

УДк 37.02

Елмуратова Улбосын Хожабаевна, преподаватель

Elmuratova Ulbosin Khojabaevna, teacher

Школа №36 г.Нукус

Каракалпакистан

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ ПО ПРЕДМЕТУ "ИСТОРИЯ"

Аннотация: В данной статье освещены обучающие игры по предмету "история".

Ключевые слова: история, игровой технология, образования.

EDUCATIONAL GAMES ON THE SUBJECT "HISTORY"

Abstract: This article covers educational games on the subject of "history".

Keywords: history, game technology, education.

Это воспитание гармонично развитого поколения, принадлежащего к просвещению, культуре, воспитывающего самых уважаемых интеллектуалов, правителей. В будущем - Узбекистан должен восхищаться не только высокоразвитой экономикой, но и образованными, духовно зрелыми детьми

Это бесспорное образование, которое не отстает в условиях сурового времени и гарантирует непрерывное развитие и процветание. В частности, ускоряющееся развитие науки и техники, развитие информационно-коммуникационной системы, демократизация общества, проводимые в республике реформы в сфере образования приводят к личностным особенностям ученика, в том числе к развитию восприятия, воображения, умственных способностей.

Как мы видим, сегодня практически во всех образовательных учреждениях на смену традиционной технологии обучения, внедряемой в сфере образования, выходит новая педагогическая технология. Характеризуется тем, что основная цель современного урока, то есть

нетрадиционного, основана на механизме самостоятельного получения учащимися знаний. Читатель не только слушает на уроке, но и общается со своими личными мыслями, делает определенные самостоятельные выводы. В нем на первом месте стоит личность ученика, а не учителя, как в традиционном уроке. В таких учебниках используется не один учебник, а дополнительные художественные, исторические, научные, философские произведения, атлас, пресса, телевидение и другие материалы. Потому что сейчас наши педагоги очень хорошо знают, что жажда и любопытство к науке не могут удовлетворить эту потребность в простой информации. Они требуют все больше и больше новой информации. Это, в свою очередь, также заставляет учителя искать ученика.

Мы ссылаемся на ваше мнение о технологии некоторых из следующих интерактивных игр, используемых на уроках истории.

«Изысканный» стиль урока можно использовать во всех классах, особенно в старших классах. При этом, как при составлении вопроса, так и при поиске ответа, учащиеся могут воспользоваться учебником и картой. Только при составлении вопроса и поиске ответа необходимо определиться с точным временем. Одна или несколько минут.

Количество учеников в нем должно быть равным в каждом ряду. На листе или в своей записной книжке учитель формулирует не менее 3-5 вопросов по указанным направлениям. После того, как вопросы будут сформулированы, они будут быстро переданы в зависимости от предыдущего ряда. Тот, кто написал вопрос, напишет под ним свое имя. Вопросы будут распределены, заменив их другими строками. Те, кто записывает ответ в указанное время, передают ответ в свою очередь. При этом учителю помогают активные ученики, а ответы проверяются и возвращаются учащимся. Результаты баллов будут прослушаны и объявлены, если учащиеся будут возражать. Хороший аспект этого метода заключается в том, что читатель работает с учебником, картой, ищет ответы на вопросы. Просто нужно быть хитрым, топким.

Игра «Путешествие в страну знаний» также доступна во всех классах. В нем учитель, объясняя ученикам правила игры, создает интересные фразы, привлекая к ним больше внимания, чем к уроку. «Те, кто путешествует из истории в страну знаний, вы пройдете тяжелый, долгий и трудный путь. Для этого вам нужно будет ответить на вопросы с каждой остановки».

Каждый читатель, который дал правильный ответ, нажимает на остановку. А количество остановок должно быть не менее 5 штук. Сначала задается вопрос всему классу. Сначала отвечает, что ученик получает право участвовать в игре. Вопрос-ответ будет продолжен, класс также будет участвовать с вниманием. Если читатель не может ответить в установленное время, то ученик, поднявший руку первым, получает право присутствовать. Только начинает свою силу с первой остановки. После каждой остановки вопросы усложняются. Первая остановка называется «Вход в Страну Знаний». А последняя остановка называется «Страна знаний из истории». Очки также увеличиваются в зависимости от веса вопроса. Читатель, достигший последней остановки, будет признан победителем и поощрен. Те, кто ответил на несколько вопросов, также будут оценены по баллам, основываясь на их участии в продолжении урока.

«Возьмите смысл слов!» игра проводится с учащимися всех возрастов с участием всего класса. Любой читатель не останется в стороне. Вопросы задаются посередине. Каждый читатель отвечает один раз ошибка, даже если это правда, не обращая внимания, Вы читаете следующий вопрос. Читатели снова ответят. Им не нужно сидеть сложа руки. Только пусть одноклассник не повторит сказанное, а сам ответит один раз и даст результат. Вы продолжаете читать вопросы, ответ на которые скрыт в конце.

Интересно, что при составлении вопроса речь идет о том, от сложного к легкому. Если 1 - й вопрос, то 5 баллов; если 2 - й вопрос, то 4 балла; если 3 - й вопрос, то 3 балла; если 4 - й вопрос, то 2 балла; если 5-й вопрос, то 1 балл. Ключом к правильному ответу будет последний вопрос. Читая последний вопрос, вы не говорите, что ответ правильный или неправильный, пока не

получите ответ от читателей, обратите внимание на то, сколько попыток вы сделали, если читатель, который дал правильный ответ, в конце концов, тот же ответ читателя будет оценен в баллах. Этот метод можно повторить, применить в резервные часы или в определенном месте урока.

Такие игровые технологии могут принести еще десятки видов. Как отмечалось выше, важнейшая задача, стоящая перед современным образованием, направлена на удовлетворение потребностей личности ученика в получении знаний. При этом читателю необходимо создать условия для самостоятельного поиска, самореализации. Теперь, не рассматривая ученика как объект образовательного процесса, пассивное лицо, ученик должен стать субъектом, то есть активным участником образовательного процесса. Если учитель использует на своих уроках различные интересные игры и вопросы, несомненно, это приведет к увеличению умственных способностей учеников.

Литературы:

1. Фарходжонова, Н.Ф. (2016). Проблемы применения инновационных технологий в образовательном процессе на международном уровне. In *Инновационные тенденции, социально-экономические и правовые проблемы взаимодействия в международном пространстве* (pp. 58-61).

2. Farhodjonqizi, F. N., & Dilshodjonugli, N. S. (2020). Innovative processes and trends in the educational process in Uzbekistan. *ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal*, 10(4), 621-626.