

8. Қўшжонов М. Маъно ва мезон. – Б. 94-102.

9. Қўшжонов М. Ҳаёт ва қаҳрамон. – Тошкент: Фафур Фулом номидаги Адабиёт ва санъат нашриёти, 1979. – Б. 92 – 153.

10. Шарафиддинов О. Танланган асарлар. – Тошкент: Sharq, 2019. – Б. 493.

11. Шарафиддинов О. Танланган асарлар. – Тошкент: Sharq, 2019. – Б. 496.

Sabirov Ne‘mat Kazakbayevich, dotsent, Farg‘ona davlat universiteti

Umurzakova Nilufar, 4-bosqich talabasi, Farg‘ona davlat universiteti

Orcid: 0009-0000-9495-9404 e-mail: nilyushka19@icloud.com



**ADABIYOT DARSLARIDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN
FOYDALANISHNING O‘QUVCHILARNING IJODIY QOBILIYATLARINI
RIVOJLANTIRISHDAGI AHAMIYATI**

<https://zenodo.org/records/20036057>

Annotatsiya: Ushbu maqolada adabiyot darslarida o‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishdagi ahamiyati kompleks tarzda tahlil qilinadi. Zamonaviy o‘quvchilarning o‘qishga bo‘lgan motivatsiyasining pasayishi va ularning kognitiv xususiyatlaridagi o‘zgarishlar sharoitida an‘anaviy reproduktiv ta‘lim usullaridan interaktiv modellarga o‘tish zarurligi asoslab beriladi. Maqolada badiiy matnни passiv qabul qilishdan uni faol ijodiy qayta talqin qilishga o‘tish mexanizmlari batafsil yoritiladi. Xususan, rolli o‘yinlar, adabiy kvestlar va raqamli geymifikatsiya elementlarining divergens fikrlash hamda emotsional intellektni rivojlantirishdagi roli ko‘rsatib beriladi. Tadqiqot natijasida o‘yin faoliyati nafaqat yordamchi metod, balki zamonaviy ta‘lim muhitida ijodkor shaxsni shakllantirishning muhim omili ekanligi xulosa qilinadi.

Kalit so‘zlar: o‘yin texnologiyalari, adabiyot o‘qitish metodikasi, ijodiy qobiliyatlar, kreativlik, geymifikatsiya, rolli o‘yinlar, divergens fikrlash, matn talqini.

**THE SIGNIFICANCE OF USING GAME-BASED TECHNOLOGIES IN
LITERATURE CLASSES FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENTS’
CREATIVE ABILITIES**

Abstract: This article provides a comprehensive analysis of the significance of game-based technologies in the development of students’ creative abilities in literature classes. In the context of declining reading motivation among modern learners and changes in their cognitive characteristics, the necessity of shifting from traditional reproductive teaching methods to interactive models is substantiated. The paper examines the mechanisms of

transitioning from passive perception of a literary text to its active creative reinterpretation. In particular, the role of role-playing, literary quests, and elements of digital gamification in developing divergent thinking and emotional intelligence is highlighted. The study concludes that game-based activity is not merely a supplementary method, but a significant factor in the formation of a creatively active personality in the modern educational environment.

Keywords: game-based technologies, literature teaching methodology, creative abilities, creativity, gamification, role-playing, divergent thinking, text interpretation.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ

Аннотация: В данной статье предпринимается попытка комплексного анализа игровых технологий в контексте их влияния на развитие творческого потенциала учащихся на уроках литературы. Автор обосновывает необходимость отхода от традиционных репродуктивных методов обучения в пользу интерактивных моделей, продиктованную общим снижением читательской активности и трансформацией когнитивных особенностей современных школьников. В работе детально раскрываются механизмы перехода от пассивного восприятия художественного текста к его активному творческому переосмыслению. Особое внимание уделяется тому, как именно игровые формы — от ролевого моделирования до цифровой геймификации — стимулируют дивергентное мышление и эмоциональный интеллект. В конечном итоге делается вывод о том, что игровая деятельность является не просто вспомогательным элементом урока, а фундаментальным условием формирования творчески активной личности в современной образовательной среде.

Ключевые слова: игровые технологии, методика преподавания литературы, творческие способности, креативность, геймификация, ролевая игра, педагогика творчества.

Введение

Современное литературное образование находится в точке серьезного методологического разрыва. С одной стороны, литература остается уникальным инструментом формирования ценностей и эстетического вкуса, а с другой — она всё чаще воспринимается учащимися как тяжеловесный и оторванный от жизни школьный предмет. Основная проблема заключается в преобладании академического формализма, когда живой диалог с автором подменяется трансляцией готовых литературоведческих клише. В таких условиях ученик перестает быть субъектом творчества, превращаясь в пассивного регистратора чужих мнений, что неизбежно ведет к угасанию интереса к чтению и блокировке креативных способностей.

Для преодоления этого кризиса необходимо внедрение технологий, которые могли бы вернуть уроку литературы характер события, личного открытия. Игровые технологии в этом плане обладают исключительным потенциалом. Игра по самой своей природе глубоко демократична и психологически комфортна, она снимает

«страх перед классикой» и позволяет учащемуся вступить в пространство текста на правах соавтора. Актуальность данной темы обусловлена необходимостью поиска таких путей организации учебного процесса, при которых анализ произведения не убивал бы живое воображение, а, напротив, давал бы импульс для самостоятельного творческого поиска.

Теоретические основы применения игровых технологий

Методологический фундамент использования игровых методов в педагогике традиционно опирается на классические концепции отечественной психологии. Лев Семенович Выготский в своих трудах неоднократно подчеркивал, что игра является не просто отдыхом или подражанием, а сложной формой творчества, в которой ребенок впервые пробует свои силы в создании собственной реальности. Именно в игровой деятельности возникает зона ближайшего развития, где ученик способен совершать интеллектуальные и творческие операции, которые в обычных условиях кажутся ему непосильными.

Продолжая эту линию, Даниил Борисович Эльконин рассматривал игру как особый способ освоения человеческих отношений и смыслов деятельности. В контексте уроков литературы это означает, что игровая ситуация позволяет «прожить» этический конфликт произведения изнутри. Когда ученик перестает смотреть на героя как на объект изучения и начинает действовать в логике его обстоятельств, происходит глубокое личностное присвоение текста.

Современное понимание творческих способностей также тесно связано с игровой активностью. Творчество требует гибкости, беглости мышления и готовности к эксперименту. Эти качества практически невозможно развить в условиях жесткой регламентации. Игровые технологии создают ту самую «безопасную среду», о которой пишут исследователи психологии творчества, где ошибка воспринимается не как повод для порицания, а как естественный этап поиска решения. Таким образом, игра выступает в роли катализатора, запускающего процессы воображения и эмпатии.

Трансформация учебного процесса через игровые формы

Практическое применение игровых технологий на уроках литературы позволяет значительно разнообразить методический инструментарий учителя. Одной из центральных форм здесь является ролевое моделирование, которое может принимать самые разные очертания — от кратких диалогов «от лица персонажа» до масштабных театрализованных реконструкций. Например, организация судебного заседания над литературным героем заставляет учащихся не просто пересказывать сюжет, а глубоко анализировать мотивы, выстраивать систему доказательств и искать текстовые подтверждения своей позиции. В этом процессе литература перестает быть набором букв на бумаге и становится пространством острого ценностного спора.

Другим перспективным направлением является использование литературных квестов и интеллектуальных стратегий. Здесь учебная задача маскируется под игровую цель, требующую от учащегося высокой концентрации внимания к деталям текста. В поисках разгадки или при моделировании альтернативного развития сюжета школьники учатся видеть структуру произведения, его внутренние логические связи.

Такая деятельность стимулирует прогностические способности и учит работать с художественной деталью как со значимым элементом авторского замысла.

Нельзя обойти вниманием и современные элементы геймификации, которые включают в себя систему достижений, уровней и коллективных вызовов. При грамотном подходе цифровые форматы, такие как создание интерактивных карт странствий героя или ведение «дневника персонажа» в социальных сетях, позволяют интегрировать классический текст в привычную для подростка цифровую среду. Это не упрощает произведение, а, напротив, дает учащемуся новые инструменты для его дешифровки и самовыражения через текст.

Механизмы влияния игры на развитие творческой личности

Развивающий эффект игры обусловлен ее воздействием на все уровни психики учащегося. Прежде всего, игровая ситуация радикально снижает уровень школьной тревожности. Когда ученик «надевает маску» персонажа или включается в соревновательный процесс, его внимание переключается с оценки учителя на саму задачу, что освобождает творческую энергию. В этом состоянии возникает феномен «потока», способствующий повышению максимальной реализации интеллектуальных ресурсов.

Наряду с этим, игровая деятельность напрямую стимулирует развитие дивергентного мышления. Большинство игровых заданий на уроках литературы не имеют единственно верного решения, что приучает школьников к мысли о многозначности художественного образа. Умение видеть ситуацию под разными углами зрения, сопереживать антагонистам и находить нестандартные интерпретации — всё это важнейшие компоненты креативности, которые формируются именно в процессе творческой игры.

Особого внимания заслуживает влияние игровых форм на развитие речевой активности учащихся. Необходимость аргументировать свою позицию в споре, произносить монологи от лица героев или описывать свои действия в рамках квеста ведет к естественному обогащению лексикона и развитию гибкости речи. Учащиеся начинают использовать более сложные синтаксические конструкции и метафорический язык, что является прямым показателем развития их литературно-творческих способностей.

Заключение

Подводя итог, можно утверждать, что игровые технологии являются одним из самых эффективных средств актуализации творческого потенциала учащихся на уроках литературы. Они позволяют превратить процесс изучения классики из формальной обязанности в захватывающее исследование, где каждый ученик получает возможность проявить свою индивидуальность.

Важно понимать, что игра в школе — это не отказ от серьезного академического анализа, а путь к нему через личную вовлеченность. Проживая текст в игре, учащийся вырабатывает устойчивый интерес к чтению как к способу самопознания. Внедрение таких технологий отвечает запросам времени и способствует формированию личности,

способной к самостоятельному, оригинальному мышлению и продуктивной деятельности в любой сфере.

Полученные положения позволяют утверждать, что игровая педагогика на уроках литературы закладывает фундамент формирования творчески активной личности и читателя нового типа.

Список использованной литературы

1. Бабанский Ю. К. Оптимизация процесса обучения. — М.: Педагогика, 1982. — 192 с.
2. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. — М.: Просвещение, 1991. — 93 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978. — 304 с.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
5. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей. — М.: Академия, 2002. — 320 с.
6. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. — М.: Академия, 2002. — 272 с.
7. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

Тургунбоева Шахло Кахрамоновна, студентка 4 курса филологического направления, Ферганского государственного университета

Научный руководитель: доцент кафедры русской филологии ФерГУ

Мамажонova Гульмира Муссимовна

Электрон почта: shahulyaibragimova@gmail.com



ОСОБЕННОСТИ ДЕЛОВОГО ЭТИКЕТА В РУССКОЙ ЯЗЫКОВОЙ КУЛЬТУРЕ

Аннотация: Настоящая статья посвящена комплексному изучению особенностей делового этикета в русской языковой культуре. В работе рассматриваются лингвокультурные аспекты делового общения, включая вербальные и невербальные нормы, правила речевого этикета, формы обращений, приветствий, прощаний, а также специфику ведения переговоров, деловой переписки и презентаций в российском контексте. Особое внимание уделяется влиянию исторических, социальных и культурных факторов на формирование русского делового этикета: от советского периода с акцентом на коллективизм, патернализм и иерархию до современных реалий глобализации и интеграции международных стандартов. Анализируются ключевые черты русской деловой коммуникации: уважение к статусу и должности, использование отчеств, сочетание формальности с личными отношениями (построение доверия через «связи»), прямолинейность в выражении мыслей, пунктуальность как