

Балтабаева Азиза Маннабовна

Национальный университет Узбекистана имени Мирзо Улугбека

Г. Ташкент, Узбекистан

e-mail: eje_kurilovi4@mail.ru

ИГРОВЫЕ ТЕНИКИ КАК СРЕДСТВО МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ОБУЧЕНИЮ В ГУМАНИТАРНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: В статье рассматривается вопрос о концепции геймификации как нового подхода к повышению эффективности обучения, активизации учебно-познавательной деятельности, повышению мотивации учащихся посредством использования техники «пасхалка», что является одним из актуальных направлений использования информационных, цифровых образовательных технологий в учебно-познавательном процессе. Целью настоящей статьи является характеристика и применение игровой техники «пасхалка» на занятиях по литературе «История русской литературы 11- 18 века» в группах по направлению образования «Русский язык в иноязычных группах». Для достижения цели исследования были поставлены следующие задачи: проанализировать понятие «проблемный подход», «геймификация образования»; дать определение понятия «игровые техники» и выделить основные его типы; разработать примеры применения игровой техники «пасхалка» на дисциплине «История русской литературы 11-18 вв.». В статье сделана попытка применения игровой техники «пасхалка» на дисциплине «История русской литературы 11-18 вв.». В статье отмечаются достоинства геймификации в образовательной деятельности, такие как когнитивный, организационно-методический, информационный и мотивационно-ценностный аспекты.

Ключевые слова: геймификация, проблемный подход, игровые техники, концепция поколений, техника «пасхалка», техника «миссия», учебно-познавательная деятельность.

Baltabaeva Aziza Mannabovna

Mirzo Ulug‘bek nomidagi O‘zbekiston Milliy universiteti

Toshkent, O‘zbekiston
e-mail: eje_kurilovi4@mail.ru

O‘YIN TEXNIKALARI O‘QUVCHILARNI GUMANITAR TA‘LIM FANIDAN O‘QISHGA RAG‘BATLANTIRISH VOSITASI SIFATIDA

Annotatsiya: Maqolada o‘yin samaradorligini oshirish, o‘quv va kognitiv faollikni oshirish, "Pasxa tuxumi" texnikasidan foydalanish orqali talabalar motivatsiyasini oshirishga yangi yondashuv sifatida o‘yinlashtirish kontseptsiyasi masalasi muhokama qilinadi, bu dolzarb yo‘nalishlardan biridir. o‘quv va kognitiv jarayonda axborot, raqamli ta‘lim texnologiyalaridan foydalanish. Ushbu maqolaning maqsadi "XI-XVIII asrlar rus adabiyoti tarixi" adabiyot darslarida "Pasxa tuxumi" o‘yin texnikasini tavsiflash va "Xorijiy til guruhlarida rus tili" ta‘lim sohasidagi guruhlarda foydalanish. Tadqiqot maqsadiga erishish uchun quyidagi vazifalar qo‘yildi: "muammolarga asoslangan yondashuv", "ta‘limni o‘yinlashtirish" tushunchasini tahlil qilish; "o‘yin texnikasi" tushunchasini aniqlang va uning asosiy turlarini ajratib ko‘rsating; "XI-XVIII asrlar rus adabiyoti tarixi" fanida "Pasxa tuxumi" o‘yin texnikasidan foydalanish misollarini ishlab chiqish. Maqolada "XI-XVIII asrlar rus adabiyoti tarixi" fanida "Pasxa tuxumi" o‘yin texnikasidan foydalanishga harakat qilingan. Maqolada kognitiv, tashkiliy va uslubiy, axborot va motivatsion-qiyimatli jihatlar kabi ta‘lim faoliyatida o‘yinlashtirishning afzalliklari qayd etilgan.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, muammoli yondashuv, o‘yin texnikasi, avlodlar tushunchasi, "Pasxa tuxumi" texnikasi, "missiya" texnikasi, o‘quv va kognitiv faoliyat.

Baltabaeva Aziza Mannabovna

National University of Uzbekistan named after Mirzo Ulugbek Tashkent,
Uzbekistan

e-mail: eje_kurilovi4@mail.ru

GAME TECHNIQUES AS A MEANS OF MOTIVATING STUDENTS TO STUDY IN HUMANITIES EDUCATION

Abstract: The article discusses the issue of the concept of gamification as a new approach to increasing the effectiveness of learning, enhancing educational and cognitive activity, increasing student motivation through the use of the “Easter egg” technique, which is one of the current areas of use of information, digital educational

technologies in the educational and cognitive process . The purpose of this article is to characterize and use the “Easter egg” gaming technique in literature classes “History of Russian literature of the 11th-18th centuries” in groups in the field of education “Russian language in foreign language groups.” To achieve the goal of the study, the following tasks were set: to analyze the concept of “problem-based approach”, “gamification of education”; define the concept of “game techniques” and highlight its main types; develop examples of the use of the “Easter egg” gaming technique in the discipline “History of Russian literature of the 11th-18th centuries.” The article makes an attempt to use the “Easter egg” gaming technique in the discipline “History of Russian literature of the 11th-18th centuries.” The article notes the advantages of gamification in educational activities, such as cognitive, organizational and methodological, informational and motivational-value aspects.

Key words: gamification, problem-based approach, gaming techniques, concept of generations, “Easter egg” technique, “mission” technique, educational and cognitive activity.

Актуальной проблемой современной педагогики становится проблема активизации учебно-познавательной деятельности студентов, особенно, гуманитарных направлений.

Современная методика преподавания в условиях цифровизации общества и кредитно-модульного обучения ищет новые подходы, методы и приемы для привлечения познавательной деятельности студентов гуманитарных направлений.

Основы учебно-познавательной деятельности студентов были заложены еще учеными-методистами в 19 веке. Среди наиболее продуктивных подходов выделяются проблемный подход в образовании. Проблемный подход – «действенное средство стимулирования познавательной активности студентов. Особая роль проблемного подхода в обучении состоит в том, что он способствует не только интеллектуальному развитию обучаемых, но и формированию их мировоззрения, нравственных, эмоциональных и других сторон личности, что в целом объясняет обусловленность развития познавательной активности студентов педагогическим процессом в высшем учебном заведении» [1]. Важным условием успешного применения проблемного подхода в гуманитарном образовании становится кардинальное отличие студентов 19, 20 и 21 веков.

Так, согласно концепции поколений У. Штрауса, Н. Хаува и Э.Шамис [3], современная студенческая аудитория относится к поколению Z. Характерными чертами этого поколения являются:

- Клиповое мышление

- Быстрое понимание и умение долго и усердно работать с разными видами информации
- Легкость обучения новому, понимание того, что быть умным-значит быть успешным
- Неусидчивость, нетерпеливость
- Преобладание интровертов
- Быстрая возбудимость
- Сложность мотивирования поколения Z отказаться от своей повседневной хорошей жизни в пользу неизвестного будущего
- Отсутствие этнокультурной самоидентификации [2].

Исходя из данных характеристик студенческой аудитории, относящейся к поколению Z, наиболее продуктивной становится геймизация образовательного процесса.

Геймификация – это «применение приемов, используемых в компьютерных играх, к любому другому неигровому виду деятельности. При этом игровые цели всегда должны служить приоритетным задачам определенной сферы деятельности человека – неигровой ситуации»[4]. Применение элементов игры в образовательном процессе, познавательной деятельности студентов предполагает использование различных приемов:

- привлечение и удержание внимания учащихся;
- дифференциацию долгосрочных, неясных и краткосрочных, понятных целей;
- разработку и внедрение системы выигрышей и рисков, актуальных для учащихся;
- установление соответствия между способностями учащихся и сложностью решаемых задач;
- моделирование игровых ситуаций, в процессе которых у учащихся должны сформироваться знания, умения и навыки в той или иной предметной области [2].

Таким образом, различные игровые техники, используемые в неигровой среде, а именно в познавательной деятельности студентов позволяют трансформировать образовательный процесс в гуманитарном направлении.

На филологическом факультете в иноязычных группах предлагается внедрение элементов игровых техник, а именно «пасхалки», «миссия».

Так, на занятиях по дисциплине «История русской литературы 11-18 вв.» в группах 114 по направлению «Русский язык в иноязычных группах» предлагается применение игровой техники «пасхалка».

«Пасхалка» - один из видов игровых техник, под которой подразумевается «секретное послание в игре или программе. Чтобы его найти, нужно выполнить специальные действия, например, нажать несколько раз на определенный элемент» [5]. Данный тип игровой техники видится наиболее продуктивным по нескольким причинам.

Во-первых, студентам на 1 курсе в возрасте 18-20 лет, будет интересно заниматься поисковой исследовательской деятельностью с неожиданным сюрпризом в финале;

Во-вторых, у студентов 1 курса развивается конкурентноспособная дружелюбная среда во время обучения;

В-третьих, находиться в числе избранных мотивирует студентов на выполнение дополнительных заданий;

В-четвертых, активизируется внимательность и сосредоточенность студентов на данной дисциплине.

Примером «пасхалки» может служить дополнительный лист excel в списке дополнительной литературы, на котором изображен ключ-код. Этот ключ-код необходимо использовать студентам, если они хотят получить дополнительный балл на промежуточном контроле в виде коллоквиума. Студентам на первом занятии, заранее говорится о пасхалке с целью активации поиска данного ключа-кода в учебно-методических материалах и дополнительного внимательного изучения всего комплекса учебно-методических материалах студентами.

Таким образом, проблемный подход с применением игровых техник, таких как «пасхалки», «миссии» и т.п. позволяют обновить учебно-образовательный процесс в гуманитарном образовании. Геймификация - это инновационный подход, достоинствами которого является повышение активности студентов, эффективности обучения, мотивации студентов к получению удовольствия от обучения, а также активизацию самообразования студентов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1.Алеева Ю. В проблемный подход как действенное средство стимулирования познавательной активности студентов// Теория и практика современной науки. – №1(19) . – Барнаул., 2017//[problemnyy-podhod-v-obuchenii-kak-deystvennoe-sredstvo-stimulirovaniya-poznavatelnoy-aktivnosti-studentov.pdf](#)

2. Биджиева С.Х., Урусова Ф.А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития// Мир науки. Педагогика и психология.- № 4. Том 8. – Черкеск., 2020. – С.3,4.

3. Леонтьев, А.Н. Лекции по общей психологии / По ред. Д.А. Леонтьева, Е.Е. Соколовой. – М.: Изд-во «Смысл» (ООО НПФ Смысл), 2000. – 511

с.; Скаткин, М.Н. Активизация познавательной деятельности в обучении. В кн: Материал к Научной конференции по дидактике 11–13 мая / Науч.-исслед. ин-т общего и политехн. образования Акад. пед. наук РСФСР. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1965. – 48 с.

4. Мерзлякова О.П. Геймификация образовательного процесса как инструмент развития мышления школьников // Ученые записки Орловского государственного университета. – Орел. – № 3 (92), 2021. – С.256.

5. Что такое «пасхалка» и почему все хотят ее найти. Рассказываем за 3 минуты. – <https://skyeng.ru/magazine/chto-takoe-pashalka-i-pochemu-vse-hotyat-ee-najti-rasskazyvaem-za-3-minuty/>

6. Ra'no T., O'ralova F. History of the Origin of Dialogical Speech // International Journal of Discoveries and Innovations in Applied Sciences. – 2023. – Т. 3. – №. 9. – С. 92-97.

7. Turapova R. Mechanisms for Improving Children's Dialogical Speech // Vital Annex: International Journal of Novel Research in Advanced Sciences. – 2023. – Т. 2. – №. 9. – С. 49-53.

8. qizi Maktabgacha T. R. B. yoshdagi bolalarning badiiy estetik madaniyatini o'yinlar orqali shakllantirish EURASIAN JOURNAL OF LAW // FINANCE AND APPLIED SCIENCES <https://doi.org/10.5281/zenodo>. – Т. 6341593.

9. Turapova R. MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARNING BADIY-ESTETIK MADANIYATNI O'YINLAR ORQALI SHAKLLANTIRISH MUAMMOLARI // Физико-технологического образование. – 2022. – Т. 4. – №. 4.

10. Ra'no T., Maftuna B. Variative Approach Based on of Children Dialogic Speech Development Methodology Improvement // European Journal of Higher Education and Academic Advancement. – 2023. – Т. 1. – №. 1. – С. 99-104.

11. Berdieva S. ROLE OF SVETLANA ALEXIEVICH IN THE BOOK OF «THE UNWOMANLY FACE OF WAR» // InterConf. – 2020.

КОММУНИКАТИВНЫЙ АСПЕКТ ИЗУЧЕНИЯ ТЕКСТА

Бобоназарова Шоира Садиковна

Преподавательница военно-академического лица г. Термез, Узбекистан

e-mail: shoirabobonazarova73@gmail.com

Аннотация:

В данной статье представляет собой важное направление в современных исследованиях языка и коммуникации. Эта область изучает, как тексты функционируют в контексте обмена информацией и какие коммуникативные стратегии используются для эффективного взаимодействия между говорящим и слушающим. Анализируя тексты с коммуникативной точки зрения, исследователи обращают внимание не только на языковые структуры, но и на контекст, в котором эти тексты используются, а также на социокультурные факторы, влияющие на коммуникацию.