

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ  
ФОРМ ОБУЧЕНИЯ**

*Хафизова Маишхура Аминовна*

*Самаркандский Государственный Медицинский*

*Университет*

*доцент кафедры «Педагогика-психологии»*

*Телефон: +998972870077 [mashxuraaminovna1967@gmail.com](mailto:mashxuraaminovna1967@gmail.com)*

**АННОТОЦИЯ.** *В статье рассматриваются теоретические аспекты современных игровых форм обучения, интеграции игровых технологий в образовании, актуальные проблемы и перспективы развития. Целью данной статьи является изучение и исследование методов и игровых форм, применения игровых технологий в процессе усвоения русской речи, в частности в лингвистических высших учебных заведениях.*

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** *игровые формы обучения, эффективность учебного процесса, лингвистический подход, учебная задача, познавательная игра, игровые технологии*

Главной задачей проблемно-модельного обучения является практическая реализация таких актуальных принципов современной дидактики, как проблемность мышления, самостоятельность и состязательность в процессе моделирования будущей профессиональной деятельности студентов на основе динамических модели специалиста и модульной системы организации учебной работы во всех сферах образования и подготовки кадров.

Разумеется, проблемное моделирование будущей профессиональной деятельности главным образом осуществляется в процессе ИФО -центральной части всего проблемно-модельного обучения, где каждая учебная игра представляет собой вполне определенный модуль теоретического и практического курса изучаемой дисциплины и даже группы

дисциплин.

В настоящее время сделать и внедрить одну-две учебные игры по “своему предмету” для молодого ученого-преподавателя не представляет особой сложности. Другое дело - разработать игровой модуль обучения в виде блока различных и разнообразных учебных игр, позволяющих моделировать будущую профессиональную деятельность студентов на основе модели специалиста широкого профиля в постоянно изменяющихся условиях жизни, но с конкретной моделью выпускника на ближайшие годы.

Не отвлекаясь на такие сложные вопросы проблемно-модельного обучения, отметим, что каждая учебная игра должна иметь общую для всех игр устойчивую структуру при самых разных механизмах функционирования. С этой позиции можно утверждать, что совместная обучающая и учебная деятельность, организованная в виде общей структуры игровой деятельности человека и есть ИФО, а именно - игровая форма обучения, т.е. такая же законная форма организации процесса обучения, как те же всем известные лекция, практическое занятие, семинар и т.п.

Современная ИФО- заключается в разработке и проведении учебных игр: имитационных, символических и исследовательских, а также их разновидностей, например, имитационно-символических или

учебно-исследовательских. Сама же учебная игра есть целеустремленная самостоятельная деятельность студентов и школьников, направленная на усвоение конкретных знаний, умений и навыков их применения для достижения цели игры с установкой на наивысший результат конкретного игрока или группы.

При этом цепь конкретной учебной игры и цель ИФО - далеко не одно и то же, как многие думают. В первом случае цель имеет чисто состязательный характер в честном соревновании игроков – выиграть партию или тайм путем самостоятельного набора очков или баллов; целью же ИФО является вовлечение обучающегося в активную деятельность, быстрое и прочное усвоение знаний, умений и навыков их применения, а также контроль

и самоконтроль при оценке полученных результатов по итогам соревнования. Конечно, под ИФО понимается не только форма организации конкретной учебной игры, но и самостоятельные приемы и методы ведения игры, в т.ч. сугубо личные способы предвосхищения ситуаций, предвидения результатов своих, а главное - чу жил действий. Здесь игра может быть представлена «технологией личного творчества», имеющей в качестве «движителя» активную самодеятельность во внешней оболочке имитации предстоящей деятельности.

Более того - любая игра дает всем игрокам изначальное равенство стартовых возможностей в достижении поставленной цели — все остальное зависит от самого игрока, уровня его подготовки, техники и технологии деятельности, способностей, выдержки, умений и, конечно, характера. Именно в игре реализована вечная мечта людей о равенстве и справедливости. Об этом хорошо сказал Эммануил Ласкер: «На шахматной доске лжи и лицемерию нет места. Красота шахматной комбинации в том, что она всегда правдива. Беспощадная правда, выраженная в игре, ест глаза лицемерам\*. Что правда, то правда... Не отвлекаясь на «не наши темы», отметим, что все учебные игры имеют три основных «характера»:

- прямого дидактического воздействия, в которых преподаватель или учитель действуют совместно со студентами или школьниками в роли одной из играющих сторон; опосредованного дидактического воздействия, когда участвуют в игре в ролях ведущего, арбитра предлагают сыграть.

Согласно же современной теории мышления, если перед человеком поставлена труднодоступная цель и у него есть известные побуждения к ее преследованию, то на пути достижения этой, повторим, труднодоступной цели появляются объективно-субъективные проблемы, которые и приводят к возникновению проблемно-модельных ситуаций в мышлении, т.е. психология мышления как бы именно включена в двойную дидактику игры.

В психолого-педагогической литературе отсутствовала достаточно обоснованная классификация игр, всесторонний психологический анализ

игровой деятельности студентов и школьников, вследствие чего «чисто научное обоснование» игровых методик часто страдает очевидной незавершенностью, рецептурностью. Нерешенными остаются и вопросы «популярной» терминологии различных игр, например, львиная часть телеигр («Поле чудес», «Проще простого», «Счастливый случай» и др.) являются обычными викторинами, загадками, головоломками по схеме: каков вопрос — таков ответ.

Предлагаемая технология ИФО была апробирована в самых различных

вариантах практически во всех сферах народного образования. И что примечательно: наиболее результативными являются те игры, в которые могут играть все представители различных ступеней образования, начиная с пяти-шестилетних детей и кончая пенсионерами. Такие универсальные игры обладают наибольшей эффективностью из-за того, что игра ломает известные возрастные барьеры в общении людей и все - юные, молодые, зрелые и седые игроки – возвращаются в детство, в атмосферу искренней радости и необязательное о учения для хорошей отметки в журнале.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. *Akhmedova L.T., Lagay E.A. Modern technologies of teaching the Russian language and literature. - T.: "Fanvatekhnologiya". 2016. -- 85 p.*
2. *Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6. № 6–2 (28). С. 314–317.*
3. *Кодзаева О. С. Мотивационные возможности неоднаправленных глаголов движения в методике преподавания русского языка как иностранного // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2016. №3.*