

РОЛЬ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

Абдиназарова Замира Худайбергеновна

*Ташкентский экономико-педагогический институт, доцент кафедры
Педагогика, психологии и начального образования, Узбекистан
e-mail: abdinazarova_z@gmail.com*

Аннотация. В данной статье рассматривается роль игровой технологии в учебном процессе. На основе педагогическо-психологического подхода раскрывает продуктивность педагогического процесса и утверждает игровой технологии как метод активизации учебного процесса.

Ключевые слова: Педагогический процесс, игровая технология, дидактические игры, активизация, мотивация, продуктивность, эмоциональность, принципы, содержание урока.

Педагогик жараёнда ўйин технологияларининг роли

Аннотация. Мазкур мақолада ўйин асосида ташиқил этилган дарсинг роли таҳлил қилинади. Ушбу масалага педагогик-психологик жиҳатдан ёндашилиб, ўйин технологиясининг ақлий тафаккурни фаоллаштирувчи омиллиги ёритилган.

Калит сўзлар: Педагогик жараён, ўйин технологияси, фаоллаштириши, мотивация, маҳсулдорлик, эмоционаллик, тамойил, дарс мазмуни.

The role of gaming technology in the pedagogical process

Annotation This article examines the role of gaming technology in the educational process. Based on the pedagogical-psychological approach, it reveals the productivity of the pedagogical process and approves gaming technology as a method of activating the educational process.

Key words: Pedagogical process, gaming technology, didactic games, activation, motivation, productivity, emotionality, principles, lesson content.

Введение. Деловая игра имеет большое значение не только в педагогическом аспекте, но и в психологическом плане расширяет развивающие возможности учебного процесса. На современном этапе дидактические игры используют на уроках как нетрадиционные формы обучения, признанные интерактивные методы. В данной статье мы анализируем педагогические и психологические возможности деловых игр на уроках.

Анализ материала. Одна из возможностей деловых игр—это обеспечение развития функций учебного процесса. Педагогам, чтобы достичь целей развивающего обучения, необходимо реализовать принципы в психолого-педагогическом аспекте. Мы предлагаем реализовать следующие принципы на уроках в форме деловых игр:

1. Принципы имитационного моделирования содержания урока;
2. Принципы воссоздания проблемных ситуаций через системы игровых заданий;
3. Принципы совместной деятельности участников в игре с использованием ролей и задач;
4. Принципы диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач;
5. Принципы усвоения знаний, умений и навыков в игровом процессе.

Данные принципы рекомендуем использовать в следующих видах деловых игр:

1. **Имитационные упражнения.** Они отличаются от деловых игр меньшим объемом, ограниченностью решаемых задач. Например, кто лучше грамматически проанализирует данное предложение. Цель имитационных упражнений – представить возможность студентам в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, определить усвоенный материал;

2. **Анализ конкретных проблем.** Например, грамматическое правописание;

3. **«Разыгрывание ролей».** Студенты получают исходные данные по ситуации, а затем берут на себя исполнение определенных ролей. Исполнение ролей происходит в присутствии других студентов, которые потом оценивают действия участников ситуаций. В процессе принятия ими самостоятельных решений в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей при разыгрывании ролей, нельзя полностью предсказать ситуации, в которых окажется тот или иной исполнитель. Этот метод обучения используется для выработки практических навыков.

При использовании деловых игр в дидактическом процессе, педагог должен поставить следующие педагогические задачи:

- формирование у студентов целостных представлений об учебных элементах на занятии;
- развитие теоретического и практического мышления по теме;
- формирование познавательной мотивации студентов;
- развитие эпического и творческого мышления студентов.

Данная форма занятий отличается от традиционной следующими психолого-педагогическими признаками:

- студенты испытывают удовольствие, высокую мотивацию, эмоциональное отношение к содержанию урока;

- формирование познавательной мотивации на основе самоанализа и логического мышления;
- студенты активно участвуют в учебном процессе, эмоционально настроены на познавательный интерес.

Учебные деловые игры отличаются от традиционных следующими педагогическими эффектами: в познавательном процессе студенты знакомятся с проблемами, углубляют знания, осваивают научный подход, формируют рациональные знания к действительности. Материал, подлежащий усвоению, с одной стороны, требует более высокого интереса, чем раньше, уровня учебно-познавательной и мыслительной деятельности, а с другой, направлен на их развитие. Студенты, в дидактическом учебном процессе, овладевают системой научных понятий и учатся рассуждать в теоретическом плане.

Воспитательная функция – в процессе проведения деловой игры формируются коллективное сознание, коллективные обсуждения, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Формируются нормы кодекса товарищества студентов – уважение достоинства, равенство, верность, помощь товарищу, честность. Общение с товарищами оказывает огромное влияние на личность, студенты активно воздействуют друг на друга, воспитывают друг друга.

Данное нетрадиционное занятие выполняет следующие развивающие функции: развитие логического мышления, умение анализировать, синтезировать и обобщать, умение участвовать в дискуссии.

Отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя); не все преподаватели владеют умением проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий.

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

1. Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.

2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студентами, а также реакцию других преподавателей, которая может быть неадекватной.

3. В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ней с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей.

4. Структурные компоненты деловой игры (ДИ) должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.

5. Игра должна строиться на принципах саморегулирования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры. Это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования .

6. Режим работы студентов в процессе ДИ не укладывается в рамки традиционного поведения их на занятии и должен быть подчинен логике моделируемого процесса.

7. Игровые технологии.

Игры позволяют осуществлять дифференцированный подход к учащимся, вовлекать каждого школьника в работу, учитывая его интерес, склонность, уровень подготовки по предмету. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, выполняют развивающую функцию, снимают утомляемость. Они могут быть разнообразными по своему назначению, содержанию, способам организации и проведения. С их помощью можно решать какую-либо одну задачу (совершенствовать вычислительные, грамматические навыки и т. д.) или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, творческие способности и т. д.

Игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. Для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета – урок-игра «Путешествие по стране Знаний», и т. д.;

2. В качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля) – игры «в слова», игры «со словами», игра «Дополни слово», игра «Перевернутые слова», игра «Соедини половинки слов», игра «Арифметическая эстафета» и т. д.

3. Информационно-коммуникативные технологии используются на уроках, во внеурочной и внеклассной деятельности. Многие уроки

проводятся с использованием компьютерных презентаций, особенно те, которые требуют наглядного представления материала.

4. При закреплении знаний о гласных и согласных звуках, такие упражнения как «Найди звук», «Составь звуковую схему», «Составь слово»; литературное чтение «Творчество писателей» и т. д. Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность, побуждает к исследовательской деятельности.

Большая роль сыграет в активизации учебного процесса групповая деятельность обучения. Групповая работа играет положительную роль не только на первых этапах обучения, но и в последующей учебно-воспитательной работе. Методику групповой работы можно ввести уже с первых дней обучения студентов

Выводы. Таким образом, дидактические игры способствуют формированию у студентов психических качеств: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Они учат студентов применять имеющиеся знания в различных игровых условиях, активизируют разнообразные умственные процессы и доставляют эмоциональную радость в учебном процессе.

Учебные дидактические игры развивают и закрепляют у студентов навыки самостоятельной работы, умение профессионально мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнению.

Список литературы

1. Акимова, М. К. Психофизиологические особенности индивидуальности школьников : учеб. пособие для академического бакалавриата. М., 2018.
2. Алмазов, Б. Н. Психологические основы педагогической реабилитации : учебник для бакалавриата и магистратуры / М. : Издательство Юрайт, 2019.
3. Вараксин, В. Н. Психолого-педагогический практикум. М. : Издательство Юрайт, 2019.
4. Пастернак, Н. А. Психология образования : учебник и практикум для академического бакалавриата / М. : Издательство Юрайт, 2018.

5. Савенков, А. И. Педагогическая психология. / М. : Издательство Юрайт, 2019.
6. Н.Н.Азизходжаева.Педагогические технологии и педагогическое мастерство.Т. , 2005.
7. С.Зиямухамедова, Б.Зиямухамедов. Новые педагогические технологии.Т.,2002.
8. Isakova, S., & Akhmedov, I. (2019). ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ С МАЛОГАБАРИТНЫМИ САМОДЕЛЬНЫМИ УНИВЕРСАЛЬНЫМИ УСТАНОВКАМИ. Theoretical & Applied Science, (11), 153-160.
9. Sovurova, S. (2022). ВО‘LAJAK TEXNOLOGIK TA’LIM O‘QITUVCHILARINI KASBIY KOMPETENTLIGINI TAKOMILLASHTIRISHNING AYRIM JHATLARI. Физико-технологического образование, (6).
- 10.Sovurova, S., & Sovurov, M. (2021). ЗАМОНАВИЙ ЎҚИТУВЧИ ФАОЛИЯТИДА ПЕДАГОГИК МАҲОРАТНИНГ ЎРНИ. Физико-технологического образование, 5(5).
- 11.Sovurova, S., & Sovurov, M. (2021). Таълимда креатив педагогик технологиялардан фойдаланишнинг айрим услублари. Физико-технологического образование, 7(7).

Интернет-ресурсы:

1. <http://mon.gov.ru/> – сайт министерства образования и науки
2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/> –