

**TALABALARNI RUS TILIDAN TA'LIM BERISH MOTIVATSIYASINI
OSHIRISH USULLARI****А.У.Юлдашев**

доцент кафедры современного
русского языка УзГУМЯ
Ташкент, Узбекистан
yuldashevaziz1003@gmail.com

Annotatsiya. Maqolada o'yin texnologiyalari faoliyat sifatida ko'rib chiqilmoqda, ulardan foydalanish tilni o'rganish uchun motivatsiyani oshirishga xizmat qiladi.

Kalit so'zlar: o'rganish motivatsiyasi, o'quv jarayoni, nutq harakati, nutq ko'nikmalari, didaktik, o'quv, rivojlantiruvchi, ijtimoiylashtiruvchi o'yinlar.

**WAYS TO INCREASE MOTIVATION TO LEARN STUDENTS OF THE
RUSSIAN LANGUAGE**

Annotation. The article considers the game as an activity, the use of which in Russian language teaching classes helps to increase motivation for language learning.

Keywords: motivation to learn, learning process, speech action, speech skills, didactic, educating, developing, socializing games.

**СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ
СТУДЕНТОВ РУССКОМУ ЯЗЫКУ**

Аннотация. В статье рассматриваются игровые технологии как деятельность, использование которых на занятиях по обучению русскому языку способствует повышению мотивации для изучения языка.

Ключевые слова: мотивация к обучению, процесс обучения, речевое действие, речевые умения, дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие игры.

Изменения, происходящие в различных сферах деятельности человека, выдвигают все более новые требования к организации и качеству профессионального образования. Современный выпускник профессионального образовательного учреждения должен не только владеть специальными знаниями, умениями и навыками, но и ощущать потребность в достижениях и успехе; знать, что он будет востребован на рынке труда. Необходимо прививать

обучающимся в образовательных учреждениях интерес к накоплению знаний, самостоятельной деятельности и непрерывному самообразованию. Чтобы достичь этих целей, у студентов должна быть мотивация учения.

Говоря об обучении русскому языку, надо отметить, современная методика поставила перед преподавателями иностранных языков такую задачу: надо учить в аудитории запоминать материал всем вместе (что гораздо веселее и полезнее), употреблять нужные слова и фразы множество раз непосредственно в речи. Чтобы запомнить, необходимо много раз повторить, а чтобы появился навык, надо много раз совершить речевое действие, т.е. мотивированно употребить ту или иную фразу. Такая мотивированность легко возникает в игре.

Характеризует игру наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. Игра в теоретическом плане исследователями рассматривается как деятельность, как процесс, как метод обучения. Игра как деятельность включает целеполагание, планирование, реализацию цели, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Игры имеют спектр целевых ориентаций. Это дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.

Дидактическая цель игр направлена на расширение кругозора, познавательной деятельности, применения знаний, умений и навыков в практической деятельности, развитие обще учебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

Воспитывающие цели предполагают воспитание самостоятельности, воли, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие игры направлены на развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображение, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умение находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

С точки зрения выработки умений по видам речи, по типам компетенций возможна следующая классификация игр: фонетические, лексические, грамматические, речевые, ролевые.

В современном учебном учреждении, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы (иногда весьма существенные) какой-либо педагогической технологии; в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения,

контроля); как технологии внеклассной работы [1: 30].

Игра, согласно исследованиям ученых, наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности. Характеризует игру наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. Игра в теоретическом плане исследователями рассматривается как деятельность, как процесс, как метод обучения.

На занятиях русского языка можно на каждом уроке использовать игры, игровые моменты, связанные с изучаемой темой. Это такие игры как игры - соревнования «Кто больше?», «Кто скорее?», «Эстафеты», которые используются как для запоминания и воспроизведения слов и грамматических форм, так и для употребления их в речи.

Рассмотрим некоторые из них: «Снежный ком» - один студент говорит фразу, каждый последующий повторяет ее и добавляет слово, расширяя фразу, или еще фразы, образуя текст; «Коллективный рассказ» - каждый по очереди продолжает начатую первым историю; «Лучший рассказ» - группы вытаскивают карточку со словами, задача – написать текст, используя эти слова (слов может быть 3-5-10 и т.д.).

Для развития речевых умений студентам предлагаются ситуации и этюды, требующие творческого решения. Студенты должны творчески применить речевые образцы, которые им были получены ранее, в новых ситуациях. Речь обучаемых спонтанна, условия говорения приближаются к условиям естественного общения. Типичной формой работы становятся коллективные формы, когда группа работает самостоятельно под наблюдением преподавателя.

Как можно заметить, полилог позволяет: многократно задавать один и тот же вопрос, как бы «вращаться» вокруг одного вопроса. Это дает возможность студентам многократно «видеть», «слышать» нужную конструкцию; включать в разговор всех студентов группы, объединять всех общением, это в отличие от монолога, где говорит один, а остальные пассивны, от диалога – где только двое заняты разговором, полилог активно вовлекает в общение всех студентов. Позволяет быстро менять тему разговора, «перескакивать» от одной мысли к другой, оставлять часть вопросов без ответа, что дает возможность педагогу обрабатывать большое количество лексического и грамматического материала.

На наш взгляд, использование активных методов обучения в игровых технологиях поощряет фантазию студентов, стимулирует зарождение оригинальных идей, развивает творческие силы и способности.

Таким образом, в процессе игры у студентов повышается познавательный интерес, что ведет к стремлению получения знаний по изучаемому предмету.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. А.А. Акишина, О. Е. Коган. Учимся учить. М., Изд-во «Русский язык», 2002 г.
2. Н. Н. Азизходжаева. Педагогические технологии и педагогическое мастерство. Учебное пособие. Т., 2003 г.
3. С. С. Магдиева. Современные технологии преподавания русского языка и литературы (Литература). –Т.: «Fan va texnologiya», 2012.

