

**МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГР НА
УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ**

Нуров Умед

*студент 1- курса Шахрисабзского государственного
педагогического института.*

Аннотация: *использование интересных интерактивных игр на уроках русского языка, дидактическая игра, эвристические методы обучения, профессиональная подготовка, креативность, креативное мышление, творческое мышление, творческие способности, творческая мотивация, творческая среда.*

Ключевые слова: *инновации, образование, методология, креатив, интерактивный метод.*

Abstract: *the use of interesting interactive games in Russian language lessons, didactic game, heuristic teaching methods, vocational training, creativity, creative thinking, creative thinking, creative abilities, creative motivation, creative environment.*

Keywords: *innovation, education, methodology, creativity, interactive method.*

ВВЕДЕНИЕ

Одна из глобальных задач инновационного развития в мире формирование у людей способности к творчеству. В этом новый уметь создавать опыт, находить решения в сложных процессах, профессионально творческий подход к деятельности, умение разумно рисковать, подразумеваются такие действия, как профессиональная компетентность.

Учение о том, как воспитывать и воспитывать детей яшашни ўргатувчи, ушбу билимлар асосида Джамият развитие как эгаллагана полноценная профессия у него есть и другие цели, и цели, к которым он стремится. Бундан келиб похудеть чикқан холда короне олиш - бу того,

домашней птицы, но и для того, хаетда га айланган стратегия действий оширишга каратилган посредник.

Современные специалисты по креативному формированию учебное сообщество выполняет основные задачи тизимининга. Куильган цель обучения креатив в каждом из них есть свои плюсы и минусы. участники переговоров, яратиш и ундан получили возможность выступить в качестве условий.

Е.С.Шелестова [1], Н.А.Степаненко [2] и башкалар дознаватели креативщик тушунчаси похвалил кельтирилгана. Авторское право © Copyright 2017. Все права защищены. преподаватель-креативщик, преподаватель-креативщик, преподаватель-креативщик, преподаватель-консультант, преподаватель-консультант, преподаватель-консультант, преподаватель-консультант образование в области экономики и сельского хозяйства модернизация является основным условием качественного размещения.

Творческий метод "совместное решение".

В этой технике вам понадобятся большие листы бумаги и разные ручки и ручки будет. Аудитория состоит из нескольких человек с равным количеством участников делится на группы. Допустим, в нашей группе 12 человек. Их 2 на 6 человек разделитесь на группы. Каждый лист бумаги делится лучами центра на 6 равных сеток, каждый слушатель пытается понять свою тему в этой области. Через 15 минут учащиеся меняют сетки, двигаясь по часовой стрелке. Теперь им нужно продолжить рассуждения своих коллег[3]. Таким образом, каждые 15 минут слушатели меняются секторами, пока не вернуться к себе. По завершении работы группа анализирует результат.

Творческий метод "увеличение и уменьшение проблемы"

Из письменной или устной формы при поиске решения данной задачи можно использовать. При этом необходимо” преувеличивать " проблему, то есть находить ответы на вопросы о том, какие ситуации возникнут, если

проблема станет больше, как изменится мир[4]. Затем необходимо “уменьшить” проблему и выполнить следующие шаги.

Творческий метод" 10 открытий"

Читатели узнают, что окружает их в профессиональной деятельности, и предложат сделать 10 открытий для себя за неделю. Отчет представлен в виде фотографии с кратким описанием.

Креативный метод” дизайн мышления “(Design thinking)” дизайн мышления ” – это метод, который создает инновации [5]. Его ключевым элементом является глубокое понимание и наблюдение за проблемой.

Этапы проведения дизайна мышления следующие. Понимание – понимание данной проблемной ситуации;

1. Фокус-ключевой момент в конкретной проблеме;
2. Идея–разработка идей;
3. Прототип-создание прототипа;
4. Тест-проверка результата.

1. Понимание-проблемно-ориентированная информация на этом этапе собирают и сортируют. Почему эта информация от учителя является проблемой его спрашивают о том, что он считает. Весь” дизайн мышления ” к этому шагу основывается на [6]. Конечно, если вы спросите учителей о причине проблемы, отвечает, но поверхностно, человеческим знаниям свой внутренний пытается скрыть свои чувства за собой.

Решение исходной проблемы нам нужно заинтересовать учителей своими внутренними голосами, если мы хотим их найти. Первоначальная задача этого шага состоит в том, чтобы решить проблему так мы должны выяснить, как студенты воспринимают “почему вышеупомянутое они считают ситуацию проблемой? чтобы найти решение вопроса” должно быть направлено [7]. Понимание-это базовая часть данных, которая снова обрабатывается, для классификации и применения необходимо более глубокое понимание. Для этого существуют различные интерактивные методы. Например, “Кластер”, ” Цветок лилии“, "Т-образная схема" и X.k

2. Фокус (Point of view - фокус) означает, что мы собрали информацию, которая привела нас к поиску решения проблемы (на этапе понимания). Исходя из этого, фокус-это одна или несколько проблем, которые вы пытаетесь решить. Фаза фокусировки как видно, на этом этапе фокусировка в соответствии с потребностями выбирается, исходя из него, излагается ряд идей и в итоге выполняется. Проблема, которая не решается в другой группе для создания инноваций необходимо найти решение, а остальное скопировать. Мы другая группа мы должны выбрать проблему, представители которой, по нашему мнению, не имеют решения. Именно в таких задачах дизайн мышления работает на высоком уровне. Основная цель этого шага-четко сформулировать проблему [8]. При этом первоначальное игнорирование проблемы, а скорее попытка найти решение последней поставленной проблемы. Для этого воспользуемся такими интерактивными методами, как "ВЕР (вер)", "резюме".

Стадия идеи

Если на этапе фокусировки мы нашли конкретную проблему, то на этапе идей это найдем решение проблемы. Следовательно, на этапе идеи рассматривается последовательность идей каждой группы. При этом члены группы задают вопросы, основанные на рожденных идеях, то есть мы используем интерактивный метод "мозгового штурма"[9]. В результате вопросов и ответов будет найдено наиболее оптимальное решение.

Стадия создания прототипа

Прототипирование-это этап, на котором учащиеся задают вопросы в зависимости от ответа они стремятся к поставленной цели. Проектирование на более высоких уровнях найти ответы на вопросы довольно сложно было бы. Например, "в развитии творческих способностей у преподавателей вузов. какие педагогические требования предъявляются?". Прототип-это много вещей можно сказать: доска с наклейками, ролевая игра и т. д.к. в Атии мы находим студентов, которые исходят из их внутренних чувств, мы видим знания, полученные на практике.

Стадия тестирования

"Тестирование-это способ узнать больше о вашей концепции и понять ее. уметь применять к другим" –Стэнфордская школа Д.школа Этап тестирования в целом похож на этап прототипирования, за исключением того, что результаты, полученные на четырех вышеуказанных этапах, суммируются и являются общими делается вывод. Проведение практических занятий с использованием представленного "дизайна мышления" практикуется во многих развитых странах. Причина в том, что лекции, практические занятия и семинары, проводимые таким образом, еще больше мотивируют студентов работать над собой [10]. Кроме того, увлекательно вести занятия, в течение 80 минут не только слышать преподавателя, но и обучать студентов самостоятельно создавать и находить решения проблем по теме, при необходимости показывать ее в виде сюжетно-ролевых игр. Учащимся не будет скучно в таких курсовых процессах, и они смогут полноценно разобраться в новой теме.

Вывод. Экономическое развитие промышленности, в частности, страны в целом зависит от использования творческих способностей человеческих ресурсов. Наряду с формированием творческих личностей, система образования выполняет одну из своих функций. Креативность - это новая форма проявления личности в любой деятельности, означающая способность создавать оригинальные идеи. В то же время процесс развития креативности характерен для различных сфер деятельности.

Список использованной литературы

- 1.Аминов Н.А. Модель управления образованием и стиль преподавания / / Вопросы психологии. 1994. №2. С. 88-99
2. Симпсон Рэй Э.М. Управление качеством образования: Учебное пособие для вузов. М.: Академический проект, 2006. 320 с., Скидин О.Л. Управление образованием: теоретико-методологический анализ социальных технологий. М.: Згу, 2000. 291с.
3. , Флорида. (2002). Расцвет креативного класса: и как он трансформирует

работу, досуг, общество и повседневную жизнь. Нью-Йорк: Perseus Книжная группа

4. Лапасев С.П. Оценка уровня инновационного развития регионов на основе креативности // Вестник ОГУ. 2011. №8. С.52-56

5. Подберезкин А.И. Национальный человеческий капитал. т.3. кн.3. Творческий класс и идеология русского социализма. – М., 2011. - 540 с.

6. Шелестова Е.С. Технология формирования креативности студентов-дизайнеров в процессе профессиональной подготовки. Диссертация. канд.пед.наук. – М.: 2014. 231 с.

7. Степаненко Н.А. Развитие творческого потенциала студента педагогического направления подготовки. - Дисс....канд. пед. наук. канд.пед.наук. - Орск: 158 2015. 215 С.

8. Ахметова Д., Гуре Л. Преподаватель вуза и инновационные технологии // Высшее образование в России. 2001. №4. С.138

9. Болл Г.А., Бастун М.В., Гордиенко В.И., Красильникова Г.В., Красильников С.Г. Психология труда и профессиональной подготовки личности: Учеб.пособие / Академия педагогических наук Украины, Институт педагогики и психологии профессионального образования/ Под ред. П.С.Перепилиса, В.В.Рибалки. - М.: Универ, 2001. - 330 с.

10. Гершунский Б.С. Образовательно-педагогическая прогностика. Теория, метрология, практика: Учебное пособие. М.: Наука, 2003. 768С.