

Adabiyotlar

1. Anderson T., Dron J. Three generations of distance education pedagogy. // IRRODL, 12(3), 2011. – P. 80-97.
2. Garrison D.R. Implications of online and blended learning for the conceptual development and practice of distance education. // The Journal of Distance Education, 23(2). Retrieved from. 2009. – P. 24.
3. Anderson T. The dance of technology and pedagogy in self-paced distance education. Paper presented at the 17th ICDE World Congress, Maastricht. Retrieved from. 2009. – P. 58.
4. Holmberg B. Theory and practice of distance education. – London: UK: Routledge, 1989.
5. McKerlich R., Anderson T. Community of inquiry and learning in immersive environments. // Journal of Asynchronous Learning Networks 11(4). 2007.

REZYUME. Maqolada masofaviy ta'lim pedagogikasining uch avlodi aniqlanadi va tahlil qilinadi. Masofaviy ta'limni ilgari qo'llanilgan texnologiyalar asosida tasniflashdan farqli o'laroq, bu tahlil o'quv dizaynida mujassam bo'lgan ta'lim tajribalarini belgilovchi pedagogik yondashuvga e'tibor qaratadi. Mazkur pedagogik yondashuvlar tasnifi an'anaviy (ya'ni, auditoriyadagi) ta'limga ham tatbiq qilinishi mumkin bo'lsa-da, masofaviy ta'lim mazmuni va jarayonida ochiqlik va aniqlik talab qilinishi bu tadqiqotni aynan masofaviy ta'lim dizaynerlari, o'qituvchilari va ishlab chiquvchilari uchun alohida dolzarb sanaladi.

РЕЗЮМЕ. В статье определяются и анализируются три поколения педагогики дистанционного обучения. В отличие от более ранней классификации дистанционного обучения на основе используемых технологий, в данном анализе акцент делается на педагогических подходах, определяющих образовательный опыт, заложенный в учебном дизайне. Хотя данную типологию педагогических подходов можно применить и к традиционному (аудиторному) обучению, требования к открытости и прозрачности содержания и процессов в дистанционном обучении делают это исследование особенно актуальным для разработчиков, преподавателей и дизайнеров дистанционного образования.

SUMMARY. This article identifies and analyzes three generations of distance education pedagogy. Unlike earlier classifications of distance education based on the technologies used, this analysis focuses on the pedagogical approaches that define the learning experiences embedded in instructional design. Although this classification of pedagogical approaches can also be applied to traditional (face-to-face) education, the requirement for openness and clarity in both the content and processes of distance education makes this study particularly relevant for distance education designers, instructors, and developers.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ

Н.Б.Нуратдинова – докторант

Нукусский государственный педагогический институт имени Ажсинияза

Таянч сўзлар: ўйин технологиялари, педагогик ўйин, инглия тили предлоғлари, коммуникатив компетенция, мотивация, бошланғич таълим.

Ключевые слова: игровые технологии, педагогическая игра, предлоги английского языка, коммуникативная компетенция, мотивация, начальное образование.

Key words: game-based learning, pedagogical games, English prepositions, communicative competence, motivation, primary education.

Введение. Игровая технология обучения иностранным языкам характеризуется чрезвычайно широкой распространённостью. Однако её дидактический потенциал во многом остаётся неисчерпанным. Это объясняется самой природой игры как универсального способа познания. Как отмечает Т.Г.Лешкевич, смысловая нагрузка игрового познания связана с имитацией и моделированием событий, что позволяет осознавать сложность мира и воспринимать целостность реальности [5:156-162]. Амбивалентность игры проявляется в её двойственной природе: как осознанной условности и как серьёзного, значимого процесса. Подобная нерасчленённость игры и жизни превращает её в мощный инструмент формирования сознания и познания, сопоставимый с понятийным мышлением.

Методы и теоретические основания. Для понимания сути игровых технологий в обучении иностранным языкам необходимо рассмотреть ключевые категории «игра» и «педагогическая игра».

Игра как феномен охватывает широкий спектр человеческой деятельности. В педагогической литературе она определяется как форма деятельности в

условных ситуациях, направленная на усвоение общественного опыта и развитие саморегуляции поведения [10:256].

Существенный вклад в понимание игры внесли отечественные и зарубежные исследователи.

- С.Л.Рубинштейн рассматривал игру как деятельность, компенсирующую противоречие между запросами ребёнка и его ограниченными возможностями, а также как практику развития личности [9:720].

- Д.Б.Эльконин определял игру как деятельность, в которой формируется управление поведением, где ключевой единицей является роль [12:360].

- Й.Хейзинга видел в игре универсальный способ человеческой деятельности, распространяющийся и на речь, что подтверждает её применимость в языковом обучении [11:486].

- Ж.Пиаже связывал игру с когнитивным развитием, выделяя три стадии её эволюции: сенсомоторную, символическую и игру с правилами [8:256].

- Э.Берн интерпретировал игру как социальную роль и жизненную ситуацию, что обогатило понимание её психологических функций [3:400].

Таким образом, игра рассматривается как многогранное явление, выполняющее развлекательную, коммуникативную, адаптационную и познавательную функции.

На фоне этих определений понятие «педагогическая игра» следует воспринимать несколько обособленно. На это указывает профессор Л.Т.Ахмедова: «В отличие от игр вообще *педагогическая игра* обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Главной целью использования игровых технологий является развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения» [2:296]. Как видим, дифференциальным признаком педагогической игры является ее установка на достижение конкретных образовательных целей, а не на развлечение, достижение эмоциональной зарядки или разрядки, проведение досуга и т.п. Характерно при этом, что педагогическая игра все же сохраняет некоторую, отчасти ослабленную, способность развлекать участников и стимулировать у них эмоциональные переживания.

Частное целеполагание в педагогической игре детерминировано собственно образовательными, воспитательными и развивающими задачами, определенными учебной программой. Наиболее общую цель применения игровых технологий можно определить как создание *мотивационной и интерактивной образовательной среды обучения*. Это в особенности важно и актуально при работе с детьми младшего школьного возраста

Результаты и педагогический потенциал

Применение игровых технологий особенно актуально для младших школьников. В этом возрасте дети отличаются непосредственным восприятием, готовностью к включению в игровые образы и высокой вовлечённостью в деятельность [10:256]. Педагогическая игра обеспечивает развитие речи, памяти, внимания, а также закрепляет учебный материал.

Исследования показывают, что учебная мотивация младших школьников зависит от множества факторов: организации образовательного процесса, индивидуальных особенностей учащихся и педагогов, а также специфики предмета [4:201]. Игровые технологии помогают компенсировать уязвимость мотивации, выступая важным инструментом её поддержания.

Особенно значимы они в условиях обучения иностранному языку. С учётом современных образовательных реформ в Узбекистане возникает необходимость совершенствования игровых технологий, направленных на формирование коммуникативной компетенции младших школьников и усвоение грамматических категорий, в частности английских предлогов.

На основе результатов сделанного нами обзора источников по проблемам использования игровой технологии обучения можно сделать следующее обобщение касательно ее функций в образовательном процессе (рис. 1.1):

Развлекательная функция	• Игры доставляют удовольствие и делают процесс обучения более приятным, что повышает мотивацию и вовлеченность учащихся
Коммуникативная функция	• Игры способствуют развитию навыков взаимодействия, сотрудничества и умения работать в команде
Функция социализации	• Игры помогают учащимся осваивать социальные нормы, развивать навыки общения и взаимодействия в коллективе
Функция самореализации	• Игры предоставляют возможность проявить свои способности, реализовать творческий потенциал и почувствовать уверенность в себе
Диагностическая функция	• Игры позволяют оценить знания, навыки и личностные качества учащихся в неформальной обстановке
Терапевтическая функция	• Игры могут использоваться для преодоления психологических трудностей, снятия стресса и повышения уверенности в себе
Коррекционная функция	• Игры могут способствовать коррекции проблемного поведения, развитию коммуникативных навыков и формированию позитивных установок
Социокультурная функция	• Игры способствуют социализации, усвоению культурных норм и ценностей, а также развитию межкультурной компетентности
Интегративная функция	• Игры могут быть интегрированы в различные части урока, делая его более динамичным и интересным
Моделирующая функция	• Игры позволяют моделировать реальные жизненные ситуации и готовить учащихся к решению практических задач

Рисунок 1.1 Функции игровой технологии обучения в образовательном процессе.

С учетом указанных на схеме функций можно сказать, что применение игровых технологий в образовании способствует также интерактивизации обучения, поскольку способствует созданию интерактивной образовательной среды.

Обсуждение. Сравнительный анализ отечественных и зарубежных подходов подтверждает универсальность игры как педагогического инструмента. Теории Рубинштейна, Эльконина, Хейзинги, Пиаже и Берна акцентируют различные аспекты игровой деятельности, однако все они указывают на её значимость в когнитивном и личностном развитии.

Использование игр в обучении иностранному языку позволяет не только формировать языковые навыки, но и создавать положительный эмоциональный фон, стимулирующий устойчивый интерес к предмету. Применение ролевых, дидактических и коммуникативных игр способствует более глубокому усвоению материала.

В частности, для обучения английским предлогам эффективны игровые формы, так как они моделируют реальные ситуации употребления языка и закрепляют пространственные отношения в наглядной форме.

Заключение. Игровые технологии представляют собой мощный дидактический ресурс, сочетающий развлекательный и образовательный потенциал. Они формируют учебную мотивацию, обеспечивают развитие когнитивных и коммуникативных умений, а также делают процесс изучения иностранного языка более естественным и привлекательным.

С учётом задач начального образования и современных требований к формированию иноязычной компетенции, применение педагогических игр остаётся одним из наиболее эффективных методов, особенно при обучении грамматическим категориям, таким как английские предлоги.

