

## Impact Factor:

ISRA (India) = 6.317  
ISI (Dubai, UAE) = 1.582  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
ПИИИ (Russia) = 3.939  
ESJI (KZ) = 8.771  
SJIF (Morocco) = 7.184

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

SOI: [1.1/TAS](https://doi.org/10.1/TAS) DOI: [10.15863/TAS](https://doi.org/10.15863/TAS)

## International Scientific Journal Theoretical & Applied Science

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

Year: 2024 Issue: 05 Volume: 133

Published: 26.05.2024 <http://T-Science.org>

Issue

Article



**L.K. Omarkulova**

Taraz Regional University named after Dulati  
Master of Philology

**S.M. Ussenova**

Taraz Regional University named after Dulati  
Master of Psychology

**A. Musaeva**

Taraz Regional University named after Dulati  
Student  
Kazakhstan

## MODERN GAMING AND INFORMATION TECHNOLOGIES

**Abstract:** In this article, the authors examined the problems of giftedness from the time of its origin to the present day. The problems of gifted preschool children are revealed through their relationship with peers and adults. As it turned out, children have problems.

**Key words:** film pedagogy, pedagogy, game, communication, play therapy.

**Language:** Russian

**Citation:** Omarkulova, L.K., Ussenova, S.M., & Musaeva, A. (2024). Modern gaming and information technologies. *ISJ Theoretical & Applied Science*, 05 (133), 116-119.

**Soi:** <http://s-o-i.org/1.1/TAS-05-133-25> **Doi:**  <https://dx.doi.org/10.15863/TAS.2024.05.133.25>

**Scopus ASCC:** 3304.

## СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Аннотация:** В статье авторы сформулировали свое мнение о том, что посредством кинопедагогике взрослые и школьники учатся видеть важное, и описали значение кинопедагогике в передаче личностных эмоциональных воздействий.

**Ключевые слова:** кинопедагогика, педагогика, игра, коммуникация, игровая терапия.

### Введение

В обществе принято выделять несколько основных видов деятельности, возникающих в результате использования игровых технологий. Это так называемые основные операции:

- Веселиться. Оно направлено на стимулирование интереса к процессу, развлечение и мотивацию.

- Коммуникация. Это отличное место для получения базовых навыков. Цель мероприятия – провести беседу, ведущую к общей цели.

- Игровая терапия. Предвидеть проблемы в различных областях в конкретной ситуации.

- Идентификация. Сосредоточьтесь на самообучении во время занятий спортом.

- Коррекция. В процессе игроки пытаются найти возможные возможности для развития событий и внести позитивные изменения в ситуацию.

- Интернет-общение. В основе лежат социокультурные ценности человечества.

- Отсутствие сообщества. Хорошим примером является Хостел. Участники игры попадают в ситуации, в которых им не избежать объективных отношений.

Любая деятельность имеет смысл, когда заданные условия приближены к реальной жизни. Человек должен иметь право выбора, свободу действий и личную ответственность. Только при

## Impact Factor:

ISRA (India) = 6.317  
ISI (Dubai, UAE) = 1.582  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
ПИИЦ (Russia) = 3.939  
ESJI (KZ) = 8.771  
SJIF (Morocco) = 7.184

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

соблюдении этих условий человек проявляет себя в полной мере.

Поэтому игра состоит из нескольких важных частей:

- Картинки.
- Режимы игры.
- Замена обычного на реальное.
- Естественные отношения между

участниками.

Обычная история.

Обучающие игровые технологии уже давно используются как эффективный способ передачи информации в образовательных целях и воспитания детей. Этот метод является традиционным способом передачи знаний от старшего поколения к младшему. В качестве взаимодействия он используется в народном образовании. В дошкольных и внешкольных учреждениях варианты использования этих методов являются наиболее распространенными.

Современная школа развивается, и учителя играют важную роль в динамике и укреплении учебного процесса. Игры используются только в определенных ситуациях. Для управления темой или частью книги, например независимой технологией, и частью более широкого процесса. Иногда его используют в качестве закрепления материала на итоговом общем уроке.

Наиболее распространенным является использование технологии как одного из методов внеклассной деятельности. Тематика игры создана для максимально эффективного воздействия на учащихся. Погруженные дети в некоторых ситуациях проявляют больший интерес к процессу обучения и конкретному предмету.

Стоит подробно рассмотреть, что такое игровые технологии. Есть несколько правил, которые необходимо соблюдать во время игры.

- Для игрового тренера правила разрабатываются специально для игры.

Вся работа урока зависит от хода и правил конкретной игры.

- С внедрением игровых технологий появляется элемент соревнования и работа становится игровой.

Результат полностью зависит от качественного выполнения поставленных задач.

Вы не можете представить игру из-за процесса обучения. Важным моментом является понимание целей процесса. Преподаватель должен четко организовать процесс и понимать, что игровой процесс уместен применительно к конкретной учебной теме. Целесообразно следить и контролировать введение развлечений, поскольку направление обучения и понимания должно быть трудным.

Известно, что театр зеркало культурных и национальных традиций языка, потому что в нем гармонично сливаются и изобразительная

деятельность, и музыка, и литература. В этой связи он может успешно использоваться на занятиях РКИ. Действительно, театрализация — это такой методический прием, в котором гармонично сочетаются театральное искусство и образовательный процесс, развивающий коммуникативные и дискурсивные компетенции, мотивирующий учащихся, способствующий их социализации. Интерес к приемам театрализации обусловлен пониманием того факта, что для успешного изучения языка необходимо, чтобы язык стал средством, с помощью которого ученик получает положительную эмоцию от процесса обучения, добивается признания, решает сложные задачи.

### Заключение.

Игровой характер обучения является одним из наиболее важных аспектов интерактивного обучения учащихся. Система распространяется не только на детей дошкольного возраста, но и на старших школьников. Со временем она трансформируется из образовательной деятельности в общественно-полезную и профессиональную. Он накладывает отпечаток на процесс развития и становления учащихся, позволяя им воспринимать и запоминать большой объем информации.

Учителю может быть сложно хорошо интегрировать игровой подход с другими аспектами обучения. Эффективность заключается в том, что спортивные технологии сочетают в себе как можно больше важных факторов. Здесь есть свобода действий и четкое разделение ответственности, моменты напряжения и веселья, реальность и мистика, эмоции и логическое мышление.

Технология обучающей игры позволяет ребенку при личном интересе отрабатывать навыки сотрудничества, развивать ответственность. Одной из задач учителя является развитие мотивации. Во время игры ученик мотивируется собственной целью, то есть в любом случае он запомнит представленный в ходе игры материал, потому что он ему самому необходим.

Способы театрализации давно известны и достаточно разнообразны: это выразительное чтение, чтение по ролям, инсценирование, театральное представление. Сюда также можно отнести работу режиссера и сценариста, коллективную оформительскую или актерскую деятельность. Особое внимание уделяется также урокам, построенным на основе приемов персонификации и включения актерской игры. Так, например, реально живший когда-то «исторический персонаж» или «политический деятель», «писатель» или «герой прочитанного произведения» выступает на занятии в качестве ассистента учителя, рассказывает о себе,

## Impact Factor:

ISRA (India) = 6.317  
ISI (Dubai, UAE) = 1.582  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
РИИЦ (Russia) = 3.939  
ESJI (KZ) = 8.771  
SJIF (Morocco) = 7.184

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

обеспечивает понимание культуроведческой или исторической информации, вступает в диалог с классом. Историческая сценка или небольшое представление, разыгранные учащимися, становятся эффективными способами передачи классу исторического или культуроведческого материала, своеобразным прочтением произведения. Занятия сценической речью позволяют ученикам быстрее выучить новые слова, запомнить названия предметов, они учатся выстраивать диалог с партнером по сцене, сотрудничать, т.е. получают опыт, который послужит в будущем моделью общения в реальной жизни. Г.А. Китайгородская, впервые применившая принципы театрализации при обучении иностранному языку, отмечает их высокий потенциал и эффективность в вовлечении студентов в активную работу.

Если же речь идет о начальной школе, героем урока может выступить перчаточный кукольный персонаж, который ведет диалоги с детьми, направляет учебный процесс, делает его веселым и увлекательным. Прочитанные рассказы, сказки, басни запомнятся лучше, если будут «визуализированы» через театр, т.е. разыграны детьми с помощью настольного театра или перчаточных кукол. Кукольный театр послужит мощнейшим инструментом для активного развития речи, обогащения словарного запаса, логики мышления, развития творческих способностей или фантазии ребенка.

Театральная игра учит детей правильному ведению диалога, общению со сверстниками и взрослыми, сотворчеству с другими детьми, поиску решений для выхода из сложных ситуаций, которые пригодятся в жизни. Дети постарше и взрослые студенты могут разыгрывать спектакли или небольшие инсценировки. Полезно разыгрывать диалоги или сценки на бытовые темы, которые максимально приблизят студента, изучающего русский язык, к естественной ситуации речевого общения. Одно из самых эффективных заданий инсценирование текста, т.е. перевод текста в сценический вариант (для

постановки на сцене). Для этого необходимо обсудить с обучающимися время и место действия, идею произведения, как распределить текст между персонажами, чтобы сохранить авторский текст, не растерять его; как видоизменить, сократить текст, не исказив его смысла; какие декорации использовать для создания образа того места и времени, к которым относится действие в спектакле; героев произведения, характеры и костюмы «образов».

Инсценирование содержит в себе неограниченный потенциал для серьезной языковой работы учащихся: это и применение накопленных литературоведческих знаний на практике, и исследовательская работа над текстом оригинала, а также создание на его основе сценического варианта. Инсценирование учит вдумчивому чтению, заставляет ученика объяснять каждое слово, зачем и почему оно здесь, учит анализу текста. Театр дает повод «примерить» роль на себя, поговорить о сложном мире человеческих отношений, вместе разобраться в вопросах, которые волнуют людей сегодня. Проигрывая роль, ученик проживает определенный речевой опыт, организует собственное коммуникативное поведение и «умение действовать в определенном месте и времени» (Е.А. Хамраева).

В процессе театрализации студенты совершенствуют фонетические, лексические, грамматические и интонационные навыки, отрабатывают речевые фразы, углубляют страноведческие и культуроведческие знания, учатся умению слушать и понимать речь собеседника, развивают коммуникативные навыки: «... через театрализованную наглядность вполне возможно изучать язык как средство общения, а речь как процесс общения» (Е.А. Хамраева).

Именно поэтому приемы театрализации и кинопедагогики учебного процесса на уроках РКИ вызывают сегодня особый интерес, а их применение многократно повышает результаты обучения иностранному языку.

## References:

1. Baranov, S.P. (1975). *Principy obucheniya. Lekcii po didaktike.* (p.94). Moscow: MGPI.
2. Vygotskij, L.S. (1935). *K voprosu o mnogoyazychnii v detskom vozraste.* Umstvennoe razvitie detej v processe obucheniya: sb. statej. (pp.53-72). M.; L.: GUPI.
3. Ershova, A.P., & Bukatov, V.M. (1995). *Rezhissura uroka, obshcheniya i povedeniya uchitelya (Pedagogika kak prakticheskaya rezhissura).* (p.269). M.; Voronezh: MPSI, MODEK.

|                       |                                 |                               |                             |
|-----------------------|---------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| <b>Impact Factor:</b> | <b>ISRA (India) = 6.317</b>     | <b>SIS (USA) = 0.912</b>      | <b>ICV (Poland) = 6.630</b> |
|                       | <b>ISI (Dubai, UAE) = 1.582</b> | <b>PIHII (Russia) = 3.939</b> | <b>PIF (India) = 1.940</b>  |
|                       | <b>GIF (Australia) = 0.564</b>  | <b>ESJI (KZ) = 8.771</b>      | <b>IBI (India) = 4.260</b>  |
|                       | <b>JIF = 1.500</b>              | <b>SJIF (Morocco) = 7.184</b> | <b>OAJI (USA) = 0.350</b>   |

---

4. Kitajgorodskaya, G.A. (2009). *Intensivnoe obuchenie inostrannym yazykam: teoriya i praktika*. (p.277). Moscow: Vyssh. shk..
5. Azimov, E.G., & Shchukin, A.N. (2009). *Novyj slovar' metodicheskikh terminov i ponyatij (teoriya i praktika obucheniya yazykam)*. (p.654). Moscow: Ikar.
6. Vygotskij, L.S. (1996). Igra i ee rol' v psihicheskom razvitii rebenka. *Voprosy psihologii*. 1996. № 6, pp. 62-77.
7. Kobzeva, N.A. (2012). Edutainment kak sovremennaya tekhnologiya obucheniya. *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik*. 2012. № 4. T. II (Psihologopedagogicheskie na- uki), pp. 192-195.
8. Moskovkin, L.V. (2014). *Nepryamoe obuchenie russkomu yazyku kak inostrannomu*. Człowiek. Świadomość. Komunikacja. Internet. (pp.45-53). Leuven: University of Leuven.
9. Hamraeva, E.A. (2017). *Teoriya i metodika obucheniya detej-bilingvov russkomu yazyku*. (p.156). SPb.: RGPU im. A.I. Gercena.
10. Savenkov, A. I. (2000). *Odarennye deti v detskom sadu i shkole: Uchebn. posobie dlya studentov vysshih pedagogicheskikh uchebnyh zavedenij*. (p.232). Moscow: Izdatel'skij centr «Akademiya».