



INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL ONLINE CONFERENCE

# TEACHING FOREIGN LANGUAGES

TSUL ICON FLT



TASHKENT 2021



**THE MINISTRY OF JUSTICE OF THE REPUBLIC OF UZBEKISTAN**

**TASHKENT STATE UNIVERSITY OF LAW**

An international scientific and practical online conference on the topic  
**TSUL INTERNATIONAL CONFERENCE ON  
TEACHING FOREIGN LANGUAGES  
(TSUL ICON - FLT)**

**Foreign languages department**

**Tashkent – 2021**

## МЕТОД ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КАК КРЕАТИВНЫЙ ПОДХОД ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА

*Якубова Ферузахон Аскаровна*

*старший преподаватель*

*Технического института*

*Ёджу в городе Ташкент*

DOI 10.5281/zenodo.4963500

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы эффективного использования инновационных методов в процессе обучения русскому языку в высших учебных заведениях. Дается характеристика инновационного высшего учебного заведения. Предлагается применение метода игрового проектирования как креативного подхода технологии эдьютейнмента.

**Ключевые слова:** *инновации, процессы, технологии, модернизация, проектирование, эдьютейнмент, образование, творчество.*

Внедрение инновационных методов обучения в процесс обучения русскому языку является необходимым условием творческого и интеллектуального развития студентов. В системе современного высшего учебного образования Узбекистана инновационные процессы осуществляются в следующих направлениях: создание обновленного содержания образования, разработка и внедрение новых педагогических технологий, формирование новых видов учебных заведений. Изучением подобного рода изменений в педагогической практике занимается педагогическая инноватика. Наиболее кратко и понятно определение термину "педагогическая инноватика" дано Юсуфбековой Н.Р. Она трактует её как учение о создании педагогических новшеств, их оценки и освоении педагогическим сообществом, внедрением и распространением. Педагогическая инноватика непосредственно связана с модернизацией и инновационной деятельностью образования. [1, с.51]

Модернизировать образование означает улучшать его, что-либо меняя, привнося новизну и отказываясь от каких-то отживших, малоэффективных технологий, то есть, по сути вводить инновации. Разработка программы инновационной деятельности, направленной на создание, освоение, закрепление и распространение инноваций является первоочередной задачей инновационного образовательного учреждения. Современные высшие учебные заведения Узбекистана становятся центрами формирования инновационного развития. Инновационное высшее учебное заведение имеет ряд своих аспектов: инновационный вуз является конкурентным, занимает лидирующие позиции в образовательном пространстве, ведет инновационную научную деятельность, развивается на основе актуальных научно-обоснованных идей, концепций, подходов.

Применение инновационных технологий облегчает изучение, запоминание и закрепление профессиональных знаний, умений и навыков у студентов, способствует развитию и повышению профессиональных качеств будущего специалиста, способствует выработке новых, оригинальных подходов к профессиональным ситуациям и к будущей профессии.

Одним из эффективных технологий является технология эдьютейнмента. Эдьютейнмент-это технология, которая включает в себя креативные подходы в организации обучения студентов, которые имеют желание учиться, поскольку они могут видеть практические результаты своей деятельности. Одним из креативных подходов является метод игровых проектов. Метод игрового проектирования выступает как возможное средство решения актуальных проблем при обучении русскому языку студентов узбекских групп. С точки зрения обучающей деятельности игровое проектирование бывает развивающим; по характеру когнитивной деятельности – исследовательским; по методу исследования – творческим; по смысловому аспекту – обучающим; по использованию – научным или прикладным; по количеству участников – индивидуальным или групповым; по

продолжительности – краткосрочным (охватывает одну тему) или долгосрочным (охватывает несколько тем). Игровое проектирование формирует у студентов языковые, культурологические, коммуникативные, творческие, проблеморешающие, общенаучные, информационные, познавательные, коммуникативные, ценностно-смысловые, социальные компетенции. Метод игровых проектов включает реализацию следующих задач: выработать у студентов самостоятельное, критическое мышление, умение работать с информацией; научить размышлять, опираясь на знание фактов, закономерностей науки, делать обоснованные выводы, работать в команде, выполняя разные социальные роли; принимать самостоятельные аргументированные решения. Метод игрового проектирования имеет *педагогические основания* – свободное воспитание, опору на индивидуальный опыт учащихся, поисковую, исследовательскую ориентацию и *психологические основания* – гуманистическую психологию, естественную потребность учащихся в познании и исследовании. В организации игровых проектов роль преподавателя имеет важное значение. Мастерство преподавателя определяется в совершенствовании искусства преподавания, научной и исследовательской деятельности, в подготовке творческих личностей и высококвалифицированных специалистов. Метод игрового проектирования может применяться как в аудиторной, так и во внеаудиторной деятельности. Метод игровых проектов позволяет организовать совместную работу нескольких преподавателей, носит характер сотрудничества, партнерства, которое возможно при гибком сочетании самостоятельности и ответственности студентов с управлением со стороны преподавателя; формирует креативно-интеллектуальную активность, коммуникативные умения, широкое усвоение информационных технологий; создает условия для творческой самореализации личности, способствующей повышению самооценки; формирует социальный опыт, умение видеть, выделять и решать социальные и профессиональные проблемы; расширяет социальные контакты,

в ходе которых развивается умение взаимодействовать с разными людьми при решении проблем; развивает исследовательские способности к творческому сотрудничеству и формирует необходимое для профессиональной деятельности умение анализировать производственные проблемы, находить творческие пути их решения, осознавать ответственность за результаты общего труда; воспитывает инициативность, активность и самостоятельность студентов на занятиях русского языка.

Задания по методу игрового проектирования стимулирует студентов самостоятельному изучению русского языка на основе 3 принципов: связывают теорию с практикой, являются последовательными и доступными. Ярким примером использования метода игрового проектирования при обучении русскому языку являются такие задания, как:

Задание №1- изучить деятельность выдающихся мастеров ораторского искусства. Подготовить выступление на тему «Я оратор».

Задание №2. - познакомиться с традициями и обычаями русского народа, подготовить выступление, рассказать о национальных русских блюдах и приготовить их, поиграть в русские национальные игры, собрать пословицы,

Задание №3. - организовать виртуальное путешествие по городам, входящим в Золотое кольцо России, подготовить выступление об архитектурных достопримечательностях, древним местам этих городов.

Задание №4. - написание сценариев и воспроизведение театральных сцен из произведений русских писателей.

Задание №5. - работа с фильмом. Просмотреть фильм и составить вопросы к каждому кадру; ответить на вопросы преподавателя при просмотре фильма; озвучить фильм на основе письменно составленных вопросов и ответов; составить вопросы, раскрывающие содержание фильма (количество вопросов определяется преподавателем).

Заключение. Подводя итог вышеизложенному необходимо отметить, что обеспечить качество высшего образования можно эффективным

внедрением в образовательный процесс передовых педагогических инновационных, информационных, коммуникативных технологий, также воспитанием студентов в духе патриотизма, уважения национальных традиций и ценностей, формированием духовно развитого и физически здорового поколения. Использование метода игрового проектирования как креативного подхода технологии эдьютейнмент дает возможность подготовить специалиста, который владеет не только теоретическими знаниями, но и практическими умениями и навыками, конкурентоспособного на рынке труда, ориентированного на успешное и эффективное решение профессиональных задач.

#### **Литература:**

1. Юсуфбекова Н.Р Общие основы педагогической инноватики: Опыт разработ. теории инновац. процессов в образовании: (Метод. пособие) М.: ЦСПО РСФСР, 1991. - 91 с.
2. Лазарев В. С., Мартиросян Б. П. Педагогическая инноватика. М.: Просвещение, 2006, 235с.
3. Шамрай Н. Н. Инновации в системе высшего профессионального образования в области традиционного прикладного искусства // Педагогика искусства. 2012. №2.
4. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 368с.
5. Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения / Н. А. Кобзева // Ярослав. пед. вестн. - 2012. - № 4, т. 2 (Психол.-пед. науки). - С. 192-195.
6. Дьяконова, О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сиб. пед. журнал. -2012.-№ 6.- С. 6-12.