

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

**Хафизова Машхура Аминовна**  
Самаркандский Государственный

Медицинский Университет

доцент кафедры

«Педагогика-психологии»

Телефон: +998972870077

[mashxuraaminovna1967@gmail.com](mailto:mashxuraaminovna1967@gmail.com)

**АННОТОЦИЯ.** В статье рассматривается феномен игры, аспекты интеграции игровых технологий в образовании, актуальные проблемы и перспективы развития. Целью данной статьи является изучение и исследование методов и форм применения игровых технологий в процессе усвоения русской речи, в частности в лингвистических высших учебных заведениях. Методология статьи основывается на эффективном использовании различных современных педагогических подходов в сопровождении с игровыми технологиями при изучении русского в качестве иностранного языка.

**Ключевые слова:** эффективность учебного процесса, лингвистический подход, учебная задача, познавательная игра, игровые технологии

В настоящее время преподавание русского языка как иностранного активно развивается как актуальное и перспективное направление. Овладение основами русского языка является необходимым условием для выполнения учебно-профессиональной деятельности при обучении в неязыковом вузе.

Актуальной проблемой является повышения мотивации студентов к изучению русского языка, в частности в неязыковом вузе, поиск методов, приемов и технологий повышения эффективности учебного процесса, а также поддержка активного речевого общения в ходе аудиторных занятий. Решение этой проблемы требует применения новых педагогических, игровых технологий.

В настоящее время, главными задачами преподавателя неязыкового вуза является развитие у студентов индивидуальных способностей, ключевых компетенций, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике, легко адаптироваться в современном мире, реализовать себя в будущем. Решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность студентов. Сегодня методические приемы, используемые при обучении ИЯ, уже не могут ограничиваться введением в учебный процесс текстов об истории, культуре и традициях Англии и США. Необходимо сосредоточить внимание на социальном взаимодействии коммуникантов в иноязычной и инокультурной среде.

Лингвистический подход, который лежал в основе методики преподавания ИЯ послевоенных лет и основывался на разделении понятий «язык» и «речь», утратил в последние десятилетия свои позиции, уступив место коммуникативному подходу, который предполагает усвоение иностранного языка «непосредственно в функции общения». Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком — четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или в косвенном<sup>2</sup>

В использовании игры как образовательной стратегии (технологии) преследуются две основные задачи:

**Учебная задача** — овладение знаниями, умениями, формирование способностей.

**Игровая задача** — имитация профессиональной деятельности. При этом игра предполагает

игровой результат — т.е. определенные критерии, по которым оценивается качество действий участников: эффективность принятых решений, быстрота и

сложенность выполнения задания, минимум ошибок. На основании соответствия этим критериям присуждается победа в игре.

**Обсуждение:** Если рассмотреть вопрос, касающийся того, какие же игровые технологии или познавательные игры могут быть использованы преподавателем при обучении русскому языку в качестве иностранного студентов с лингвистической специальностью, и как определить эффективность мотивационных компонентов игр, то можно заметить, что определенного ответа не существует. Это связано, прежде всего, с тем, что каждый преподаватель иностранного языка на основе своего набранного за определенное время педагогического опыта разрабатывает определенные индивидуальные методы и приемы как проведения продуктивного урока, так и эффективной подачи учебного материала. Это, в свою очередь, связывается не только с применением имеющихся элементов игр и игровых технологий, но и с разработкой собственных педагогических и организационно-обучающих игр. К примеру, преподаватель русского языка для ознакомления студентов архитектурно-строительного вуза с темой «Орфоэпия» может ввести собственно разработанные игровые элементы в систему подачи учебного материала следующим путем: провести словарный диктант, по окончании которого студентам требуется не только произнести каждое слово по порядку, поставив правильное ударение, но и изобразить слово до его озвучивания, используя жесты и мимику, при этом диктант должен содержать слова, относящиеся только той специальности, по которому обучаются студенты.

**Результаты:** Исходя из проведенных наблюдений, указанных выше, стоит отметить о сравнительно положительном отношении большинства студентов неязыковых вузов к введению элементов игры в традиционную систему обучения русского языка на основе наличия ряда мотивационных возможностей в использовании игровых технологий и организационно-обучающих игр в ходе занятия, так как игры:

- ✓ способствуют развитию коллективной мыследеятельности;
- ✓ положительно влияют на активизацию познавательной деятельности учащихся;
- ✓ повышают адекватную самооценку учащихся;
- ✓ создают профессиональную мотивацию изучения второго языка;
- ✓ способствуют созданию определенного психологического климата, что подразумевает условия, при наличии которых у студента появляется желание слушать иноязычную речь, говорить на другом языке;
- ✓ способствуют активизации познавательной деятельности учащихся;
- ✓ пробуждают интерес у сравнительно большего количества студентов к изучению иностранного языка.

Также следует отметить, что из вышеперечисленных положительных факторов применения игры, как средство активизации познавательной деятельности студентов, который одним из важных моментов является то, что игры в ходе занятия зачастую могут создавать благоприятную обстановку для психологического комфорта, когда у студента формируется чувство удовлетворения от умения эффективно пользоваться навыками общения на изучаемом языке, что и является залогом успешности и повышения самооценки.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Akhmedova L.T., Lagay E.A. Modern technologies of teaching the Russian language and literature. - Т.: "Fanvatekhnologiya". 2016. -- 85 p.
2. Шумахова Зарема Нурбиевна, Токтаньязова Аида Эдуардовна. Формирование положительного отношения к дисциплине «Иностранный язык» у студентов неязыкового вуза посредством введения организационно-обучающих игр в традиционную систему обучения // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2014. №2.



3. Кодзаева О. С. Мотивационные возможности неоднаправленных глаголов движения в методике преподавания русского языка как иностранного // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2016. №3.
4. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических вузов, - Ростов н/Д.: Изд. Центр «МарТ», 2002.- 320с