УЧЕБНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ИЗУЧЕНИЯ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ СТУДЕНТАМИ ВУЗОВ

Пардабаева Дилфуза Рустамовна,
ст. преподаватель кафедры узбекского
и иностранных языков НамГПИ

Аннотация. *В данной статье рассматриваются вопросы применения игровых технологий на уроках русской литературы в высших учебных заведениях, которые способствуют развитию мотивации учащихся к изучению модуля и активизируют их познавательные способности.*

Ключевые слова: *игровые технологии, игра, учебная игра, литературное чтение, профессиональная деятельность, образовательная технология.*

Одной из ключевых задач высшего и среднего специального образования в Новом Узбекистане сегодня является формирование и развитие свободно мыслящего, творческого, активного, здорового высококвалифицированного специалиста посредством современно-образовательных программ.

Подготовка высококвалифицированных кадров возможна только при условии качественной профессиональной компетенции творческого, мыслящего, профессионально компетентного преподавателя, владеющего педагогическим мастерством и вооруженного новыми педагогическими технологиями.

Президент Узбекистана Ш.М. Мирзиёев утверждает, что необходимо акцентировать внимание на воспитании молодежи, при этом «укреплять идеологический иммунитет студенческой молодежи, воспитывать у нее высокие нравственные и человеческие достоинства. [3,6] Мы должны больше общаться с молодежью, прислушиваться к ее мнению, знать, что ее волнует, и оказывать практическую помощь в решении проблем» [4,17], так как вышесказанное является приоритетной задачей образовательной системы нашей страны.

Современная образовательная, в том числе и «литературная страна» требует поиска и освоения новых форм учебных взаимодействий между участниками процесса обучения. В русле этих поисков сегодня появился новый подход — интерактивная технология (inter - между, aktio - действие), к которой относятся и игровая.

Игровое обучение, т.е. обучение на основе игр - диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и студента. Суть игрового обучения состоит в том, что учебный процесс в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся базируется на сотрудничестве, взаимообучении. При этом преподаватель и студент - равноправные, равнозначные субъекты обучения. Взаимодействие во время игры иск лючает доминирование одного участника учебного процесса над другим. Во время такого общения студенты учатся быть демократичными, общаться с другими людьми, критически мыслить, принимать обоснованные решения.

Считаем, что целесообразно в вузах обучать студентов применению в будущей профессиональной деятельности на основе следующих методов, выбора инновационной политики в целях обеспечения эффективного развития

организации: метод написания литературных сценариев, метод игр, метод Дельфи, проблемных, модульных и проектных методов по русской литературе и др.

Современная методика преподавания русской литературы признаёт целесообразным обучение русской литературе для подготовки в конкретной области знаний. При этом главной задачей является развитие коммуникативных навыков будущего специалиста по литературоведению. Специалист должен уметь вести профессиональную деятельность с использованием русской литературы и осуществлять профессиональное общение.

В результате анализа проблематики нами были выделены два комплекса вопросов, на которые в исследовании сделана попытка найти ответы - Чему учить? Как учить?

Вопросы методики обучения литературному чтению привлекали и до сих пор привлекают внимание многих исследователей. В настоящее время существует большое количество работ, отражающих самые разные стороны этой методической проблемы. Решены многие вопросы, возникающие при отборе художественных текстов по специальности для чтения, разработаны требования к ним, определены роль и место терминологической (литературоведческой) лексики в языковой системе текстов по специальности, выявлена эффективность отдельных приёмов работы по развитию навыков чтения, определены способы контроля понимания прочитанного.

Важное свойство метода - обратная связь, позволяющая экспертам корректировать свои суждения с учетом промежуточных усредненных оценок и пояснений экспертов, высказавших противоположные точки зрения.

Метод игр или игровые технологии представляют собой особый вид моделирования процессов с любым числом участников, каждый из которых стремится максимизировать некоторую целевую функцию, подчиняясь набору определенных правил. Целевые функции, как правило, различны для каждого из игроков, поэтому сотрудничество между ними в ряде случаев может дать участникам игры определенные преимущества.

При проведении игры каждый участник должен играть, т.е. имитировать некую специфическую роль, отведенную ему сценарием из литературного произведения. В зависимости от целей при проведении игры могут быть заданы лишь начальные условия или определена программа последующих действий. То же касается участников: либо им разрешено играть свои роли совершенно свободно, либо они должны подчиняться довольно жестким требованиям (правилам игры).

Для принятия инновационных решений используются стратегические игры, в том числе деловые игры. Стратегические игры - это конфликтные игры, в которых эффективность решения, принимаемого одним участником

(элементом системы), зависит от действий других участников. Такая ситуация называется «конфликтной», где необязательно предполагается наличие антагонистических противоречий, которых очень много в художественных произведениях.

По числу игроков игры разделяются на парные (пары двух лиц) и множественные. Если участники имеют в своем распоряжении бесконечное множество стратегий, такая игра называется «бесконечной», при ограниченном числе стратегий игра называется «конечной». Игрок может принять одно решение (стратегию) и придерживаться ею на протяжении всей игры. Например, один участник выбирает некую стратегию какого-либо персонажа и не реагирует на поведение другого участника игры. Это означает, что он придерживается чистой стратегии.

Метод Дельфи разработан и применен в США впервые в 1964 г. О. Хелмером и Т. Гордоном и заключается в получении от литературных экспертов прогноза или перечня потенциальных последствий решения какой-либо проблемы. Название метод получил от названия знаменитого в античном мире оракула Дельфийского храма (дельфийский оракул). В процессе применения данного игрового метода обучения исключается непосредственное общение между членами соответствующей группы и проводится индивидуальный их опрос с использованием анкет для выяснения мнения каждого относительно будущих гипотетических литературных (сюжетов) событий.

Применение вышеописанных методов создаст условия для творческой самореализации учащейся молодёжи в овладении профессиональными знаниями, в частности, на литературном поприще, что повышает психологическую готовность будущего специалиста-литературоведа к предстоящим инновационным изменениям, которые беспрерывно будут сопровождать их деятельность, позволяет выявить позитивные и негативные стороны личностной, эмоциональной, интеллектуальной сфер психологии учащегося вуза. Поэтому преподавателям по русской литературе рекомендуется применять указанные выше игровые технологии на занятиях литературы для повышения качества подготовки кадров к деятельности в условиях инновационных преобразований общества.

Список литературы

1. Андриянова В.И. Совершенствование русской речи учащихся. - Ташкент, 2006
2. Коротаева Е. В. Психодидактика интерактивного обучения. //Русский язык в школе// 2008, № 8.
3. Кынанов С.Е. Игра слов как литературный прием в османской драматургии // Вестник Санкт-Петербургского университета. История. 2003. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/igra-slov-kak-literaturnyy-priem-v-osmanskoy-dramaturgii
4. Шуман С. Игровые методы в учебном процессе. – М., 2003.
5. Щуркова Н.Е., Питюков В.Ю. и др. Новые технологии воспитательного процесса. – М., 1993.
6. Выготский. Учебная игра в учебном процессе. - М., Просвещение, 1973.
7. Пардабаева Д.Р. Методы обучения на уроках русского языка. Наука и образование 3 (11), 2022, 957-961