL: <https://inlibrary.uz/index.php/arims/article/view/49921>
7. Алиева А.Р., Дылдаева Э.К. Геймификация как инновационный метод и мотиватор в обучении иностранному языку // Мир педагогики и психологии. — 2024. — № 4. — С. 78–89. — URL: <https://scipress.ru/pedagogy/articles/gejmifikatsiya-kak-innovatsionnyj-metod-i-motivator-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku.html>
8. Ахмедова Л.Т. Современные технологии преподавания русского языка и литературы. — Т.: Фан ва технология, 2016. — 290 с.
9. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: Деловая игра: Учебное методическое пособие для студентов психол. фак. гос. ун-тов, — М.: Изд-во: МГУ, 1989. — 56 с.
10. Андреева Г.А., Вяликова Г.С., Тютюкова И.А. Краткий педагогический словарь. М.: Педагогика, 2007. — 43 с.
11. Азимов Э.Г. Шукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. (теория и практика обучения языкам)- М.: Икар, 2009. — 98 с.

12. Ахмедова Л.Т., Лагай Е.А. Современные технологии преподавания русского языка и литературы. Ташкент:-Фан ва технология, 2016, 296 с.

13. Бакиева, Г.Х. Узбекский язык для стран СНГ. Учебник [Текст] / Г.Х. Бакиева, Б.Х. Караева, Е.Н. Коршунова, Д.М. Тешабаева, Г.М. Фролова. – М.: ИПК МГЛУ Рема, 2012. – 120 с

14. 10.Бордовская Н.В. Современные образовательные технологии: учебное пособие /Н.В. Бордовская, – 2-е изд, – М.: КНОРУС, 2011. – 432с.

15. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Санкт-Петербург, – Москва: Изд-во: Эксмо,1998. – 556 с.

16. Воровщиков С.Г. Продуктивные деловые игры во внутришкольном управлении. Теория, технология. Учебное пособие. - 2-е изд,перераб.– М.:Изд-во: «5 За знания», 2007. – 304 с.

17. Buentsova A. I., Levchenko V. V. Gamification as a mean of teaching linguistic and cultural studies // Proceedings Самарского университета. – 2023. – № 7. – С. 101–115. – URL: https://vmuis.ru/smuis/article/view/10316/en_US

18. Вундт В. Психология народов: М.: Изд-во: Эксмо, СПб., 2002. – 864 с.

19. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. – СПб: Питер, 2001. – 299 с.

20. Воровщиков С.Г. Продуктивные деловые игры во внутришкольном управлении. Теория, технология. – М.: 2007. С.62.

21. Гиясова Д. Роль геймификации в процессе обучения английскому языку // Лингвоспектр. – 2025. – № 3. – С. 34–50. – URL: <https://lingvospektr.uz/index.php/Inqsp/article/view/560>

22. Габдуллина А. Ш., Рубцова А. В. Геймификация как средство развития гибких навыков и креативного мышления при обучении иностранному языку // Электронный журнал «Концепт». – 2024. – № 13. – С. 34–47. – URL: <https://e-koncept.ru/2024/241013.htm>

23. Джуманова Д.Р. Фонологическая модель слова в условиях языкового контактирования: Дис.... докт. филол.наук. – Т., 2016. – 266 с.;

24. Джусупова М. Билингвальное образование: проблема звуковой и лингвокультурной интерференции // Вестник РУДН. №3 2017. – С. 351 - 358;

25. Деркач, А. А., Щербак, С. Ф. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком. / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак – М: 36. Педагогика, 1991.- 224 с.
26. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании / В.С. Зайцев // Учебно-методическое пособие. – Челябинск: Библиотека А. Миллера. – 2019. – 230 с.
27. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы Е. П. Ильин -СПб.: Питер,2008- 512 с.
28. Косимов С. Геймификация для повышения учебной мотивации студентов // Лингвоспектр. – 2025. – № 2. – С. 12–27. – URL: <https://lingvospektr.uz/index.php/lngsp/article/view/449>
29. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь: для студ. высш. средн. пед. учебн. заведений. – М.:Издательский центр «Академия», 2001.- 176 с.
30. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических вузов, - Ростов н/Д.: Изд. Центр «МарТ», 2002.- 320с.
31. Курьянов М.А. Половцев В.С.Активные методы обучения: Учебно-методическое пособие. Тамбов. ФГБОУ ВПО “ТГТУ”, - 2011. - 80 с.
32. Леонтьев А.А. Некоторые проблемы обучения русскому язык как иностранному (психологические очерки). Учебное пособие. - М.; Изд-во: «Просвещение», 1970.- 88 с.
33. Мижериков В.А. Введение в педагогическую деятельность. Педагогическое общество России, - М., 2004.- 268 с.
34. Нодиров Ч. Э., Ахмаджонова З. М. Геймификация в педагогике при обучении русскому языку // Worldly Journals. – 2024–2025. – № 1. – С. 45–57. – URL: <https://worldlyjournals.com/index.php/IJSR/article/view/13093>
35. Назарова Т.С. Педагогическая технология: Новый этап эволюции. // Педагогика. № 3. – М: Просвещение,1997, с.22-26.
36. Позднякова М. Н., Панарина Г. И. Возможности геймификации при обучении иностранному языку на средней ступени // International Research Journal. – 2023. – Т. 10. – С. 56–68. – URL: <https://research-journal.org/archive/10-136-2023-october/10.23670/IRJ.2023.136.64>
37. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2009. – 720 с.

38. Руденко А.М. Педагогика в схемах и таблицах: учебное пособие / А.М. Руденко-Ростов на Дону: - Изд-во: «Феникс», 2016. – 303с.
39. Рогова, Г.В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: пособие для учителей и студентов педагогических вузов / Г.В. Рогова. – М.: Академия, 2006. – 28с
40. Спивакова Е. М. Gamification of guided independent work of foreign linguistics students in the process of learning Russian as a foreign language // Pedagogy. Theory & Practice. – 2025. – № 1. – С. 22–38. – URL: <https://www.gramota.net/en/article/ped20250172/fulltext>
41. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Украина, Изд-во: Концептуал, серия: Образование и воспитание. - 2019. – 320 с.
42. Спиваковская А.С. Игра- это серьезно!–Москва, Педагогика, 1981. – 144с.
43. языка. Пособие для учителя. - М.: Изд-во: Просвещение, – 1981- 112 с.
44. Столяренко Л.Д. Педагогика. Серия «Учебники, учебные пособия». Ростов н/Д: «Феникс», 2000. – 448 с.
45. Скалкин, В.Л. Английский язык для общения: учебник / В.Л. Скалкин. – М.: «История», – 2009. – 288с.
46. Сапарова, К.О. Сопоставительно-типологическое исследование фоностилистики русского и узбекского языков (на материале фоновариантов слов): Автореф. ... д-ра филол. наук [Текст] / К.О. Сапарова. – Ташкент, 2009.- 50 с.
47. Ушинский К.Д. Педагогическая антропология. Ч.2, М.; Изд. во УПАО, 2002. – 496 с.
48. Фокин, Ю. Г. Теория и технология обучения: деятельностный подход: учебное пособие [Текст] / Ю. Г. Фокин. – Москва, Изд-во: «Академия», 2006.- 240 с.
49. Хашимова Д.У. Лингводидактические основы изучения лакун в контексте современного функционирования русского языка и межъязыковых взаимодействий: Дис...докт. пед. наук. Т., 2007. – 209 с.
50. Шелестова Т., Ткаченко М. Геймификация в процессе обучения иностранному языку // Scientific Collection «InterConf+». – 2022. – С. 45–60. – URL: <https://archive.interconf.center/index.php/2709-4685/article/view/3676>

51. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра: Сборник текстов. Москва, 2005-Т.9(2). – С.33.
52. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология /Н.Е. Щуркова,- 2-е изд., доп. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – 256 с.
53. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд.М.;ВЛАДОС 1999.-360 с;
54. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Опыт определения игрового элемента культуры. - М., 1992. – 7с.
55. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1990. – 150с
56. Bakieva G.Kh., Tukhtasinov I.M. Expressing Stylistic devices in Compound Words // Eastern European Scientific Journal – Ausage, 2018. №3 – P. 49-55.
57. [Электронный ресурс]: Игровые технологии в процессе преподавания иностранных языков. – Режим доступа: <http://znakka4estva.ru/dokumenty/pedagogika/igrovye-tehnologii-v-processeprepodavaniya-inostrannyh-yazykov/>

ХАФИЗОВА. М. А.

**ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ОСНОВАНИЯ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ**

Монография

