

5. Методика // <https://ru.wikipedia.org/wiki/Методика>.
6. “Олий таълимда тарих фанларини ўқитиш методикаси” модули бўйича ўқув-услубий мажмуа / Туз.: А.Р.Рахматуллаева. – Т.: ТДПУ, 2018. – 4-б.
7. Педагогика. Қисқача изоҳли луғат / Ў.Асқарова, М.Усмонбоева, Х.Рахматова, Ф.Эҳсонова. – Наманган: Наманган ДУ, 2014. – 311-б.
8. Педагогик компетентлик ва креативлик асослари / Н.Муслимов, М.Усмонбоева, Д.Сайфуров, А.Тўраев. – Т.: ТДПУ, 2015. – 125-б.
9. Студеникина М.Т. Методика преподавания истории в школе / Учеб. для студ. высш. учеб. заведений. — М.: 2008. – С. 4.
10. Теоретические основы методики преподавания // <https://studfile.net/preview/2895227/page:3>.
11. Турсунов Ф.Ф. Ноюрдик олий таълим муассасаларида ҳуқуқий таълим назарияси ва методикасини такомиллаштириш (“Миллий ғоя, маънавият асослари ва ҳуқуқ таълими” таълим йўналиши мисолида): пед.фанл. бўйича фалс.доктори (PhD) ... дис. – Т.: 2020. – 22-б.
12. Хораськина Р.И., Шувалова Е.М. Теория и методика обучения истории / Учеб.-мет.пособие. – Казань: Казанский ГУ, 2016. – С. 4.
13. Шоган В.В., Сторожакова Е.В. Методика преподавания истории в школе / Учеб.пособие для вузов. 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Изд-во Юрайт, 2019. – С. 9.

УДК 821.161.

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОЙ
ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К
САМООБРАЗОВАНИЮ У СТУДЕНТОВ**

Азизова Д. А.,

базовый докторант Наманганского государственного университета

dilnoza.azizova.95@bk.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-5894-5013>

Аннотация: В работе рассматривается одна из важных проблем, существующих в методике преподавания русского языка и литературы –

проблема формирования мотивации к самообразованию студентов. Несмотря на то, что проблема мотивации в зарубежной и нашей педагогике и психологии описывалась такими известными учебными как Выготский Л.С., А.С. Макаренко, Сатаров А.Х., Е.В. Чжен и др., проблема мотивации студентов к самообразованию является недостаточно изученной. Следует признать, что аспекты повышения мотивации к самообразованию при помощи применения игровых технологий изучены недостаточно. Остаются не полностью исследованными вопросы о закономерностях формирования познавательной учебной мотивации при помощи педагогических игр и других элементов игровых технологий при обучении русской литературе. В данной статье описывается методика проведения дидактических игр, раскрываются перспективы их использования в вузовском преподавании литературы. Приводятся примеры игр, которые будут полезны в формировании мотивации к самообразованию у студентов. Игровые технологии как возможное средство повышения познавательной мотивации студентов выбраны по той причине, что именно игровые технологии в рамках образовательного процесса являются источником повышения учебного интереса к чтению художественных произведений.

Ключевые слова: методика, игра, урок, технология, литература, художественное произведение, мотивация, самообразование, студенты.

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN RUSSIAN LITERATURE LESSONS TO INCREASE STUDENTS' MOTIVATION FOR SELF- EDUCATION

Azizova D. A.,

basic doctoral student Namangan State University

dilnoza.azizova.95@bk.ru

***ORCID ID:** <https://orcid.org/0009-0000-5894-5013>*

Annotation: *The paper considers one of the important problems existing in the teaching methodology of the Russian language and literature – the problem of formation of motivation for self-education of students. Despite the fact that the problem*

of motivation in foreign and our pedagogy and psychology has been described by such well-known textbooks as Vygotsky L.S., A.S. Makarenko, Satarov A.Kh., E.V. Zheng and others, the problem of students' motivation for self-education is insufficiently studied. It should be recognized that the aspects of increasing motivation for self-education through the use of gaming technologies have not been sufficiently studied. The issues of the patterns of formation of cognitive learning motivation using pedagogical games and other elements of game technologies in teaching Russian literature have not been fully investigated. This article describes the methodology of conducting didactic games, reveals the prospects for their use in university literature teaching. Examples of games that will be useful in forming students' motivation for self-education are given. Gaming technologies as a possible means of increasing students' cognitive motivation were chosen for the reason that it is gaming technologies that are a source of increased educational interest in reading works of art within the framework of the educational process.

Keywords: *methodology, game, lesson, technology, literature, artwork, motivation, self-education, students.*

TALABALARNING MUSTAQIL TA'LIMGA BO'LGAN MOTIVASIYASINI OSHIRISH UCHUN RUS ADABIYOTI DARSLARIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

Azizova D. A.,

Namangan davlat universiteti tayanch doktoranti

dilnoza.azizova.95@bk.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-5894-5013>

Annotatsiya: *Maqolada rus tili va adabiyotini o'qitish metodikasida mavjud bo'lgan muhim muammolardan biri – talabalarning mustaqil ta'limga bo'lgan motivatsiyasini shakllantirish muammosi ko'rib chiqilgan. Xorijiy va bizning pedagogikamiz va psixologiyamizdagi motivatsiya muammosi L. S. Vygotskiy, A. S. Makarenko, Satarov A. X., E. V. Chjen va boshqalar kabi taniqli o'quv qo'llanmalari tomonidan tavsiflanganiga qaramay, talabalarni mustaqil ta'limga undash muammosi etarlicha o'rganilmagan. Shuni tan olish kerakki, o'yin*

texnologiyalaridan foydalangan holda mustaqil ta'limga bo'lgan motivatsiyani oshirish jihatlari etarlicha o'rganilmagan. Rus adabiyotini o'qitishda pedagogik o'yinlar va o'yin texnologiyalarining boshqa elementlari yordamida kognitiv o'quv motivatsiyasini shakllantirish qonuniyatlari to'g'risidagi savollar to'liq o'rganilmagan. Ushbu maqolada didaktik o'yinlarni o'tkazish metodologiyasi tasvirlangan, ulardan rus adabiyotini o'qitishda foydalanish istiqbollari yoritib berilgan. Talabalarning mustaqil ta'limga bo'lgan motivatsiyasini shakllantirishda foydali bo'lgan o'yinlarga misollar keltirilgan. O'yin texnologiyalari talabalarning mustaqil ta'limga bo'lgan motivatsiyasini oshirishning mumkin bo'lgan vositasi sifatida tanlangan.

***Kalit so'zlar:** metodika, o'yin, dars, texnologiya, adabiyot, san'at asarlari, motivatsiya, o'z-o'zini tarbiyalash, talabalar.*

ВВЕДЕНИЕ

Современные образовательные стандарты требуют от преподавателя грамотного и профессионального использования активных форм обучения. Это требование ФГОС способствует реализации системно-деятельностного подхода. Решением этой задачи может служить использование в образовательном процессе игровых технологий.

Следует признать, что аспекты повышения мотивации к самообразованию при помощи применения игровых технологий изучены недостаточно. Остаются не полностью исследованными вопросы о закономерностях формирования познавательной учебной мотивации при помощи педагогических игр и других элементов игровых технологий при обучении русской литературе.

Игровые технологии как возможное средство повышения познавательной мотивации студентов выбраны по той причине, что именно игровые технологии в рамках образовательного процесса являются источником повышения учебного интереса к чтению художественных произведений.

АНАЛИЗ ЛИТЕРАТУРЫ И МЕТОДОВ

По определению С. И. Ожегова «Игра – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [1].

Согласно определению «Педагогического словаря» Г. М. Коджаспирова, занимательность в обучении – это «...использование различных дидактических средств, возбуждающих интерес и внимание обучающихся и стимулирующих их к учению» [2].

Игра – занимательная эффективная форма активизации познавательной деятельности, особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом. Игра является полезным упражнением, мобилизующим разнообразные способности обучающихся. Участие в дидактической игре способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, формирует активность как деятельность, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и приобретении умений.

Не правы те, кто считает, будто дидактические игры на уроке – удел лишь начальной школы. Игры любят все учащиеся, и студенты вузов не исключение. Конечно, в вузах игры приобретают проблемный, поисковый характер, учат анализировать, обобщать, наблюдать, делать выводы.

Существуют такие виды литературных игр, как викторины, кроссворды, шарады, ребусы, головоломки, КВНы, инсценировки, «отгадай писателя», различные конкурсы (чтецов, рисунков, на лучший вопрос по теме произведения, на лучшую литературную игру) и другие [3].

Одни из них (викторина, кроссворд, шарада, ребус, головоломка) являются методами обучения, то есть «способами достижения образовательных задач», другие (КВН, аукцион) – формами организации, то есть «внешним выражением совместной деятельности учителя и учащихся. Конкурс, инсценировка, ученый совет могут быть и тем и другим в зависимости от целей конкретного урока.

Остановимся на определении каждого вида литературных игр.

Викторина – игра в ответы на вопросы, обычно объединенные какой-нибудь общей темой.

Некоторые плюсы викторин на уроке литературы:

- Повышение мотивации учащихся.
- Укрепление связи между теорией и практикой. Викторины позволяют ученикам на практике применить свои знания и навыки.

- Развитие социальных навыков. Учащиеся учатся работать в команде, уважать мнение других, аргументировать свои ответы и мнения.
- Развитие критического мышления. Вопросы викторин помогают учащимся думать, анализировать, делать выводы.

Шарада – загадка, в которой загаданное слово делится на несколько составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово.

Плюсы использования игрового метода «Шарада» на уроке:

- Развитие мышления, сообразительности и воображения. Решение шарад требует определённых усилий и напряжения мысли.
- Обогащение памяти. Уроки с использованием шарад проходят интересно и не утомляют учащихся.
- Улучшение грамотности. Отгадывая и записывая слова, ученики зрительно запоминают написание этих слов и пополняют свой словарь.

Кроссворд – игра-задача, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляющими нужные слова, расположенные вертикально и горизонтально.

При работе с кроссвордом нужно иметь в виду, что вопросы в кроссворде могут быть заданы одним из следующих способов:

- в виде вопросительного предложения, например: «Кто был для Алеши «самым понятным и дорогим» человеком?» («Детство» Горького);
- в виде назывного предложения, например: «Город на Волге, куда приехали Пешковы» («Детство» Горького);
- в виде пропущенного слова в цитате, на месте которого стоит многоточие, например: «Вы, отроки - ..., возьмите коня» («Песнь о вещем Олеге» Пушкина).

Литературный КВН – образовательно-развлекательная игра, проводящаяся между двумя или несколькими командами и включающая в себя ряд конкурсов (приветствие, турнир капитанов, разминка, домашнее задание и др.) литературного содержания.

Некоторые плюсы литературного КВН на уроке литературы:

- Повторение и обобщение материала по литературе.
- Воспитание чувства любви к чтению.
- Развитие нравственных качеств, приобретение и закрепление знаний, умений и навыков.

- Воспитание чувства коллективизма и взаимовыручки.
Кроме того, литературный КВН позволяет студентам проявить свой талант, артистические способности и эрудицию.

Основу игры можно составить из материала, который студенты изучали на уроках литературы.

Инсценировка – подготовка литературного произведения или его части к показу на сцене.

Некоторые плюсы инсценировки на уроке литературы:

- Повышение интереса к предмету. Инсценировка помогает «оживить» занятие и сделать его интересным.
- Лучшее понимание произведения. Студенты могут представить ситуацию и увидеть героев.
- Развитие творческих способностей. Студенты создают что-то новое, интересное и оригинальное.
- Развитие аналитических способностей. Учащиеся учатся проникаться содержанием произведения и анализировать его.
- Сплочение коллектива. Такая работа учит студентов работать в команде.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Рассмотрим **инсценировку** с точки зрения деловой игры. В ней можно выделить

1. Этап подготовки.

На этом этапе прежде всего происходит распределение ролей и обязанностей (режиссер, костюмер, оформитель сцены, герои-артисты, музыканты и др.).

Приступая к постановке, нужно раскрыть и помочь студентам осмыслить замысел автора, глубже и полнее понять литературное произведение, основную идею его, что делается в процессе всей предшествующей работы. Все это дает возможность интересней, лучше поставить и сыграть спектакль.

Также на этом этапе проходит непосредственная подготовка к показу на сцене – оформление декораций, реквизита, репетиция ролей.

1. Этап проведения.

В ходе игры рекомендуется следить за соответствием позиции игроков взглядам того, чью роль они выполняют.

Преподаватель может занимать различные позиции: быть центром игры – руководить, замыкая все на себе; выполнять функцию одного из игроков; вообще не участвовать.

На сцене не надо ставить ничего лишнего, а только необходимые для игры предметы, обозначающие место действия. Гораздо важнее добиться правдивого, увлеченного исполнения ролей героев – именно это обеспечит успех спектакля.

1. Этап анализа.

Нужно проанализировать с учащимися все успехи и неудачи и выяснить их причины. А также отметить работу каждого, особо удачную - выделить. Выяснить, что нужно сделать, чтобы в следующий раз получилось лучше.

«Отгадай писателя» - командная игра, когда одна команда загадывает фамилию писателя, а другая команда определяет его по вопросам, на которые может получить только ответ «да» или «нет». За неверную отгадку засчитывается одно штрафное очко. За три штрафных очка игрок выбывает. За три правильных ответа – награда.

Плюсы этой игры- расширение кругозора студентов, обогащение их знаниями в области биографии писателей, их произведений, теории литературы.

«Каждый – писатель» - игра, в которой учитель начинает рассказ несколькими придуманными им фразами, а каждый последующий студент продолжает рассказ предыдущего. В результате должен получиться связный рассказ.

Весь интерес и смысл игры заключается в том, что каждый из «авторов» и свободен в своем вымысле и связан с предшествующим рассказчиком. Можно таким образом сочинять сказки, рассказы, фельетоны. Развивается внимание, память, речь, воображение, фантазия, творческие способности.

Ниже приведём дополнительные примеры дидактических игр, которые можно применять на уроках литературы, чтобы повысить мотивацию студентов к самообразованию, а точнее интерес к чтению художественных произведений.

- «Пресс-конференция с автором»;
- «Продолжение мысли» (данные биографии, содержание текста, литературоведческие термины);
- «Аукцион» (подготовка сообщений по лотам аукциона);

- «Мой звездный час», «Я у микрофона» (публичные выступления-исследования на литературоведческие темы);
- «Письмо литературному персонажу», «Письмо автору»;
- «Стань героем текста» (внедрение в эпизод с целью личного участия в нем);
- «Литературный турнир» (вызов «соперника» для интеллектуального «сражения»);
- Викторина («Чей поступок?», «Чья речь?», «Чей портрет?», «Предмет в эпизоде»);
- «Литературное домино» (произведение-автор; герой-поступок и тд);
- «Литературное лото»;
- «Открытый финал» (творческое продолжение сюжета);
- «Путаница» (восстановление разнообразных содержательных искажений: сюжетной линии, характеристики героев, пробелов в тексте и тд.).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении нашей статьи мы пришли к следующим выводам:

-при проведении литературных игр педагог выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности учащихся – игровой и учебно-познавательной.

-если использовать на уроках литературы педагогические игры и другие элементы игровых технологий, то это поможет сформировать у студентов познавательную мотивацию к самообразованию.

Педагогическая игра занимает важную роль в учебно-воспитательном процессе, потому что помогает развитию у обучающихся познавательного интереса, речевых умений и навыков, коммуникативных качеств, необходимых для освоения будущей профессии, умения работать в команде и нести ответственность не только за свои действия, но и действия коллектива. Стоит сказать о том, что роль педагогической игры на занятиях по литературе достаточно высока: игровые технологии способствуют формированию положительной внутренней учебной мотивации студентов к самообразованию, активизации познавательных интересов и творческой деятельности обучающихся.

Мы должны стремиться не только достичь дидактической цели, но и сохранить и развить увлеченность, заинтересованность, самостоятельность студентов, повысить их мотивацию к самообразованию.

Проделанная работа не ставит точку в проблеме формирования познавательной мотивации студентов к самообразованию, поэтому набранный практический и теоретический материал требует дальнейшей обработки, систематизации и более глубокого исследования проблемы формирования познавательной мотивации обучающихся к самообразованию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агапова, И. Занимательные литературные игры и викторины / И. Агапова, М. Давыдова. - М.: Рипол Классик, Дом. XXI век, **2020**. –159-172 стр. (I. Agarova, I. Entertaining literary games and quizzes / I. Agarova, M. Davydova. Moscow: Ripol Classic, Dom. 2020. p. –159-172).
2. Борисов, А.С. Занимательное пушкиноведение: викторины, литературные игры, кроссворды / А.С. Борисов. - М.: НТЦ Университетский, **2016**. –92 стр. (Borisov, A.S. Entertaining Pushkin studies: quizzes, literary games, crosswords / A.S. Borisov. - M.: NTC University. p. 92).
3. Кац, Э. Э. Литературное чтение. 200 заданий по литературному чтению для тематического контроля. Литературные игры и творческие задания./ Э.Э. Кац. - М.: АСТ, 2016. – 236 стр. (Katz, E. E. Literary reading. 200 literary reading assignments for thematic control. Literary games and creative tasks./ E.E. Katz. - M.: AST, 2016. p. 236).
4. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. - М.: Academia, **2013**. –17-23 стр. (Kojaspirova, G. M. Pedagogical dictionary / G.M. Kojaspirova, A.Yu. Kojaspirov. - M.: Academia, 2013. p. 17-23).
5. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка / Российская академия наук. Институт русского языка имени В. В. Виноградова. — 4-е изд., доп. — М.: Азбуковник, 1997. –54-59 стр. (Ozhegov S. I., Shvedova N. Y. Explanatory Dictionary of the Russian language / Russian Academy of Sciences. V. V. Vinogradov Institute of the Russian Language. — 4th ed., supplement, Moscow: Azbukovnik, 1997. p. 54-59).
6. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / Под ред. проф. Л. И. Скворцова. — 28-е изд. перераб. — М.: Мир и образование, 2014. –15 стр.



(Ozhegov S. I. Explanatory dictionary of the Russian language / Edited by Professor L. I. Skvortsov. — 28th ed. reprint — M.: Mir i obrazovanie, 2014. p. 15).

7. Силиверстова Н. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе, статья "место и роль игровых технологий в преподавании литературы" | Статья по литературе: | Образовательная социальная сеть (дата обращения 29.12.2024). (Seliverstova N. B. The place and role of gaming technologies in the educational process, article "The place and role of gaming technologies in teaching literature" | Article on literature: | Educational social network (accessed 29.12.2024)).