

ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ “ФОРМИРОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНАРНОГО МИРООЩУЩЕНИЯ У СТУДЕНТОВ КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ”

Туйчиев Ашурали Ибрагимович

Преподаватель Ферганского Государственного университета
факультета физической культуры

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

Ключевые слова: игра, развитие, культура, нравственный, дисциплина
**RESEARCH ON THE TOPIC “FORMATION OF A DISCIPLINARY
WORLDVIEW AMONG STUDENTS AS A SOCIO-PEDAGOGICAL
NECESSITY”**

Abstract. Based on the analysis of the ideas of various specialists, the article examines gaming technologies and their significance in the development of a modern teenager.

Keywords: game, development, culture, moral, discipline.

Культура, дисциплина и образование создают человека. Культура и образование – это опыт, история минувших лет, измерение всего созданного человеком, а дисциплина – 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 и дисциплина играют огромную роль в воспитании и развитии современного подростка.

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 ее 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, ребенок 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 свое 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. 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», характеризуется 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 , человек начинает мыслить, чувствовать и творить свободно, повинуюсь 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. Древние греки считали, что «боги приходят в человеческую игру и пребывают в ней», являясь игроками 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 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»).

Список литературы:

1. Ashurali, T., & Javlonbek, M. (2022). METHODS OF CONDUCTING CHILDREN'S SPORTS GAMES. Conferencea, 30-34.
2. Lola Uzakova. 2022. "Linguistic-Cultural Study of Lexical Units Related to the Word "Wedding" in Uzbek and English Languages" PINDUS Journal of Culture, Literature, and ELT (PJCLE) Academic journal
3. Ashurali, T., & Aziz, U. (2022). GENERAL LAWS AND CHARACTERISTICS OF GROWTH AND DEVELOPMENT OF CHILDREN AND ADOLESCENTS. Academicia Globe: Inderscience Research, 3(11), 84-91.
4. L. Uzakova "O'ZBEK VA INGLIZ NUTQIY ETIKETLARINING QIYOSIY TADQIQI" «SCIENTIFIC PROGRESS» Scientific Journal ISSN: 2181-1601 // Volume:1, ISSUE: 3 B 213-216
5. Ashurali, T., & Javlonbek, M. (2022). METHODS OF CONDUCTING CHILDREN'S SPORTS GAMES. Conferencea, 30-34.

6. Oripjonova, R., & Tuychiyev, A. (2022). THEORETICAL FOUNDATIONS OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS TRAINING IN WOMEN'S HEALTH PROMOTION. THE ROLE OF SCIENCE AND INNOVATION IN THE MODERN WORLD, 1(1), 106-110.
7. Ashurali, T., & Aziz, U. (2022). GENERAL LAWS AND CHARACTERISTICS OF GROWTH AND DEVELOPMENT OF CHILDREN AND ADOLESCENTS. *Academicia Globe: Inderscience Research*, 3(11), 84-91.
8. Lola Uzakova. 2022 “O‘zbek va ingliz tillaridagi “to‘y” leksemasi bilan bog‘liq leksik birliklarni lingvokulturologik tadqiqi” (to‘y so‘zi bilan *bog‘liq* etiket shakllari) INTERNATIONAL CONFERENCE ON TEACHING, EDUCATION AND NEW LEARNING TECHNOLOGIES” 2023/1 p958-961
9. Tuychiev, A. I., Sidikova, G. S. (2022). O‘YIN TEXNOLOGIYALARI VA ULARNING ZAMONAVIY O‘SGIRNI RIVOJLANISH VA TARBIYASIDAGI AHAMIYATI. FAN, TA‘LIM VA AMALIYATNING INTEGRASI. ILMIY-METODIK JURNALI , 3 (6), 190-198.
10. Ibragimovich, T. A. (2022). Game Technologies and their Significance in the Development of Education of a Modern Teenager. *Pindus Journal of Culture, Literature, and ELT*, 2(10), 7-12.
11. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. – Екатеринбург, 1999
12. Аверин В. А. Психология личности: учебное пособие. СПб : Изд-во В.А. Михайлова, 1999.
13. Актуальные проблемы развития психики ребенка // Вопросы детской психологии