

ИННОВАЦИИ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА

Абаева Н.Ч.,

ст.преп. каф. «Узбекский язык
и литература (русская секция)»

ТГТУ им.И.Каримова

Возрастание требований к общекультурному и профессионально-личностному уровню преподавания – это требование времени. Обучение, преподавательская деятельность представляют собой сложный, многогранный процесс, компонентами которого является изучение различных педагогических концепций, отбор методов и приемов обучения, постоянное обновление профессиональных знаний. Как следствие возникает необходимость преобразование учебного процесса, использование современных педагогических технологий с учетом различных методов обучения.

Одним из интересных и востребованных форм учебного процесса является игровое обучение. Игра позволяет в условных ситуациях воссоздавать и усваивать общественный опыт во всех проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. Играя, мы легче адаптируемся к ситуации, а значит и к новой информации. В процессе игры меньше боишься совершить ошибку, тебя ничего не сковывает, ведь это всего лишь «игра». Со временем появилось понятие «игровое обучение».

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. С самого начала игры давали возможность воспроизвести реальные практические ситуации с целью их освоения. Это позволяло вырабатывать необходимые человеческие качества, навыки, способности. В древних Афинах (VI-IV вв. до н.э.) сквозь весь процесс воспитания и обучения проходил принцип соревнования. Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь в них и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились военные игры – разыгрывание «боев». В X

веке в школах среди методов обучения также популярны были состязания школьников в риторике. Они учились цитировать на память, делать пересказ, комментариев, описания (экфразы), импровизации (схеды). В Западной Европе к использованию принципов игрового обучения призывали Т.Компанелла и Ф.Рабле. Ян Амос Каменский (1592 - 1670) призывал все «школы — каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр. Джон Локк рекомендовал использовать игровые формы обучения.

Ж.-Ж. Руссо, ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, празднества.

Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Фридрих Фрёбель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. (1)

Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование деловых игр, которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название методов активного обучения. Теоретически их использование было обосновано в ряде концепций, в первую очередь в теории активного обучения. Первая деловая игра была разработана и проведена М.М. Бирштейн в СССР в 1932 году (2) . Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие. Однако в 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений — они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 1960-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Сегодня в России, в США, в других развитых странах нет такого

учебного заведения, в котором не использовались бы деловые игры или игровые методы обучения.

Игровое обучение строится по тем же принципам, что и игра: это деятельность, которая осуществляется по указанию преподавателя, но без его диктата. При этом учащиеся получают удовольствие от самого процесса деятельности, которая является творческой, импровизационной по своему характеру. В ней присутствуют момент эмоции, элементы состязательности. «Игровая ситуация осуществляется в рамках прямых и косвенных правил, она имеет имитационный характер, в котором моделируется профессиональная и общественная среда жизни человека. Однако она обособлена рамками пространства и времени. (3)

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в процессе игры и дети, и взрослые действуют так, как действовали бы в экстремальной ситуации, но, при этом, добровольно, без принуждения. Возможно, этим определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций.

К примеру, студенты ТГТУ, поступившие на 1 курс, зачастую тушуются, отвечая на вопросы преподавателей, стесняются продемонстрировать свои знания. Хорошим вариантом является деление группы на небольшие команды, между которыми проводятся соревнования на время, например: кто напишет наибольшее количество существительных м.р, жен.р., ср.р. и т.д. В другом случае студентам дается время на доказательство преимуществ использования гидроэлектростанций, теплоэлектростанций, ветровых и солнечных установок, атомных электростанций. Студенты должны дать определение, доказать друг другу преимущества и недостатки видов электростанций и возможности их использования в Узбекистане. Иногда они принимают формы дебатов, где студенты доказывают преимущество использования того или иного вида электростанций, а его оппонент старается найти недостатки. Оценивают победителя сами студенты. В процессе игры студенты раскрепощаются, демонстрируя знания, они повышают

самооценку, учатся строить логически правильные высказывания, обрабатывают навыки устной речи.

Таким образом, игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра – это хорошо известная, привычная форма деятельности любого человека.

Это преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника может выступить не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего характера). Причем результат воспринимается им через призму общего успеха, воспринимая успех команды как собственный успех.

Итак, в процессе обучения игровая ситуация отличается наличием чётко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата.

Список использованной литературы.

1. Акулова О.В. Теоретические основы конструирования технологий игрового обучения детей .[Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена](#), курс лекций. <https://studfile.net/>
2. Бельчиков, М. М. Бирштейн, «Деловые игры» РИГА "АВОТС" 1989 .
3. Кругликов В. Н. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности / В. Н. Кругликов, Е. В. Платонов, Ю. А. Шаранов. - СПб. : П-2, 2006. - 189 с. 4. Педагогические технологии / Под общ. ред. В.С. Кукушкина. – Ростов н/Д: Изд. центр «МарТ»; Феникс, 2010. – 333 с.