

**ИГРА – ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО И ПЕРСПЕКТИВНАЯ ФОРМА  
ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ВУЗА**

*Хафизова Маишхура Аминовна*  
доктор философии по педагогическим  
наукам (PhD), и.о.доцента кафедры  
“Педагогика, психология” Сам ГМУ  
[mashxuraaminovna1967@gmail.com](mailto:mashxuraaminovna1967@gmail.com)

**АННОТАЦИЯ.** В статье рассматриваются особенности и содержания игр, как метода интерактивного обучения в вузе. Статья раскрывает специфику и методику проведения игр на практических занятиях со студентами. Основное внимание уделено особенностям, структуре и функциям игры при формировании мотивации студентов к обучению.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** игра, игровая деятельность, мотивация, коммуникативные умения и навыки, игровые педагогические технологии, структура игры.

Современное общество нуждается в здоровых, позитивных, энергичных и творческих людях, которые нравственны по отношению и к себе, и к другим людям.

«Всемирно известно, что Узбекистан обладает богатыми природными ресурсами, мощным экономическим и человеческим потенциалом. Но все же самое большое наше богатство - это огромный интеллектуальный и духовный потенциал нашего народа». [1, с. 39].

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

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остается очень действенным методом для повышения мотивации обучения студентов, для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей студента. Игра приоткрывает студенту незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычное занятие, способствует возникновению у студентов интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным, все это способствует повышению мотивации обучения.

Мотивация – один из факторов успешного обучения студентов на уроках русского языка и литературы. Снижение положительной мотивации учащихся ведет к снижению успешности и эффективности обучения. Развитие мотивов, связанных с содержанием и процессом учения, позволяет повысить результативность обучения по всем общеобразовательным предметам, в том числе и по русскому языку. Использование в учебной деятельности методов и приемов современных педагогических технологий формирует положительную мотивацию студентов, способствует развитию основных мыслительных операций, коммуникативной компетенции, творческой активности личности.

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра – это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

“Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, дай мне сделать – и я пойму», - говорил великий китайский философ Конфуций. На самом деле, в ходе игры студент активно вживается в образ, на собственном опыте постигает азы науки, учится взаимодействию и коммуникации с другими членами коллектива, приобретает навыки плодотворного ведения диалога, спора, дискуссии, умение отстаивать свою точку зрения. Ученые подсчитали, что на лекциях усваивается 20 % информации, в то время как в деловых и ролевых играх – 90 %. На лицо польза и необходимость применения игрового метода обучения в высшей школе. Игры могут быть разнообразными – учебными, имитационными, организационно-деятельностными, ролевыми, деловыми, управленческими, военными, операционными, инновационными и т.п. Чем интеллектуальнее человек, тем более он должен быть склонен к игре. Коммуникативная игра представляет собой учебное задание, включающее языковую, коммуникативную и деятельностную задачи. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения: как поступить, что сказать, как выиграть. Желание найти ответ на эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Кроме того, следует подчеркнуть, что игра является диагностическим инструментом, позволяющим определить уровень профессиональной коммуникативной компетенции студентов, выявить наиболее проблемные зоны известного и неизвестного, определить степень усвоения материала.

Модернизация современного образования и происходящие инновационные процессы, требуют от преподавателя вуза эффективных форм и методов обучения, развивать у студентов индивидуальные способности, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике, легко

адаптироваться в современном мире, реализовать себя в будущем. Психологи доказали, что в игре интенсивно развивается психика, с максимальной эффективностью работает память, мышление, восприятие.

. А.С.Макаренко придавал игре огромное значение, особенно когда это касалось ребенка, он сравнивал профессиональную деятельность взрослого с ребенком, который в игре. А.С.Макаренко идентифицировал взрослого и ребенка и предполагал, что поведение ребенка в игре будет таким в его будущей работе [2].

В современной психолого-педагогической науке термины “игра”, “игровая деятельность”, “игровые технологии” стали достаточно распространенными научно-обоснованными понятиями. С игры, постепенно снимается “клеймо” пустяка, забавы, развлечения. Игра становится серьезным инструментом профессиональной деятельности.

Изучение данной проблематики является безусловно, актуальным и востребованным. Игры относятся к интерактивному обучению, а именно его сейчас принято считать наилучшей практикой обучения, ведь этот метод ориентирован на достижения конкретных целей и студенты постигают материал наиболее полно и с большой пользой для себя. Они принимают полученные знания в ситуациях реальной жизни и для дальнейшего обучения и могут продолжать учиться самостоятельно. Во время интерактивного обучения студенты становятся творческими, многогранными личностями с креативным неординарным мышлением, которые непременно будут востребованы в своей будущей деятельности.

Г.К. Селевко относит игровые технологии к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся. Данные технологии обладают средствами, активизирующими деятельность человека. Понятие «игровые технологии» включают 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 косвенном [3].

Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования студентов к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед студентами в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве игрового средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

С образовательной точки зрения, игра – это способ группового диалогического исследования возможностей действительности в контексте личностных интересов [4]. Иными словами, игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации. Редко встретишь студента (да и взрослого), не участвующего в определенный момент в какой-либо игре. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения, по сравнению с традиционной, более перспективна. Проводимая по схеме: студент- преподаватель- студент, она позволяет студентам самостоятельно выбирать свой путь развития (образования), возможно, делая это несознательно, интуитивно, а преподаватель выполняет роль катализатора; его умения и знания помогают студенту развиваться быстрее. Занятие по игровой методике существенно повышают интерес студентов к предмету, способствуют повышению мотивации обучения, позволяют учащимся лучше запомнить формулировки, определения, студента, его мышление [5].

Игра наряду с трудом и ученьем один из основных видов деятельности человека. Большинству игр присущи четыре главные черты:

- *свободная развивающая деятельность*, предпринимаемая лишь по желанию студента, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- *творческий*, в значительной мере импровизационный, очень активный *характер* этой деятельности («поле творчества»);
- *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- *наличие* прямых или косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. В структуру игры как *деятельности* органично входит: целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревновательности, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации [6].

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Таким образом, игра несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации и, конечно, позволяет студентам реализовать свой потенциал сполна.

#### ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА.

1. Мирзиеёв Ш.М. Мы все вместе построим свободное демократическое и процветающее государство Узбекистан. – Ташкент: Узбекистон, 2016. – с.39.
2. Макаренко А.С. Педагогические сочинения. Педагогические сочинения в восьми томах. Том 4. – Москва, «Педагогика», 1984. – 400 с.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 1998, 53с.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. – М., 1987, 56 с.
5. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. – М., Просвещение, 2009, - 176 с.
6. Хейзинг И. В тени завтрашнего дня. М., 1992
7. Максаков А.И. Учите, играя. Игры и упражнения со звучащим словом. /Максаков А.И., Тумакова Г.А. – М.: Просвещение, 1983. – 144 с.
8. Газман , О.С. В школу - с игрой. /С. О Газман . – М.: Просвещение,1991. – 193с