



FAN, TA'LIM VA AMALIYOT INTEGRATSIYASI

ISSN: 2181-1776

Туйчиев Ашурали Ибрагимович, Сидикова Гульбахор Сабировна

Предподаватели Ферганского государственного университета
Факультета физической культуры

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ ЗНАЧЕНИЕ В РАЗВИТИИ И ВОСПИТАНИИ СОВРЕМЕННОГО ПОДРОСТКА

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

Калит сўзлар: 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 автороригинальных 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 существования. 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», 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 (рабства), человек начинает мыслить, чувствовать и творить свободно, повинувшись лишь жажде каждой части своего организма – развернуться»¹³ – 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 сопровождались 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, сверхреальное, 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 сверхреальный 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 схемой, которая предопределяла бы процесс восприятия и познания вещей и явлений, единый для всех. Для Хейзинги 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 скакой-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»²⁵. 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 Й. Хейзинга раскрывает свое представление о социальном потенциале и педагогической направленности игры. Особую социальную и педагогическую значимость в игре Й. 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.

Характеристика видов игр по их педагогическому значению есть и у немецкого психолога К. Гросса:

- 1 Группа: Развивающие волю, подвижные, сенсорные и умственные игры.
- 2 Группа: Игры, направленные на улучшение инстинктов, например, семейное торжество, рыбалка, семейная игра.

П.Ф. Лесгафт разделил детские игры на две группы:

1. Имитационные – похожи на инициации (из древности); в данных играх игрок подражает кому-то или чему-то.
2. Подвижные – игра имеет ряд правил, которые обязательно к соблюдению.

Позже Н.К. Крупская назвала игры, разделенные по этому же принципу, немного по-другому: творческие (придуманные самими детьми) и игры с правилами.

В последние годы проблема классификации детских игр вновь стала привлекать пристальное внимание ученых.

С.Л. Новиковой была разработана и представлена в программе «Истоки» новая классификация детских игр. В ее основу положен принцип инициативы организатора (ребенка или взрослого).

Выделяется три класса игр.

1. Самостоятельные игры (игра-экспериментирование, сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные).
2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями (игры обучающие: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные; досуговые игры: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театральнопостановочные).
3. Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей: традиционные, или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).

Шмаков Сталь Анатольевич – исследователь игр школьников выделяет следующие функции.

1. Функции самореализации ребенка. Игра становится местом реализации ребенка как личности. На протяжении игры педагог видит поведение игроков, их эмоции, дети проявляют себя ярко. Для педагога и для ученика важен сам процесс игры, а не итог. Хотя нацеленность на результат есть и у учителя, и у ученика, ведь учителю важно развитие ученика, а ученику всегда хочется быть первым. Благодаря игре дети могут познакомиться со всем разнообразием сфер жизни общества, научиться искать выход из сложных жизненных ситуаций. Игровая деятельность реализуется в рамках конкретной игровой площадки, и включается в контекст опыта человечества, что позволяет детям познать и освоить культурную и социальную среды.

2. Коммуникативная функция. Игровая деятельность, безусловно, является коммуникативной деятельностью, но обязательно имеющая свои правила. Ребенок учится входить в межличностные отношения, учится правильно формировать отношение к человеку, к его поведению. После получения опыта в игре чаще всего этот же опыт транслируется и в реальной жизни.

3. Диагностическая функция. Игра более диагностична, чем любая другая деятельность, так как сама по себе есть поле детского самовыражения. Работая с детьми, которые еще не имеют навыков чтения и письма тяжело, а точнее невозможно проводить опросы и тесты. Поэтому важным педагогическим методом исследования является игровой педагогический эксперимент. Внедряя этот эксперимент, педагог видит изменения ребенка, видит его самовыражение, его личные качества и особенности.

4. Терапевтическая функция. Игра выступает как средство психотерапии ребенка. Вероятно, игра может отправить ребенка в то воспоминание или в ту ситуацию, в которой ребенку было больно, не по себе, которое каким-либо образом травмировало психику ребенка. Но уже здесь, в безопасной для ребенка обстановке, он может проиграть эту ситуацию заново и научиться правильно относиться к тому, что причиняет боль или расстраивает.

Дети используют игры для преодоления своих страхов, часто можно увидеть как они специально пугают друг друга или спрятавшись где-то в темном месте вызывают

духов. Также есть различные считалки, страшилки, легенды, которые используются для снятия эмоционального напряжения. Оценивая терапевтическое значение детской игры, Д.Б. Эльконин писал:

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которую получает ребенок в ролевой игре. Отношения, в которые игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстником, отношения свободы и сотрудничества вместо отношений принуждения и агрессии, приводят в конце концов к терапевтическому эффекту».

5. Функция коррекции, которая близка к терапевтической функции. Некоторые авторы даже не выделяют эту функцию, приписывая ее к терапевтической, но данная функция является модификатором видом поведения детей. Если терапевтическая функция – это скорее внутреннее путешествие в суть проблемы и изменение ее, то коррекционная функция, особенно если она связана с развитием коммуникативных, навыков может послужить отличным мотиватором положительного отношения к себе и к ситуации (у ребенка).

6. Развлекательная функция. Игра привлекательна тем, что она может развлечь, ребенок поэтому и участвует в ней. Интересно отметить, что, играя в игру, ребенок сначала развлекается, а затем развивается. Игра как развлечение может способствовать крепкому здоровью, помогает устанавливать позитивные отношения между людьми, дает общую удовлетворенность жизнью, снимает психические перегрузки.

7. Функция реализации задач возраста. Дошкольнику и младшему школьнику игра создает возможности для эмоционального реагирования трудностей. Для подростков игра является пространством построения отношений. Для старших школьников характерно восприятие игры как психологической возможности.

Игровая педагогика – это новое направление для изучения в высших учебных заведениях, которое направлено на изучение исключительно игровых методов воспитания и обучения детей. Игровая деятельность медленно, но верно внедряется не только во внеурочную деятельность, но и в учебный процесс.

По образному выражению Д.Б.Эльконина, игра сама в себе содержит свою гибель: из нее рождается потребность в настоящей, серьезной, общественно значимой и общественно оцениваемой деятельности, что становится важнейшей предпосылкой для перехода к учению. Вместе с тем на протяжении всех лет обучения в школе игра не теряет своей роли, и особенно в начале младшего школьного возраста. В этот период содержание и направленность игры меняются. Большое место начинают занимать игры с правилами и дидактические игры. В них ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе.

Для характеристики игры как развивающей педагогической технологии необходимо установить основные отличительные признаки игры как метода и приема в педагогическом процессе. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью

(Г.К.Селевко). Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. [Электронный ресурс]
2. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. – Екатеринбург, 1999
3. Аверин В. А. Психология личности: учебное пособие. СПб : Изд-во В. А. Михайлова, 1999.
4. Актуальные проблемы развития психики ребенка // Вопросы детской психологии М.; Л., 1998. Вып. 14.
5. Abdumalikovna, M. S. (2021). BASIT KORIEV'S LIFE BECAME A MILESTONE IN THE DEVELOPMENT OF MUSICAL AND THEATRICAL EDUCATION. *Conferencea*, 52-54
6. Abdumalikovna, M. S. (2021). BASIT KORIEV'S LIFE BECAME A MILESTONE IN THE DEVELOPMENT OF MUSICAL AND THEATRICAL EDUCATION. *Conferencea*, 52-54
7. Ashurova, O. (2021, December). THE IMPORTANCE OF AESTHETICITY OF ECOLOGICAL CONSCIOUSNESS AND CULTURE IN THE ACTIVITIES OF PRESCHOOL EDUCATIONAL PROFESSIONALS. In *International Scientific and Current Research Conferences* (pp. 88-90).
8. Dilshodovich, I. S. (2021). Ways To Increase the Effectiveness of Physical Education Classes in Secondary Schools. *Texas Journal of Multidisciplinary Studies*, 2, 142-143.
9. Haidaraliev, H., & Nizamova, S. (2022). AGE-RELATED FEATURES OF MOTOR QUALITIES IN YOUNGER SCHOOLCHILDREN. *Academicia Globe: Inderscience Research*, 3(05), 94-100.
10. Ibragimovna, T. I. (2021). LEGAL AND REGULATORY FUNDAMENTALS OF REFORM OF PRESCHOOL EDUCATIONAL INSTITUTIONS IN UZBEKISTAN.
11. Ismoilov, S. (2021). Developing A Valued Attitude Towards the Family in Students as A Topical Pedagogical Problem. *Zien Journal of Social Sciences and Humanities*, 3, 91-93.
12. Ismoilov, S. (2021). PEDAGOGICAL PSYCHOLOGICAL OPPORTUNITIES FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENT THINKING ACTIVITY IN SCHOOL AND FAMILY COOPERATION. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*, 9(12), 1209-1212.
13. Ismoilov, S. D. (2022). O ‘SMIR YOSHDAGI O ‘QUVCHILARDA OILAVIY QADRIYATLARNI RIVOJLANTIRISHNING O ‘ZIGA XOS MUХИМ JIXATLARI. *INTEGRATION OF SCIENCE, EDUCATION AND PRACTICE. SCIENTIFIC-METHODICAL JOURNAL*, 3(5), 96-100.
14. Ismoilov, S. D. (2022). OILA VA QADRIYAT. *Academic research in educational sciences*, 3(1), 998-1003.
15. Khakimov, S. T. (2022). INCREASE IN THE LEVEL OF PHYSICAL TEXT

CHAMPIONSHIP, DIFFERENTIATED BY YOUNG VOLLEYBALLS ACCORDING TO THE SPECIALTY OF THE GAME. *Academic research in educational sciences*, 3(3), 549-556.

16. Khakimov, S. T. (2022). THE WAYS TO ENHANCE THE TRAINING PROCESS OF YOUNG VOLLEYBALL PLAYERS. *Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal*, 2022(2), 118-135.
17. Madaminov Oribjon Nishanbayevich. (2022). Outdoor Games in The System of Physical Culture and Sports in Higher Education. *Texas Journal of Multidisciplinary Studies*, 5, 18–20. Retrieved from <http://zienjournals.com/index.php/tjm/article/view/718>
18. Makhmutovna, T. K., & Ibragimovna, T. I. (2020). Specific features of the pedagogical process focused on increasing the social activity of youth. *Asian Journal of Multidimensional Research (AJMR)*, 9, 6.
19. Mamasoliyevich, S. S., Abdumalikovna, M. S., & Kholmatova, N. (2022). A Life Sacrificed in the Development of Social Life. *Kresna Social Science and Humanities Research*, 3, 152-156.
20. Patidinov Kamolidin. (2021). Physical Preparation and Development of School Students. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, 3, 161–163. Retrieved from <https://zienjournals.com/index.php/jpip/article/view/517>
21. Sidikova, G. S., & Ibrahimovich, T. A. (2021). FORMATION OF CHILDREN'S HEALTH CULTURE AS A SOCIAL AND PEDAGOGICAL PROBLEM. *Conferencea*, 71-74.
22. Sidikova, G. S., & Ibrahimovich, T. A. (2021). FORMATION OF CHILDREN'S HEALTH CULTURE AS A SOCIAL AND PEDAGOGICAL PROBLEM. *Conferencea*, 71-74.
23. Tuychieva, I. (2015). The concept of pedagogical innovation in modern education. *The Advanced Science Journal*, 87-90.
24. Tuychieva, I. I. (2018). Mechanisms Ensuring Children’s Thought Activity Development at Preschool Education Process. *Eastern European Scientific Journal*, (6).
25. Tuychiyev, A. I. (2022). O ‘QUVCHILARDA INTIZOMIY KO ‘NIKMALARNI RIVOJLANTIRISH DOLZARB PEDAGOGIK MUAMMO SIFATIDA. *Academic research in educational sciences*, 3(2), 896-901.
26. Tuychiyeva, I. I. (2017). Question of Using Linguo-cultural Material for Learning Native Tongue in Professional Colleges. *Eastern European Scientific Journal*, (4), 84-88.
27. Yuldashev, M. (2021). INNOVATIVE ASPECTS FOR HEALTHY LIFESTYLE FORMATION AND DEVELOPMENT OF SPORTS. *CURRENT RESEARCH JOURNAL OF PEDAGOGICS*, 2(05), 102-107.
28. Ахмедов, Б. А. (2020). Сиддиков Бахтиёр Саидкулович, Джалалов Бахромжон Бегмурзаевич МОДЕРНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ-ОСНОВНОЙ ФАКТОР В ФОРМИРОВАНИИ ИННОВАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ. *Academy*, 9, 60.

29. Ибрагимова, Ш. О. (2019). РОЛЬ СЕМЬИ В ФОРМИРОВАНИИ ЦЕННОСТНЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У МОЛОДЕЖИ О БРАКЕ И СЕМЬЕ. In *EUROPEAN RESEARCH: INNOVATION IN SCIENCE, EDUCATION AND TECHNOLOGY* (pp. 84-86).
30. Сиддиков, Б. С., & Джалалов, Б. Б. (2016). ЗАДАЧИ РАЗВИТИЯ АКТИВНОСТИ МОЛОДЁЖИ С ПОМОЩЬЮ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТРЕНИНГОВ. *Ученый XXI века*, (6-2).
31. Сидикова, Г. С. (2022). ФОРМИРОВАНИЕ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА. *Таълим ва Ривожланиш Тахлили онлайн илмий журнали*, 2(1), 6-11.
32. Туйчиев, А. И. (2022). ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ ДИСЦИПЛИНАРНЫХ НАВЫКОВ УЧАЩИХСЯ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ СРЕДСТВ: уйчиев Ашурали Ибрагимович, Преподаватель Ферганского государственного университета. *Образование и инновационные исследования международный научно-методический журнал*, (2), 160-162.
33. Туйчиева И.И., & Ганиева Г.В. (2016). ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИНЦИПОВ ПЛАНИРОВАНИЯ РАБОТЫ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ. *Ученый XXI века*, (11 (24)), 48-53.
34. Туйчиева, И. И. (2019). ВОПРОСЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ АКТИВИЗАЦИИ МЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ В ПРОЦЕССЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ. In *PSYCHO-PEDAGOGICAL PROBLEMS OF A PERSONALITY AND SOCIAL INTERACTION* (pp. 22-25).
35. Хайдаралиев, Х. Х. (2019). МОТИВАЦИЯ ВЫБОРА ПРОФЕССИИ КАК ПРОЯВЛЕНИЕ ПАТРИОТИЗМА СОВРЕМЕННЫХ СТУДЕНТОВ. In *EUROPEAN RESEARCH: INNOVATION IN SCIENCE, EDUCATION AND TECHNOLOGY* (pp. 50-52).
36. Хайдаралиев, Х. Х. (2022). РОЛЬ РИТМИЧЕСКОЙ ГИМНАСТИКИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ. *Academic research in educational sciences*, 3(3), 591-599.
37. Хайдаралиев, Х. Х. (2022). ТЕХНОЛОГИЯ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ АНТИКОРРУПЦИОННОГО МЫШЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ.