

Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971
ISI (Dubai, UAE) = 0.829
GIF (Australia) = 0.564
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
ПИИЦ (Russia) = 0.126
ESJI (KZ) = 8.997
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630
PIF (India) = 1.940
IBI (India) = 4.260
OAJI (USA) = 0.350

SOI: [1.1/TAS](#) DOI: [10.15863/TAS](#)

International Scientific Journal Theoretical & Applied Science

p-ISSN: 2308-4944 (print) e-ISSN: 2409-0085 (online)

Year: 2020 Issue: 11 Volume: 91

Published: 07.11.2020 <http://T-Science.org>

QR – Issue



QR – Article



Zaruxan Ajimuratovna Utemuratova

Tashkent institute of architecture and civil engineering
head of department


THE USE OF MOTIVATIONAL FEATURES OF GAMING TECHNOLOGY IN THE STUDY OF THE RUSSIAN LANGUAGE IN NON-LINGUISTIC UNIVERSITIES

Abstract: This article is devoted to the study and research of the features of using pedagogical games and game technologies as one of the main aspects of improving the quality of Russian language teaching in non-linguistic universities.

Key words: game, game technology, role-playing game, cognitive interest, didactic game, game technology functions.

Language: Russian

Citation: Utemuratova, Z. A. (2020). The use of motivational features of gaming technology in the study of the Russian language in non-linguistic universities. *ISJ Theoretical & Applied Science*, 11 (91), 39-42.

Soi: <http://s-o-i.org/1.1/TAS-11-91-8> **Doi:**  <https://dx.doi.org/10.15863/TAS>

Scopus ASCC: 3304.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОТИВАЦИОННЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА В НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗАХ

Аннотация: Данная статья посвящена изучению и исследованию особенностей использования педагогических игр и игровых технологий в качестве одного из главных аспектов повышения качества обучения русскому языку в нелингвистических вузах.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, ролевая игра, познавательный интерес, дидактическая игра, функции игровой технологии.

Введение

На сегодняшний день всесторонняя теоретическая разработка проблемы использования современных педагогических технологий в профессиональной подготовке специалиста, в условиях высшей школы, приобретает особую остроту и значимость.

Необходимость подготовки педагога новой формации обуславливается решением подобных задач, требующих системно и целенаправленно разрабатывать и внедрять прогрессивные технологии в образовательный процесс. Игровые технологии представляют собой те средства, которые способствуют активизации деятельности студентов.

«Игра в руках хорошего организатора, - по словам К.Д. Ушинского, - превращается в действенное орудие, как обучения, так и

воспитания, требуя от учеников большого умственного напряжения и в то же время принося им огромное удовольствие и удовлетворение». Отличительная особенность игр заключается в том, что они являются не только развлечением или кратким перерывом, отдыхом, но и в том, что они могут быстро перерасти в обучение, воспитание, творчество, модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Известно, что с древних времен, игры применялись с целью обучения младшего поколения старшими передавать набранный опыт.

Под понятием «игровые педагогические технологии» зачастую подразумевается обширная группа методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр. Отличительной особенностью педагогических игр является то, что

Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971
ISI (Dubai, UAE) = 0.829
GIF (Australia) = 0.564
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
ПИИЦ (Russia) = 0.126
ESJI (KZ) = 8.997
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630
PIF (India) = 1.940
IBI (India) = 4.260
OAJI (USA) = 0.350

они заключают в себе определенную цель обучения и определенный педагогический результат. Игровые технологии применяются с целью совершенствования познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения. Можно рассмотреть следующие преимущества использования игровых технологий:

- повышается степень вовлеченности учащихся в учебно- творческую деятельность;
- учащиеся могут проявить свои способности и активность;
- создаются условия для стимулирования интеллектуального потенциала студента;
- у многих студентов повышается самооценка, уверенность в себе;
- расширяется кругозор, закрепляются знания, пробуждается интерес к различным областям науки, техники, искусства, развивается находчивость, смекалка;
- развиваются способность к толерантному общению, чувство товарищества и взаимовыручки.

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

Стоит отметить важным тот факт, что проводимые преподавателем организационно-обучающие игры в процессе обучения студентов русскому языку значительно способствуют активизации вовлеченности обучающихся в учебную деятельность, также организация в учебной аудитории различных проектных работ, круглых столов для обсуждения в нескольких группах ту или иную тему, особенно ролевых игр и других индивидуальных, парных или командных работ служит основным источником для повышения мотивации студентов к изучению русского языка и сравнительно ускоренному усвоению учебного материала. Основным мотивирующий элемент применения педагогических игр и игровых технологий в ходе обучения русскому языку в вузах с неязыковой направленностью образования является то, что они создают возможность для каждого обучающегося вырабатывать в себе желание проявлять собственную инициативу и стремление к самостоятельности, что, в свою очередь,

способствует повышению интереса студента к содержанию, целым и задачам обучения.

Если задаться вопросом, касательно основной цели и причины введения ролевых игр в учебно-образовательную деятельность, в частности в процесс изучения русского языка в лингвистических учебных заведениях, то ответ на данный вопрос можно рассмотреть тем условием, создание которого обеспечивается использованием ролевых игр, служащие звеном между интерактивностью студентов и взаимодействием преподавателя с учащимися. Метод применения ролевых игр на современном этапе развития педагогики и психологии рассматривается как один из лучших педагогических приемов не только для пробуждения и поддержки интереса обучающихся к учебной деятельности, например к изучению русского языка с учетом профессиональных потребностей, но для эффективного оценивания знаний студентов, поскольку учащиеся, будучи вовлеченными в ролевую игру, приобретают возможность демонстрировать свои навыки и способности: речевые, слуховые, актерские и многие другие, связанные с логикой и критическим мышлением. Помимо этого, при помощи организации преподавателем ролевых игр в ходе занятия русского языка большинство пассивных студентов проявляют желание вовлеченности в учебно-образовательный процесс наряду с другими учащимися, и это сказывается на пробуждении и постепенном повышении их мотивации к изучению русского языка. Учитывая значимость использования ролевых игр при обучении русскому языку в неязыковых вузах, преподавателю следует заранее тщательно подготовить учебный план каждого занятия, что подразумевает определение целей и задач применения той или иной игровой технологии, разработку и адаптацию сценария организации ролевой игры, соответствующей также теме проводимого занятия.

В ходе широкого введения ролевых игр в учебную деятельность современного образования стало известно, что показатели интерактивности студентов в процессе изучения учебного материала, а в данном случае русского языка в лингвистических вузах, сравнительно высокие, так как в ролевых играх студентам предлагается активно взаимодействовать друг с другом, а также с преподавателем, исполнять различные роли, применяя, например жесты и мимику, продемонстрировать определенную ситуацию или решить определенную проблему. Для обозначения методик этого типа, также используются близкие названия, такие как имитации, деловые игры, моделирование. Подобные приемы помогают совершенствованию не только навыков профессионального общения и речевой

Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971
ISI (Dubai, UAE) = 0.829
GIF (Australia) = 0.564
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
ПИИЦ (Russia) = 0.126
ESJI (KZ) = 8.997
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630
PIF (India) = 1.940
IBI (India) = 4.260
OAJI (USA) = 0.350

деятельности на русском языке, но и навыков критического мышления, логики, когнитивных способностей обучающихся, умение находить разумные решения в различных проблемных ситуациях. Кроме этого, практические навыки учащихся значительно улучшаются при эффективном использовании как ролевых, так и других педагогических и организационно-образовательных игр в учебно-образовательной деятельности. К примеру, исполняя роли различных сказочных персонажей, героев произведений на занятии русского языка, студенты могут развивать не только свои творческие способности, но и навыки эффективной речевой деятельности на русском языке с профессиональной позиции, а также формирование общеучебных умений. Помимо воспитательной, обучающей, стимулирующей функций игровых технологий и ролевых игр, в них присутствует и социальная значимость, подразумевающая как активизацию знаний, так и развитие коллективных форм общения студентов.

В неязыковом вузе игровая деятельность может использоваться в следующих случаях: в качестве самостоятельной технологии для освоения определенной темы; в качестве целого занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения); при организации внеаудиторной работы. При систематическом использовании на уроках игровых технологий наблюдаются следующие результаты:

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

По причине того, что коллективный характер является другой важной особенностью игры, необходимо чтобы эта особенность подразумевала строение отношений друг с другом на основе сотрудничества, укрепление которого относится к задаче преподавателя. Для того, чтобы эффективно воспользоваться имеющимися мотивационными возможностями игр и игровых элементов в процессе обучения русскому языку студентов лингвистической специальности педагогу, прежде всего, требуется обладать такими качествами, как внимательность, наблюдательность, тщательность при оценивании знаний учащихся, а также энтузиазм при проведении занятия, ибо на повышение мотивации студентов оказывает позитивное

влияние не только ролевая игра или другая игровая технология, но и тот энтузиазм, с которым преподаватель преподносит студентам учебный материал. Также важно, чтобы преподаватель перед началом занятия русского языка тщательно продумал и подготовил предлагаемые игры, не отказавшись от наглядности для упрощения игр и наличия в них стимулирующих обучающихся к усвоению материала элементов.

Подобные игры служат источником получения знаний, формирования умений, также позволяют пробуждать и поддерживать познавательные интересы учащихся, улучшают наглядность учебного материала, делая его более доступным, а также помогают интенсифицировать самостоятельную работу учащихся. Дидактическая игра применима ко всем типам урока и ее в зависимости от решаемых задач и цели можно разделить на группы:

- игры-тренинги (игры-упражнения);
- игры-конкурсы (с делением на команды);
- сюжетные игры на закрепление пройденного материала;
- интеллектуально-познавательные игры;
- игры на поиск связей и закономерностей;
- интеллектуально-творческие игры и др.

По существу в них заключено одно из важнейших правил успешного учения: ставьте перед собой и перед теми, кого вы учите, реальные цели. К сожалению, это правило, мы часто игнорируем. Мы читаем длинные лекции, эмоционально рассказываем интересные вещи (на наш взгляд), можем давать детям задание прочитать огромный отрывок из учебника, пересказать его, можем показать фильм или играть целый урок. Но проходит некоторое время, и в памяти у детей остаются лишь отрывки тех знаний, которыми, как полагалось, они должны овладеть. Это происходит потому, что у ребят нет возможности, времени и достаточных навыков, чтобы поразмышлять над изучаемым материалом.

Здесь было бы уместным напомнить о процентном усвоении информации:

- лекция – не более 20-30%
- самостоятельная работа с литературой – до 50%
- проговаривание – до 70%
- личное участие в изучаемой деятельности (деловая игра и др) – до 90%

Поэтому важнейшей составляющей педагогического процесса должно стать лично - ориентированное взаимодействие учителя с учениками, где бы обеспечивалось комфортное психологическое самочувствие обучающихся и обучающихся, резкое снижение конфликтных ситуаций на уроках и во время воспитательной деятельности, где бы создавались благоприятные предпосылки для повышения

Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971
ISI (Dubai, UAE) = 0.829
GIF (Australia) = 0.564
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912
РИИЦ (Russia) = 0.126
ESJI (KZ) = 8.997
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630
PIF (India) = 1.940
IBI (India) = 4.260
OAJI (USA) = 0.350

уровня общекультурной подготовки; создавался благоприятный микроклимат в группе.

Таким образом, если всецело рассмотреть современные методы, педагогические приемы и подходы, используемые в процессе преподавания русского языка в качестве иностранного студентам с неязыковой направленностью образования, то можно сделать вывод, что введение элементов игры и игровых технологий в учебно-образовательную деятельность, в частности в процесс обучения русскому языку,

значительно способствует повышению мотивации учащихся лингвистических вузов к изучению языка и коммуникативных навыков профессионального общения на русском языке, поскольку организационно-обучающие игры превращают урок в действительно познавательный и более интересное занятие, пробуждая интерес каждого студента к вовлеченности в содержание урока русского языка.

References:

1. Ushinskij, K.D. (1953). *Izb. Soch.* T.1- (p.42). Moscow.
2. Jel'konin, D.B. (1991). *Psichologija igry.* Moscow.
3. Numonjonov, S. D. (2020). Innovative methods of professional training. *ISJ Theoretical & Applied Science*, 01 (81), pp. 747-750.
4. Ergashev, I., & Farxodjonova, N. (2020). Integration of national culture in the process of globalization. *Journal of Critical Reviews*, T. 7, №. 2, pp. 477-479.
5. Livingstoun, K. (1988). *Rolevye igry v obuchenii inostrannym jazykam.* Moscow.
6. Farxodjonova, N. F. (2018). History modernization and integration of culture. *Teorija i praktika sovremennoj nauki*, №. 3, pp. 13-15.
7. Selevko, G.K. (1998). *Sovremennye obrazovatelnye tehnologii: Uchebnoe posobie.* Moscow: Narodnoe obrazovanie.
8. Farxodjonova, N. F. (2018). Modernization and globalization as historical stages of human integration. *Teorija i praktika sovremennoj nauki*, №. 3, pp. 16-19.
9. Pugachev, A.S. (2012). *Tekst.jelektronnyj. Molodoj uchenyj*, № 11, pp. 474-476.
10. Farxodjonqizi, F. N., & Dilshodjonugli, N. S. (2020). Innovative processes and trends in the educational process in Uzbekistan. *ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal*, T. 10, №. 4, pp. 621-626.
11. Gazman, O.S. (1989). *Sb. Igra v pedagogicheskom processe.* Novosibirsk.