

Название работы: «Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы как одного из средств по восполнению дефицитов методических компетенции педагогов в пределах образовательной области «Филология»

Предмет: русский язык, литература

ФИО: Широкова Анастасия Сергеевна

Должность: учитель русского языка и литературы

Место работы: МАОУ «Школа №58» КГО

Введение

Исследования компетенций учителей – это часть программы Национальной системы учительского роста, которая вошла в указ президента Владимира Путина «О национальных целях и стратегических задачах развития РФ на период до 2024 года». Осенью 2018 года часть регионов нашей страны прошли апробацию аттестационного экзамена в новой форме. Согласно данным, опубликованным в СМИ, представленных на информационных совещаниях, результаты экзамена продемонстрировали профессиональные дефициты педагогов: и предметные, и методические. Одной из проблем, выявленных в результате проведённого экзамена, является выбор методов, приёмов и средств обучения:

- неумение пользоваться учебником как ведущим средством обучения;
- ошибки в выборе методического инструментария;
- неоправданный выбор заданий и др.

Выбор методов обучения зависит от многих факторов: от специфики содержания изучаемого материала, от уровня возрастных и познавательных особенностей обучающихся, от времени, которым располагает учитель, от наличия средств обучения и много другого. На сегодняшний день существует довольно много современных технологий обучения, включающих богатый выбор разнообразных методов и форм. Каким отдать предпочтение?

Цель: создание условий для повышения уровня педагогического мастерства педагогов по восполнению дефицитов методических компетенций посредством овладения эффективными методами игровых технологий.

Задачи:

- актуализировать и систематизировать знания о методологических основах игровых технологий;
- содействовать практическому освоению активных методов использования игровых технологий.

Материалы: 4 аудитории, карточки с дифференцированными заданиями, цветные карточки с классификацией игр, маршрутный лист на обратной стороне одной из карточек группы.

Ведущий метод: игра

Форма проведения: квест-игра

Основное содержание

Ведущий: Здравствуйте, уважаемые коллеги. Сегодняшний семинар мы посвятим одной из самых древних, но, не смотря на это, эффективной технологии. Для работы на семинаре вы при входе в зал выбирали себе карточку по цвету, на которой написаны разновидности игр. Давайте вспомним, а что такое игра?

Теоретический блок:

Игра – это такой вид деятельности, в процессе которого в игровой ситуации решается учебная задача. В современной педагогической и психологической литературе выделяют множество видов игр. **Что же такое «игровые педагогические технологии»?**

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали **К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, Д.Б.Эльконин**. Понятие “игровые педагогические технологии” включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Они, в общем, отличаются от игр тем, что обладают четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим

результатом, которые характеризуются определенной воспитательной направленностью [1].

Давайте вспомним классификацию педагогических игр по нескольким принципам [1].

Объединитесь, пожалуйста, в группы по цвету карточек (рассаживаются по группам, у кого из группы написан принцип классификации, тот и лидер, он формирует вокруг себя команду и представляет классификацию игр по определённому критерию. На его карточке маршрутный лист)

Лидер группы № 1 (красный цвет карточек). Деление игр **по виду деятельности** на

- физические (двигательные),
- интеллектуальные(умственные),
- трудовые,
- социальные
- психологические.

Лидер группы № 2 (жёлтый цвет карточек). Деление по **характеру педагогического процесса** выделяют:

- обучающие, тренировочные,
- контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- коммуникативные,
- репродуктивные, продуктивные, творческие
- диагностические,

Лидер группы № 3 (зелёный цвет карточек). Деление по **характеру игровой методики:**

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные,

- игры-драматизации.

Лидер группы № 4 – это сам ведущий, у него и инструкторов синий цвет карточек, они представляют деление по игровой среде, так как именно они эту среду и обеспечивают:

- игры с предметами и без них,
- настольные,
- с различными средствами передвижения
- на местности,
- комнатные,
- компьютерные и с ТСО

Ведущий: Спасибо за представление. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения. Планируя свой урок, выбирать ту или иную игру необходимо исходя из общих целей и задач урока. Предлагаю перейти от теории к практике. Каждая команда получает буклет-путеводитель по аудиториям, где они будут выполнять разнообразные задания. В каждой аудитории вас будет встречать инструктор, который объяснит суть задания и подведёт итог его выполнения. По окончании задания вы будете получать карточку с буквой, одна из которых у вас уже есть. Из этих букв к концу семинара сложится слово (*у всех участников, кроме лидеров, с обратной стороны цветной карточки буква К*).

Практический блок - квест

Станция 1. Игра «Перевёртыши»

Инструктор: приветствую Вас, уважаемые участники, на станции «Перевёртыши»

Задача: подобрать к каждому слову антоним или слово той же тематической группы. Выберите уровень сложности согласно пятибалльной системе с учётом ваших возможностей, можете начать с самого простого и перейти на другой уровень (*используется приём дифференциации, создание «ситуации успеха»*)

«3»	«4»	«5»
-----	-----	-----

Отгадай название сказки, подобрав к каждому слову антоним или слово той же тематической группы [3] «Бодрствующее чудовище» «Пациент Ойздоров» «Дождливая служанка» «Жарилко» «Километровочка» «Мышка в босоножках» «Милый лебедь»	Отгадай пословицы и поговорки, подобрав к каждому слову антоним или слово той же тематической группы [3] - Ложь уши ласкает - Новые враги хуже старого одного - Вклад невыплатой ужасен - Лысина – мужское безобразие - Курица кабану подружка - Кошка- враг обезьяны	Отгадай стихотворную строку, подобрав к каждому слову антоним или слово той же тематической группы [3] - Ты забываешь ужасную вечность. - Ты ушла от меня, не попрощавшись. - Лето!... Помещик, приуныв... - Жара без луны; ночь ужасная! Все я бодрствую, враг безобразный - Чёрный дуб у твоей двери
--	---	---

Инструктор: так же, как на каждом этапе урока, мы делаем выводы, проведём **рефлексию**, тем самым устраняя дефицит методической компетенции в выборе практических заданий и способов их предъявления в сильном и в слабом классе. При изучении каких тем можно использовать эту игру? На каких этапах урока? В чём эффект? *(на этой станции выдаётся буква В)*

Станция 2. Игра «Угадай, кто» или «Угадай, что»

Инструктор: это игра, которую можно использовать и на уроках русского языка и литературы.

Организовать её можно по-разному.

1. При изучении какого-либо произведения с большим количеством героев, которых нужно охарактеризовать, литературоведческого термина или языкового явления. Дети сами могут зашифровать понятие для всего класса. Например, этот герой провёл всю свою жизнь в боях, имеет двух сыновей, сражается с поляками,

татарами, турками, ему принадлежат фразы «Я тебя породил, я тебя и убью», «Есть ещё порох в пороховницах?»».

2. Или игру можно построить по-другому, когда дети загадывают для своего одноклассника литературного героя, автора, литературный термин, языковое явление, а отгадывающий с помощью наводящих вопросов догадывается, о ком или о чём идёт речь.

Задание: один из участников команды встаёт спиной к экрану, где на иллюстрации изображён А.С.Пушкин. Участник начинает с вопроса «Я что?», команда может отвечать нет или да. После этого он задаёт разные вопросы, постепенно приближаясь к разгадке. Двум другим участникам предлагается таким же образом отгадать понятия «имя существительное», «метафора».

Инструктор: так же, как на каждом этапе урока, мы делаем выводы, проведём **рефлексию**, тем самым устраняя дефицит методической компетенции в отсутствии работы литературоведческими и лингвистическими терминами. При изучении каких тем можно использовать эту игру? На каких этапах урока? В чём эффект? *(на этой станции выдаётся буква Е)*

Станция 3. Игра «Филворд»

Инструктор: филворд – это разновидность кроссворда, состоящего из букв, расположенных, казалось бы, хаотично, среди которых спрятаны слова. Они могут располагаться в любой последовательности, кроме диагонали, но не пересекаются. **Задание:** прочитав информацию в учебнике о жизни знаменитого писателя В.Г. Распутина [2], найдите ключевые слова текста с помощью филворда. Слов зашифровано 9, одно выделено.

Р	И	Х	И	М	Я	И	Д	И	Л
А	Р	А	Й	Л	О	В	Н	А	Ю
С	К	А	Т	А	Л	А	Н	К	А
П	У	А	Ю	Х	И	Ы	Н	У	Т
У	Т	Н	Я	Щ	П	К	Т	Ю	А
Т	С	А	И	Ц	Р	Л	Б	Ш	Н

И	К	С	С	Б	О	У	И	Г	В
Н	А	Т	А	Э	К	О	П	Ь	Е
С	Я	У	Ь	Ч	Е	Ф	В	З	Ж
И	Б	И	Р	А	Н	Г	А	Р	А

Инструктор: данный приём помогает нам устранить дефицит методической компетенции, связанный с неумением пользоваться учебником как ведущим средством обучения. На каких этапах

урока можно использовать? В чём эффективность?

Таким образом, филворды можно использоваться на разных этапах урока. Это способствует формированию познавательного интереса к предмету, активизации мыслительной деятельности; развивает наблюдательность, смекалку, помогает ученикам и в снижении психических и физических нагрузок (на этой станции выдаётся буква С).

Все участники семинара собираются в исходное место.

Подведение итогов

Ведущий: сегодня мы с вами использовали несколько игровых приёмов.

- В какой форме проходил сам семинар? Для правильного ответа вам не хватает одной буквы (ответив, участники получают букву Т и складывают слово)

- Давайте охарактеризуем его в соответствии с нашей классификацией (выступает спикер от каждой группы, характеризуя квест как элемент игровой технологии)

Рефлексия семинара-практикума

Ведущий: давайте подведём итоги нашей работы: первый этап был связан с технологиями. Расшифруем слово «Квест»:

Как сделать урок познавательным и увлекательным?

Всегда ли игровые технологии уместны на уроке?

Если в классе есть особенные дети (ОВЗ и одарённые), то какие формы и методы будут уместны?

Стоит ли предоставлять право выбора заданий разного уровня сложности на уроке?

Творчество и/или креативность – обязательный элемент каждого урока?

Второй этап работы был связан с повышением уровня методической компетенции.

- С помощью каких других технологий можно устранять рассмотренные сегодня дефициты, а также те, которые ещё выявлены в ходе апробации?(предлагают свои варианты и заносят их на плакат). **Приём «Всё у меня в руках»:** на доске крепится плакат с изображением ладони. Большой палец (образец): игровые педагогические технологии. Каждая из групп подписывает на любом пальце плаката свои предлагаемые технологии.

Ведущий: Уважаемые коллеги, подводя итог, мы уже наметили тему будущего семинара-практикума, который будет продолжением работы не только по устранению профессиональных дефицитов педагогов, но и по созданию эффективных условий для повышения качества образования и уровня методических компетенций. Спасибо за работу!

Результаты

Описанное мероприятие было успешно апробировано на заседании ГМО учителей русского языка и литературы. Все присутствующие отметили оригинальную форму работы семинара, интересные игровые приёмы, которые были продемонстрированы, а также полезность предоставленной информации, ее востребованность в практике педагогической деятельности.

Заключение

Тема «Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы» вызывает у меня особый интерес. В рамках данной темы мной были разработаны несколько мероприятий, успешно апробированных и представленных педагогическому сообществу на разном уровне, данная разработка – одно из них. Считаю, что урок будет продуктивнее, если детям на нем будет интересно, и такой метод как игра этому способствует. После внедрения различных игровых приёмов на уроках русского языка и литературы, могу отметить, что изменилось отношение к изучению предметов, активность детей стала выше, появился интерес к выполнению творческих заданий, что способствовало развитию умственных и творческих способностей.

Список использованной литературы

1. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2т. Т.1. М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816с. (Серия «Энциклопедия образовательных технологий»).
2. В.Ф.Чертов, Л.А.Трубина, Н.А.Ипполитова, И.В. Мамонова. Литература. 6 класс. Учеб.для общеобразоват. учреждений с прил. На электрон. носителе. В 2ч. Ч.2 – М.: Просвещение, 2013.
3. Сайт ПараФраз детворе <https://deti.parafraz.space/>