

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ ЗНАЧЕНИЕ В РАЗВИТИИ И ВОСПИТАНИИ СОВРЕМЕННОГО ПОДРОСТКА**Туйчиев Ашурали Ибрагимович***Предподаватель Ферганского Государственного университета
Факультета физической культуры*

Аннотация: В статье на основе анализа идей разных специалистов рассматривается игровые технологии и их значения в развитии современного подростка.

Ключевые слова: Здоровье, здоровый образ жизни, здоровье населения, компоненты здоровья: соматический, физический, психический, нравственный.

Культура и образование создают человека. Культура – это опыт, история минувших лет, измерение всего созданного человеком, а образование – воссоздание опыта в разуме подрастающего поколения.

Одним из важных частей культуры является значимый общественный инструмент – образование. В ходе того, как развивалось образование, невозможно не заметить, что оно накопило достаточное количество способов ретрансляции культурных идей, принципов и понятий. Данные способы используются на практике в работе с молодежью, приобретающей свой этнокультурный опыт. Следовательно, образование играет огромную роль в воспитании и развитии современного подростка.

Многие ученые хотели раскрыть тайну появления игр. Игра является первой школой развития жизненных ситуаций и практически значимой целью их освоения. С очень давних времен возникла игра, люди много веков назад начали играть в игры. Важность игры для людей в обществе велика, об этом говорят археологические раскопки и найденные предметы. В современном мире игра является неотъемлемой частью жизни.

Игра – сквозной механизм развития ребенка, посредством которой реализуются содержание всех образовательных областей программы образования. Это способствует развитию применения игровых технологий в образовательных учреждениях. Дети имитируют взаимоотношения взрослых, имитируют их поведение, чаще всего это и есть детская игра.

Одним из важных вопросов теории игры является вопрос об её историческом происхождении. Психолог автор оригинальных книг по психологии и педагогике – Д. Б. Эльконин, высказывает мнение о том, что игра могла появиться тогда, когда историческое развитие социума определило роль ребенка в системе общественных отношений. В результате появления сложных форм разделения труда возникает игра, ребёнок больше не может работать, его не получится уже присоединить к производительному труду. Основным источником развития сознательности у детей,

необоснованности их действий, поведения детей со взрослыми и сверстниками является игра.

Когда ребенок берет на себя определенную роль, он старается выполнять все правила, предусмотренные для конкретной роли, ребенок пытается изменить своё поведение и сделать его максимально близким к правилам данной игры. Стимул играть в самой деятельности. Основной составляющей частью игры является роль. Также существуют: устройство (структура) игры, использование игровых предметов и отношения между игроками. Сюжет и содержание также являются составляющими игры. Сюжетом – совокупность действий, которую ребенок отражает в игре. А взаимоотношения, осуществляемые ребенком между игроками или взрослыми, будут называться содержанием. В игре обычно участвует несколько человек, а значит характер будет групповым. Группа играющих детей выступает по отношению к каждому отдельному участнику как организующее начало, санкционирующее и поддерживающее выполнение взятой ребенком роли.

Один из вариантов появления игры – попытка избавиться свободного времени и создание приятного и правильного время препровождения людей.

Игра на протяжении всей истории формирования человечества пронизывает и отображает все экзистенциальные феномены человеческого существования⁸. Многочисленные варианты присутствия игры в культуре, в сознании человека, ее вовлеченность, динамика культурно-исторического развития представляет научный интерес и требуют тщательного философского анализа сущности этого явления. Культуру как «социально- прогрессивную творческую деятельность человечества, направленную на преобразование реальности, на преобразование богатства человеческой истории, на внутреннее богатство личности, на всемерное выявление и развитие сущностных человеческих сил», характеризует как гармоничный баланс духовных и материальных ценностей . Создание материальных благ направлено на серьезную утилитарную деятельность. Мотивом игры является процесс, а не результат. Это не подразумевает никакой материальной заинтересованности. «Освобождение от прямой нужды, от работы (рабства), человек начинает мыслить, чувствовать и творить свободно, повинувшись лишь жажде каждой части своего организма – развернуться» – именно это происходит с людьми, которые находятся в настоящей игре.

Именно от самого процесса игры он получает удовлетворение. Досуг воспринимался как культовое жертвенное пиршество, ему был отведен статус «определяющего начала для всего» . Сакральные игры были основаны на имитации. Охотники, которые готовились к своему делу, пытались выглядеть как звери, на которых ведется охота, они также подражали им. при исполнении охотничьих плясок, изображали полет птицы, движение змеи и т.д. Именно благодаря этому охотники могли одержать верх над зверем, это помогало избавиться от страха перед ближайшей гибелью. Имитация жизни зверя, копирование его внешнего вида, наличие маски и

шкуры стало обрядом, который означал родство некоторых племен с растениями или животными.

Инициация означает совершение таинственных деяний, если обратиться к латыни. «Посвящение во взрослых людей» было связано с переходом их подростковой (или детской) жизни во взрослую. Эти обряды сопровождалось испытаниями: обрезанием, выбиванием зубов или другими операциями. Инициации готовили молодых людей к семейной, производственной жизни, готовили их к обществу. Некоторые из обрядов инициации впоследствии, после утраты первоначального значения, были передвинуты на более раннее время жизни. Древние греки считали, что

«боги приходят в человеческую игру и пребывают в ней», являясь игроками и покровительствуя им. Культурное сообщество объединялось в игре, репрезентирующая функция которой исполнялась двояко: фигура игрового мира замещала нечто сверхъестественное, сверх реальное, а декорация – всю Вселенную. Такое отношение к игре придавало ей статус божественного, сверхчеловеческого. В этом контексте Ф. Ницше говорит о сущности культуры человека, основанной на идеале духа, играющего «со всем, что до сих пор считалось священным, добрым, неприкосновенным, божественным». Используя сверх реальный статус игры и эмоциональное состояние играющих, представители власти Древней Греции, Древнего Рима имели возможность манипулировать индивидуальным и массовым сознанием в своих целях. Показать, что человек важен для общества, имеет определенную власть можно было через посещение спортивных состязаний; более крепкие участвовали в боях гладиаторов. Что касается духовной сферы – танцы и музыка были признаком элиты. Пребыванием в игре элитное общество и представители власти заявляли о своем сверхчеловеческом статусе.

Светский стиль искусства проявлялся в музыке, архитектуре, литературе и других видах искусства. Подражая античным идеалам и дополняя их классическими образами, художники того времени, следуя своему эстетическому восприятию, через игру воображения создавали прекрасные произведения искусства. Искусство эпохи Ренессанса с присущим ему игровым стилем служило важным фактором, определяющим тип культуры. В XVIII веке начинает формироваться интерес к игре как к категории. Игра как форма человеческой активности была предметом философского анализа многих философов. Распространенные игры очень просты, они похожи на игры животных: игры, в которых нужно бегать друг за другом, ловить друг друга, также есть игры с лазанием на деревья или прыжками. Примером такой игры можно назвать «Салки». Также были игры, в которых дети выясняли семейные или социальные проблемы, брали на себя роли членов семьи или общества. Пример такой игры – «Казачьи-разбойники».

Многочисленные игры, воспроизводят в игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие, главное занятие славян («Уж мы просо сеяли...», «Лен», «Мак», «Капуста»). В XV-XVII веках Я.А. Каменский призывал все «школы -

каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр. По мнению Я.А. Каменского любая школа могла внедрить игру в образовательный школьный процесс, главное учитывать возраст и особенности детей и подростков. По мысли философа Иммануила Канта познание предмета происходит через свободную игру этих познавательных способностей, поскольку они не ограничены в предзаданной всеобщей схеме, которая предопределяла бы процесс восприятия и познания вещей и явлений, единый для всех. Для Хейзинга игра – это проекция сущностных сил человека, подчиняющая себе его природные инстинкты. Говоря об игре в контексте ее принадлежности к культуре, философ утверждал, что «существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя». Одним из главных признаков игры, по мнению философа, является свобода, рассматриваемая им в следующих аспектах. Это независимость игры от утилитарных интересов. Цель игры выпадает из непосредственного материального интереса, для настоящего игрока сам процесс игры является целью. Сегодня все, чего достигло человечество, «в строго рассчитанном овладении природой, поставлено на службу пустой, тщеславной игре, которая не имеет ничего общего с культурой и даже лишена высоких ценностей игры, ибо она не желает считаться игрою». Разрабатывая систему основных характеристик игры, Й. Хейзинга философ, историк, исследователь культуры придает важное значение проявляющимся в ней напряжению, случайности, неопределенности, соревновательному аспекту. Он полагает, что именно напряжение управляет развитием игры. Этим Хейзинга раскрывает свое представление о социальном потенциале и педагогической направленности игры. Особую социальную и педагогическую значимость в игре Хейзинга придает ее правилам, соблюдение которых связано для него с уважением этических норм в повседневной жизни. Воспитание привычки к нарушениям правил игры, по его мнению, прямо ведет к пренебрежению нормами социальной жизни.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. а. – Екатеринбург, 1999
2. Аверин В. А. Психология личности: учебное пособие. СПб : Изд-во В. А. Михайлова, 1999.
3. Актуальные проблемы развития психики ребенка // Вопросы детской психологии М.; Л., 1998. Вып. 14.
4. Ashurali, T., & Doston, R. (2023). Sports and Mass Events at the School. Eurasian Journal of Learning and Academic Teaching, 19, 83-88.
5. Tuychiev, A. I. (2022). TECHNOLOGY OF DEVELOPMENT OF DISCIPLINARY SKILLS OF STUDENTS ON THE BASIS OF GAMING TOOLS:

- Uychiev Ashurali Ibragimovich, Teacher of Fergana State University. Education and Innovative Research International Scientific and Methodological Journal,(2), 160-162.
6. Туйчиев, А. И. (2023). ПЕДАГОГИКО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ У УЧАЩИХСЯ ДИСЦИПЛИНИРОВАННОГО ОТНОШЕНИЯ ЧЕРЕЗ ИГРУ. YOUTH, SCIENCE, EDUCATION: TOPICAL ISSUES, ACHIEVEMENTS AND INNOVATIONS, 2(3), 62-66.
 7. Туйчиев, А. И. (2023). ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ:“ФОРМИРОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНАРНОГО МИРООЩУЩЕНИЯ У СТУДЕНТОВ КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ”. Экономика и социум, (4-1 (107)), 938-941
 8. Ibragimovich, T. A. (2023). WAYS TO ADAPT A YOUNG ORGANISM TO PHYSICAL EXERCISES. Conferencea, 289-297.
 9. Tuychiyev, A. I. (2022). DEVELOPMENT OF DISCIPLINARY SKILLS IN STUDENTS AS A KEY PEDAGOGICAL PROBLEM. Academic research in educational sciences, 3(2), 896-901.
 10. Туйчиев, А. И. (2023). ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ:“ФОРМИРОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНАРНОГО МИРООЩУЩЕНИЯ У СТУДЕНТОВ КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ”. Экономика и социум, (4-1 (107)), 938-941.
 11. Ibragimovich, T. A. (2023). WAYS TO ADAPT A YOUNG ORGANISM TO PHYSICAL EXERCISES. Conferencea, 289-297.
 12. Dilshodovich, I. S. (2023, October). PRINCIPLES OF THE FORMATION OF COMPETENCY FOR PREPARING STUDENTS FOR FAMILY LIFE. In INTERNATIONAL SCIENTIFIC RESEARCH CONFERENCE (Vol. 2, No. 17, pp. 29-32).
 13. Dilshodovich, I. S. (2023, October). TALABALARNI OILAVIY HAYOTGA TAYYORLASHNING PEDAGOGIK OMIL VA VOSITALARI. In INTERDISCIPLINE INNOVATION AND SCIENTIFIC RESEARCH CONFERENCE (Vol. 2, No. 13, pp. 96-100).
 14. Dilshodovich, I. S. (2023). TALABA-YOSHLARNING FAMILISTIK KOMPETENTSIYASINI RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK TIZIMINI. IJODKOR O'QITUVCHI, 3(32), 198-202.
 15. Ismoilov, S. (2023). O'SMIR YOSHIDAGI O'G'IL BOLALARNI XAYOTGA TAYYORLASH KOMPETENSIYASINI SHAKLLANTIRISHNING TAMOYILLARI. Scientific journal of the Fergana State University, (1), 227-230.
 16. Dilshodovich, I. S. (2023). JISMONIY TARBIYA O 'QUVCHILARINI SPORT MASHG'ULOTLARI JARAYONIDA MILLIY QADRIYATLAR ASOSIDA TARBIYALASH. IJODKOR O'QITUVCHI, 3(30), 731-734.
 17. Dilshodovich, I. S. (2023). TALABA-QIZLARNI DARSLAR DAVOMIDA JISMONIY FAOLLIGINI OSHIRISH METODIKASI. PEDAGOG, 6(6), 389-393.
 18. Dilshodovich, I. S. (2023). TALABALARDA FAMILISTIK KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK-PSIXOLOGIK XUSUSIYATLARI. IJODKOR O'QITUVCHI, 3(29), 515-519.

19. Байджанов, Б. Х. (2020). Таълим жараёнида илғор хорижий тажрибаларни самарали қўллаш механизмлари. *Science and Education*, 1(2), 514-519.
20. Baydjanov, B. (2023). ВО ‘LAJAK O ‘QITUVCHILARNI O ‘QUVCHILARDA AXBOROT XAVFSIZLIGI KO ‘NIKALARINI SHAKLLANTIRISHGA TAYYORLASH SAMARADORLIGI. *Scientific journal of the Fergana State University*, (1), 9-9.
21. Baydjanov, B. (2023). ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ К ФОРМИРОВАНИЮ НАВЫКОВ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ У УЧАЩИХСЯ. *Farg ‘ona davlat universiteti ilmiy jurnali*, (1), 42-48.
22. Khodjaev, B., & Baydjanov, B. (2022). PEDAGOGICAL BASIS AND PROBLEMS OF PROTECTING STUDENTS FROM THE THREAT OF HARMFUL INFORMATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS. *Scientific journal of the Fergana State University*, (1), 55-55.
22. Artikova, S. M. (2021). ABOUT MODERN METHODS OF TEACHING ENGLISH. *Theoretical & Applied Science*, (4), 414-417.
23. Shaxnoza, A. (2022). PROSODIC FEATURES OF SPEECH FORMS OF ADDRESS IN ENGLISH DISCOURSE IN COMPARISON WITH RUSSIAN. *Journal of Modern Educational Achievements*, 1, 33-38.
24. Артикова, Ш. М. (2023). Специфика Функционирования Плеоназмов В Русском И Английском Языках. *Miasto Przyszłości*, 33, 250-254.
25. Artikova, S. (2022). PROSODIC FEATURES OF SPEECH FORMS OF APPEAL IN ENGLISH DISCOURSE IN COMPARISON WITH INTERNATIONAL LANGUAGES. *Conferencea*, 144-145.
26. Artikova, S. M. (2020). About the importance of teaching foreign languages in the republic of Uzbekistan. *ISJ Theoretical & Applied Science*, 5(85), 79-83.
27. Artikova, S. M. (2020). О НЕОБХОДИМОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В РЕСПУБЛИКЕ УЗБЕКИСТАН. *Theoretical & Applied Science*, (5), 79-83.
28. Артикова, Ш. М., & Муминова, М. А. (2011). ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ТЕХНИЧЕСКИХ ВУЗАХ. *УЧЕНЫЙ XXI ВЕКА*, 55.
29. Artikova, S. (2022). PROSODIC FEATURES OF SPEECH FORMS OF APPEAL IN ENGLISH DISCOURSE IN COMPARISON WITH RUSSIAN. *Conferencea*, 142-143.
30. Artikova, S. (2022). FEATURES OF SPEECH FORMS OF ADDRESS IN ENGLISH DISCOURSE IN COMPARISON. *American Journal of Interdisciplinary Research and Development*, 3, 60-63.
31. Artikova, S. (2022). PROSODIC FEATURES OF SPEECH FORMS OF ADDRESS IN ENGLISH DISCOURSE IN COMPARISON WITH DIFFERENCE INTERNATIONAL LANGUAGES. *American Journal of Interdisciplinary Research and Development*, 3, 55-59.