

УДК: 378.30.

## ВИДЫ СОВРЕМЕННОГО ЗАНИМАТЕЛЬНОГО ИГРОВОГО МАТЕРИАЛА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

**Саттарова Гулнора.**<sup>1</sup> Преподаватель кафедры узбекского языка, педагогики

и физической культуры,

факультет защиты растений и агрохимии

Андижанского института сельского хозяйства и агротехники,

Узбекистан, г. Андижан

**Халимжонов Абдурашид.**<sup>2</sup> студент Андижанского института сельского

хозяйства и агротехники,

Узбекистан, г. Андижан

**Аннотация:** Активизация познавательной деятельности учащихся - одна из самых основных задач учителя. Среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует умственную деятельность в данный момент, но и направляет её к последующему решению различных задач. Устойчивый познавательный интерес формируется разными средствами.

**Ключевые слова:** учебная деятельность, спецкурсы, учебно-профессиональные, мотивы, развлекательный материал.

## TYPES OF MODERN ENTERTAINING GAME MATERIAL IN RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

**Sattorova Gulnora.**<sup>1</sup> Teacher of the department of the Uzbek language, pedagogy and physical culture, faculty of plant protection and agro chemistry

Andijan Institute of Agriculture and Agro technologies,

Uzbekistan, Andijan

**Khalimjonov Abdurashid.**<sup>2</sup> - student of the Andijan Institute of Agriculture and Agro technologies

Uzbekistan, Andijan

**Abstract:** Enhancing the cognitive activity of students is one of the most basic tasks of a teacher. Among all the motives of educational activity, the most effective is the cognitive interest that arises in the process of learning. He not only activates mental activity at the moment, but also directs it to the subsequent solution of various tasks. Stable cognitive interest is formed by different means.

**Key words:** educational activity, special courses, educational and professional, motives, entertaining material.

Занимательный материал - это творческая целенаправленная деятельность, в процессе которой обучаемые в занимательной форме глубже и легче познают явления окружающей действительности. Включение в занятие занимательного материала делает процесс обучения интересным, создаёт у учащихся бодрое рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала. Использование занимательного материала оправдано только тогда, когда он тесно связан с темой занятия, органически сочетается с учебным материалом, соответствует дидактическим целям.

Но, как всякое средство, занимательность может давать различный эффект в зависимости от многих условий своего применения. Она может быть эмотивной, исчезать с исчезновением соответствующей ситуации, но она может вести и к устойчивому познавательному интересу.

В работах Р.Г. Лемберг достаточно основательно проанализированы возможные результаты так называемых аттракционных приемов введения в тему занятия, познавательная ценность которых бывает равна нулю.

Если говорить о проблеме умелого и правильного подбора занимательного материала, то здесь необходимо перечислить основные положения, касающиеся занимательности обучения:

- “Всю занимательность обучения следует делить на “внешнюю” (не связанную с содержанием урока) и “внутреннюю”, причем

“внутренняя” занимательность предпочтительнее “внешней” и удельный вес ее должен постепенно увеличиваться”.

- Использовать на занятиях все виды занимательного материала.
- Основу занимательности, используемой на уроках должны составлять задания, непосредственно связанные с программным материалом.

В толковом словаре С.И. Ожегова даются определения следующих видов занимательного материала.

Загадка - изображение или выражение, нуждающееся в разгадке, истолковании.

Скороговорка - специально придуманная фраза с труднопроизносимым подбором звуков, быстро проговариваемая шуточная прибаутка.

Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур, букв или знаков.

Пословица - краткое народное изречение с назидательным содержанием, народный афоризм.

Поговорка - краткое устойчивое выражение, преимущественно образное, не составляющее, в отличие от пословицы, законченного высказывания.

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

Кроссворд - игра - задача, в которой фигура из рядов пустых клеток заполняется перекрещивающимися словами со значениями, заданными по условиям игры.

Чайнворд - игра-задача, в которой расположенные цепью клеточки заполняются словами таким образом, что последняя буква одного слова начинает собой следующее.

Конкурс - соревнование, имеющее целью выделить лучших участников, лучшие работы.

Большинство исследователей занимательный игровой материал рассматривает и как одно из средств, обеспечивающих рациональную взаимосвязь работы воспитателя на занятиях и вне их. Такой материал можно включать в основную часть занятия или использовать в конце его, когда наблюдается снижение умственной активности учащихся. Элементы занимательности: игра, всё необычное, неожиданное вызывает у обучаемых богатое своими последствиями чувство удивления, помогает им усвоить любой учебный материал.

В заключении отметим, что занимательность материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении, предлагаемых учителем на уроке - будь то загадка или самая элементарная головоломка, представленные как в традиционном виде, так и в мультимедийном. Многообразие занимательного материала - игр, задач, головоломка - даёт основание для их классификации, хотя довольно трудно разбить на группы столь разнообразный материал, созданный педагогами, методистами. Продуктивность обучения во много зависит от компетентности конкретного учителя русского языка, который организывает учебный процесс.

Проведя и проанализировав наше исследование, мы выявили, что игровой занимательный материал позволяет не только активно включить учащихся второй ступени в учебную деятельность, но и активизировать их познавательную деятельность. Игровой занимательный материал помогает учителю донести до учащихся сложный материал в доступной форме,

особенно с применением мультимедийных технологий. Отсюда можно сделать вывод о том, что создание особых психолого-педагогических условий необходимо для применения игрового занимательного материала.

#### **Литературы:**

1. Андерсен, Бент Б. Мультимедиа в образовании: Бент Б. Андерсен, Катя ван ден Бринк -- Москва, Дрофа, 2007 г.
2. 5. Божович, Л.И. Личность и ее формирование. [Текст] / Л.И. Божович. - М., 2008.
3. 6. Веракса Н.Е. Индивидуальные особенности познавательного развития учащихся среднего и старшего возраста. [Текст] / Н.Е. Веракса. - М.: ПЕРСЭ, 2003.
4. Жабборова С.Т. Способы повысить интерес студентов к изучению темы и объем самостоятельной работы. Международный научный журнал. Экономика и социум. № 6 (73) -с.: 2020.
5. Усмонов Н. Лингводидактический потенциал мультипликационных фильмов в обучении русскому языку как иностранному языку. Международный научный журнал. Вопросы науки и образования. № 11 (95) -с.: 2020.
6. С. Саидова. Сб.статей: Наука, образование, общество. Андижан 2009г. Клуб переводчиков- как вид самостоятельной внеаудиторной работы.