

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

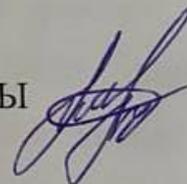
Кафедра русской филологии и медиаобразования на базе МОУ ГЭЛ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ В 5-Х – 7-Х КЛАССАХ

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 402 группы
направления 44.03.01 – Педагогическое образование
(профиль «Филологическое образование»)
Института филологии и журналистики

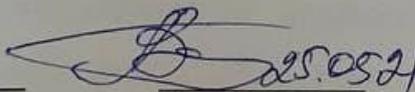
ПОЛЯНСКОЙ НАТАЛЬИ ИВАНОВНЫ



Научный руководитель

доцент, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание



подпись, дата

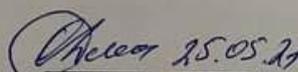
Л.В. Зими́на

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

зав. кафедрой, д.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание



подпись, дата

О.И. Дми́триева

инициалы, фамилия

Саратов 2021

Актуальность и новизна выпускной квалификационной работы на тему «**Эффективность игровых технологий на уроках литературы в 5-х – 7-х классах**» определяется следующими положениями.

С каждым днем проблема разнообразия методов преподавания учебных предметов в школе становится все более актуальной. Многие теоретики-методисты ищут новые способы мотивации учащихся к обучению. Современный педагог ищет результативные методические пути не только преподавания, но и всестороннего развития личности ученика, его творческих способностей, самостоятельной и командной работы, а также подходы, облегчающие его обучение и взаимодействие с другими учащимися, развитие способностей и умений обучающихся, применение теоретических знаний на практике.

Однако многое еще требует тщательного рассмотрения и долгосрочного практического применения. Каждое новое исследование, предпринятое в этом направлении, будет способствовать развитию свежих идей и накоплению опыта.

Все это заставляет нас придерживаться мнения о необходимости включения игровых технологий на уроках литературы в школе.

Цель исследования - проанализировать эффективность использования игровых технологий на уроках литературы в средней школе (5-7 классы) для результативного усвоения обучающимися учебного материала.

Отсюда следуют **задачи**:

1. выявить наиболее эффективные, описанные в науке, методы организации образовательного процесса с использованием игровых технологий;
2. ознакомиться с перспективным методическим опытом использования игровых технологий на уроках литературы;
3. разработать технологическую карту урока литературы в 6 классе с использованием игровых технологий.

Объектом исследования является современная методика обучения литературе.

Предмет исследования - игровые технологии как средство эффективного обучения на уроках литературы.

методы исследования:

1. Теоретические: изучение научной литературы, анализ учебно-методических трудов, логический анализ, классификация, обобщение, систематизация.

2. Эмпирические: изучение педагогического опыта, педагогическое наблюдение.

Структура работы традиционна: она включает введение, три главы, заключение и список использованных источников.

Во Введении рассматривается вопрос об актуальности темы и о самых значимых методологических исследованиях на тему игры в обучении и развитии человека.

В первой главе «Игра как педагогическая категория» представлена история возникновения игры как способа обучения, классификация педагогических игр, их виды и значение.

В параграфе 1.1 «История возникновения игры как способа обучения» рассмотрены основные положения возникновения игры как способа обучения, рассказывается об исследовательском опыте Д.Б. Эльконина в работе «Психология игры». Он доказывает, что игра появляется еще у первобытных людей. Игры выступали как средство обучения, передачи информации, будучи наделенными высшим магическим смыслом, обеспечивали защитную функцию перед силами природы.

К. Гросс в работе «Душевная жизнь ребенка» назвал игру теорией упражнений или самообразования: «Если освоение приспособлений для дальнейших жизненных задач является главной целью нашего детства, то важное место в этой целесообразной связи явлений принадлежит игре,

поэтому можно сказать, используя несколько парадоксальную форму, что мы играем потому, что мы дети, но для того и дается нам детство, чтобы мы могли играть»¹

Й. Хейзинг в своей работе «*Homo ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры» не сводит игру только к физиологическим явлениям или психическим реакциям организма, видя в ней нечто большее: «Игра - это функция, имеющая смысл. В то же время в игре есть нечто, выходящее за рамки непосредственного желания сохранить жизнь, нечто, что придает смысл происходящему действию. Каждая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом - было бы слишком, но назвать его инстинктом - было бы пустым звуком. Как бы мы на это ни смотрели, в любом случае в этой целенаправленности игры обнаруживается некий нематериальный элемент, входящий в самую суть игры»².

Так мы приходим к выводу, что игра — это вид развивающей деятельности, форма овладения социальным опытом, одна из сложных способностей человека.

В параграфе **1.2 «Классификация педагогических игр»** приводится классификация педагогических игр:

- а) воспитательная, обучающая, контролирующая и обобщающая;
- б) познавательная, образовательная, развивающая;
- в) репродуктивная, продуктивная и творческая;
- г) коммуникативная, диагностическая, профориентационная, психотехническая и др.

И выделяют следующие классификационные параметры игровых технологий:

1. По уровню применения: все уровни.

¹ Гросс К. Душевная жизнь ребенка. Изд.: Издание Киевского Фребелевского общества, 1916. С. 168.

² Хейзинга Й. *Homo Ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992. С. 62.

2. На философской основе: адаптируемость.
3. По основному фактору развития: психогенный.
4. Согласно концепции обучения опыт: ассоциативно-рефлекторный + Гештальт + внушение.
5. По ориентации на личностные структуры: ЗУН + СУД + СУММА + СЭН + ДПС.
6. По характеру содержания: все виды + проникающие.
7. По типу управления: все типы-от консультационной системы до программного обеспечения.
8. По организационным формам: все формы.
9. По подходу к ребенку: свободное воспитание.
10. По преобладающему методу: образовательный, поисковый, творческий.
11. В направлении модернизации: активизация.
12. По категориям обучающихся: массовые, все категории.³

В параграфе 1.3 **«Игровые технологии для среднего школьного возраста»** раскрывается суть понятия «геймификация». Геймификация является вспомогательным инструментом в жизни ребенка, способствующим более доступному восприятию и при необходимости запоминанию изучаемого материала, а также оказывающим содействие в удовлетворении его игровых потребностей, разрядке во время урока, что, в свою очередь, оказывает положительное влияние на результативность обучения ученика.

В параграфе 1.4 **«Значение и виды литературных игр»** приведен социальный эксперимент на базе 5 – 7 классов МОУ СОШ № 2 города Пятигорска, целью которого было выявления значимости игры для учебно-познавательной деятельности школьников. В ходе эксперимента с помощью анкетирования и изучения ученического творчества было установлено

³ См. об этом: Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. С. 256.

фактическое состояние исследуемого объекта, зафиксированы исходные параметры по использованию игровых технологий на уроках литературы. Результаты анкетирования показали, что 70 % учителей используют игры, хотя из всего их многообразия были названы только кроссворды и викторины, что свидетельствует о неумении или нежелании учителей разнообразить свою деятельность. Из этих 70 % только 35 % обучают детей технологии составления игр, а это в большой степени развивает творческие способности учащихся.

Цель контрольного эксперимента заключалась в проверке влияния игровых технологий на учебно-воспитательный процесс в целом и на деятельность ученика в частности. Этот вид эксперимента проведен с помощью прямого наблюдения, изучения ученического творчества и опросного метода.

Наблюдались два класса в течение урока. Сравнительный анализ показал, что в экспериментальном классе уровень активности более высокий, чем в контрольном классе, дети увлечены работой, видя результаты своей деятельности. Следовательно, в этом классе и более глубокое усвоение учебного материала

Также в параграфе приведены виды литературных игр – это специально созданные или адаптированные с целью обучения литературе игры.

Перечислим некоторые игры и их содержание.

Викторина — это игра с ответами на вопросы, обычно объединенные какой-то общей темой.

Шарада - загадка, в которой скрытое слово разделено на несколько частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово.

Игра «Кроссворд» — это задание, в котором форма квадратов должна быть заполнена буквами, составляющими нужные слова, расположенные

вертикально и горизонтально. Но есть кроссворды «По первой букве», в которых слова расположены только горизонтально.

Ребус - загадка, в которой искомое слово или словосочетание представлено сочетанием фигур, букв или знаков.

Головоломка — это трудная задача, загадка.

Литературный КВН — это образовательно-развлекательная игра, проводимая между двумя и более командами и включающая в себя ряд конкурсов (приветствие, турнир капитанов, разминка, домашнее задание и т. д.) литературного содержания.

Литературный аукцион — это массовая игра, построенная по принципу аукциона. Предмет «продажи» - литературные вопросы и задания.

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

По сути, все представленные в исследовании игры могут быть учебными или контрольными, составленными по одному тексту или по определенной теме, циклу произведений или по творчеству тех или иных авторов.

Во второй главе «Использование обучающих игр на уроках литературы в современной школе» представлены анализ учебно-методических комплексов, анализ методической периодики, а также методика организации и проведения отдельных видов литературных игр.

В параграфе 2.1 «Анализ учебно-методических комплексов, рекомендованных перечнем ФГОС, в аспекте выявления предусмотренных в них возможностей применений игровых технологий

на уроках литературы» были рассмотрены авторские программы: Г.С. Меркина и С.А. Зинина ⁴, И.Н. Сухих ⁵, В.Я. Коровиной⁶, В.Ф. Чертова⁷.

Ознакомившись с содержанием ряда действующих школьных авторских программ по литературе в обозначенном ракурсе, можно прийти к выводу, что большинство ныне действующих УМК по литературе предполагают использование игровой деятельности учащихся на уроке литературы. Эта технология прочно вошла в систему школьного образования и неоднократно доказывала свою эффективность.

В параграфе 2.2 «Об игровых технологиях в методической периодике» показывается тенденция появления, на страницах научно-методической периодики последних лет, рекомендаций опытных учителей-методистов по результативному внедрению игровых технологий на уроки литературы, особенно в средней школе.

Потребность педагогов в освоении новых методов обучения объясняется, прежде всего, ориентацией на деятельностный подход в образовании и воспитании школьников, а также созданием в школах наиболее благоприятных условий для обучения, развития и воспитания обучающихся⁸. В этом аспекте игровая техника или игровые ситуации выступают как средство достижения учебной цели, что повышает интерес к процессу обучения. Замечено, что если еще в 2012 году использование игровых технологий рассматривалось как нечто исключительное в преподавании, то с 2013 года организация такой учебной деятельности на занятиях стала систематической.

⁴ Учебно-методический комплекс по литературе 5-9 классы. Авторы-составители Г.С. Меркин, С.А. Зинин (ФГОС Инновационная школа). Москва, «Русское слово». 2014.

⁵ Программа для 5-9 классов общеобразовательных учреждений: Основное общее образование / [Т.В. Рыжкова, М.П. Воюшина, М.С. Костюхина и др.]; под ред. И.Н. Сухих. — М.: Издательский центр «Академия», 2009.

⁶ Учебное издание. Коровина Вера Яновна, Журавлев Виктор Петрович, Коровин Валентин Иванович, Беляева Наталья Васильевна. ЛИТЕРАТУРА. Рабочие программы. Предметная линия учебников под редакцией В. Я. Коровиной 5—9 классы.

⁷ Программы общеобразовательных учреждений. Литература. 5–11 классы (базовый и профильный уровни) / под ред. В. Ф. Чертова. М.: Просвещение, 2007. 128 с

⁸ См.: Жуманов, Х.Т. Понятие и педагогические возможности игровой технологии / Х.Т. Жуманов // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. - 2015. - № 3-2. - С. 88-90.

«Методика организации и проведения отдельных видов литературных игр» параграф 2.3, в котором раскрываются три этапа построения литературной игры на уроке.

1. Подготовительный этап.

На этом этапе, в первую очередь, происходит распределение ролей и обязанностей (режиссер, художник по костюмам, декоратор сцен, персонажи-актеры, музыканты и т. д.).

2. Этап проведения.

Во время исполнения рекомендуется следить за соответствием позиции игроков взглядам того, чью роль они выполняют.

3. Этап анализа.

Необходимо проанализировать все успехи и неудачи с учениками и выяснить их причины. Важно отметить работу каждого, особенно удачную - выделить. Таким образом, обращается внимание на то, что нужно будет сделать в следующий раз, чтобы получилось лучше.

В третьей главе **«Апробация игровых технологий в школьной педагогической практике»** предложены пути введения игровой технологии «творческая мастерская» в школьную образовательную практику, также приведены примеры технологических карт уроков с использованием технологии.

3.1 «Творческая мастерская как современная педагогическая технология» в параграфе раскрывается суть игровой технологии на основе работы В.М. Монаховой «Введение в теорию педагогических технологий: монография». Педагог-методист В.М. Монахова определяет педагогическую мастерскую как продуманную во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для

учеников и учителя⁹. Возможность равноправного взаимодействия учителя и ученика как мастера и подмастерья наводит нас на мысль о создании на таком занятии некой условно *игровой* атмосферы, что и позволяет нам рассматривать мастерскую в ключе исследуемой нами тематики.

Уникальность мастерской заключается в том, что все могут проявить свои таланты, а главной задачей педагога-мастера является обеспечение сопровождения самостоятельного творческого исследования в рамках мастерской.

В параграфе **3.2 «Технологические карты уроков с применением игровых технологий»** представлены две разработанные нами технологические карты уроков литературы для проведения в 6 классе.

Эти методические разработки могут быть полезны учителю для подготовки уроков на темы: «Изучение творчества М. Пришвина» и изучение стихотворений в прозе (на основе стихотворений И. С. Тургенева «Русский язык»; «Два богача»; «Близнецы»)

В **Заключении** описываются результаты достижения поставленных задач, что можно представить следующим образом.

1. В первой главе была представлена история возникновения игры, классификация литературных игр и игровых технологий.

2. Во второй главе проанализированы действующие авторские программы по литературе и определена степень представленности в них игровых элементов на уроках литературы, а также проанализирована методическая периодика для учителей на предмет внедрения игровых технологий в процесс обучения.

3. В третьей главе предложены методические приемы работы с игровой технологией на уроках литературы в старших классах.

⁹ Введение в теорию педагогических технологий: монография / В. М. Монахов. М-во науки и образования РФ, Федер. агентство по образованию, Межвуз. центр дистанц. образования МГОПУ им. М. А. Шолохова, Волгоград. гос. пед. ун-т. - Волгоград: Перемена, 2006. - 318 с.

4. Кроме того, в третьей главе представлены разработки технологических карт уроков литературы в 6 классе по темам: «Стихотворения в прозе И. С. Тургенева «Русский язык»; «Два богача»; «Близнецы»» и «В мастерской художника»: М. Пришвин.

В Списке использованных источников указывается 22 наименования.