



THE IMPORTANCE OF THE GAME FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY

Khafizova Mashkhura Aminovna

Samarkand State Medical University

Acting Associate Professor of the Department

"Pedagogy-psychology"

Phone: +998972870077

mashxuraaminovna1967@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11401855>

ARTICLE INFO

Received: 24th May 2024

Accepted: 30th May 2024

Online: 31th May 2024

KEYWORDS

Motivation, effectiveness of the educational process, linguistic approach, educational task, educational game, gaming technologies.

ABSTRACT

The article examines the phenomenon of games, aspects of the integration of gaming technologies in education, current problems and development prospects. The purpose of this article is to study and research methods and forms of using gaming technologies in the process of mastering Russian speech, in particular in non-linguistic higher educational institutions. The methodology of the article is based on the effective use of various modern pedagogical approaches accompanied by gaming technologies when studying Russian as a foreign language.

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Хафизова Машхура Аминовна

Самаркандский государственный Медицинский университет

Исполняющий обязанности доцента кафедры «Педагогика-психология»

Телефон: +998972870077

mashxuraaminovna1967@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11401855>

ARTICLE INFO

Received: 24th May 2024

Accepted: 30th May 2024

Online: 31th May 2024

KEYWORDS

Мотивация, эффективность учебного процесса, лингвистический подход, учебная задача, познавательная игра, игровые технологии.

ABSTRACT

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 нелингвистических 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.

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 процессе 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

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 слаженность 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 нелингвистической 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.

References:

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

5. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая школа, 1994. - 144 с

6. Xudoynazarovna, Q. O., & Oxunjon Samandaro'g'li, A. (2022). SOCIO-PEDAGOGICAL ACOCLAPY OF FORMATION OF PATRIOTISM IN STUDENTS. *Modern Journal of Social Sciences and Humanities*, 4, 332-336.

7. Xudoynazarovna, Q. O. (2022). PEDAGOG XOTIN-QIZLARNING TALABALAR XULQ-ATVORIGA TA'SIR ETUVCHI OMILLARNI TUSHUNISHI: SAMARALI O'QITISH KALITI. *БАРҚАРОРЛИК ВА ЕТАКЧИ ТАДҚИҚОТЛАР ОНЛАЙН ИЛМИЙ ЖУРНАЛИ*, 2(4), 272-278.

8. Khudoynazarovna, K. O., & Ulugbek, M. (2022). TOLERANCE AS AN IMPORTANT MORAL CATEGORY. *International Journal of Intellectual Cultural Heritage*, 2(2), 148-152.

9. Khudoynazarovna, K. O. (2022). The Impact of Negative Facts on the Spiritual Appearance of Girls is A Problem. *Eurasian Scientific Herald*, 8, 281-285.

10. KHUDOYNAZAROVNA, K. O., SEVARA, K., & RUKHSORA, M. (2022). STUDYING THE PSYCHOLOGICAL BASIS OF NATIONAL CONCEPT OF PERSONALITY. *International Journal of Philosophical Studies and Social Sciences*, 2(3), 265-271.

11. KHUDOYNAZAROVNA, K. O. (2022). THE TECHNOLOGY OF ORGANIZING EDUCATIONAL ACTIVITIES FOR THE FORMATION OF THE PERSONAL SPIRITUALITY OF THE FUTURE TEACHER. *International Journal of Philosophical Studies and Social Sciences*, 2(3), 278-287.

12. Xudoynazarovna, Q. O. (2022). Technology Of Development Of Social Activity Of Female Pedagogues In The Conditions Of The New Renaissance. *Journal of Positive School Psychology*, 6(9), 4469-4471.

13. Qurbonovich, U. U. (2022). USING SIBELIUS MUSIC TEXT EDITOR IN MUSIC EDUCATION. *Modern Journal of Social Sciences and Humanities*, 4, 127-129.

14. Qurbonovich, U. U. (2022). Factors Of Development Of Teacher's Spiritual Image. *Journal of Positive School Psychology*, 6(9), 4472-4475.