

Гуманитарный факультет
Кафедра №42 «Педагогика и психология»



Применение игровых технологий на уроках литературы

Подготовила:
студентка 1 курса, 495 группы,
Копенкина Наталья Михайловна

Химки, 2020

Обучение — лучшая в мире игра и развлечение. Все дети рождаются с таким убеждением и живут с ним, пока мы не вдолбим им в голову, что это тяжелая и неприятная работа. Только некоторые дети всё еще остаются на своих позициях, твердо убежденные, что обучение приносит радость, что это едва ли не единая игра, в которую стоит играть. Мы знаем, как называть таких детей. Это гении!



Джаннетт Вос,
американский педагог

Мотивация

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИИ:

- ❖ удивление
- ❖ фантастическая добавка
- ❖ отсроченная загадка
- ❖ ассоциации на доске



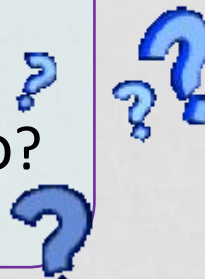
Контрольные вопросы для учащихся на этапе мотивации:

Что будем изучать?

Почему именно этот материал необходимо изучать?

В чем заключается важность этого материала для вас лично?

Какой результат вы должны получить в конце работы?



МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ДОМАШНЕЙ РАБОТЫ

❖ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

основная цель такой разминки — настраивание ребенка на работу. Она представляет собой два-три не очень сложных вопроса для размышления.

❖ «ВЕРЮ — НЕ ВЕРЮ»

Каждый вопрос начинается словами: «Верите ли вы, что...». Учащиеся должны согласиться с утверждением или нет.



МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ДОМАШНЕЙ РАБОТЫ

❖ «ДА – НЕТ»

Суть игры заключается в разгадке некоторой тайны. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

❖ УЗНАЙ МЕНЯ

- Ученик описывает портрет литературного героя, при этом не называя его, но описывая поступки, открытия, размышления.



Игровые задания, которые можно дать на уроке

❖ МОДЕЛЬ «БУДУЩИХ ЗНАНИЙ»

Можно составить познавательную модель изучаемого предмета и в начале урока раздать ее всем ученикам. Методика работы в этом случае предполагает штрихование разным цветом тех элементов модели, которые, с точки зрения ученика, ему понятны и им усвоены.



Игровые задания, которые можно дать на уроке

❖ АССОЦИАТИВНЫЕ СХЕМЫ

На листе бумаги пропишите основные моменты любой темы в форме дерева.

1. Начинайте схему в центре листа с главного элемента, лучше всего символа, от которого ответвляются другие элементы.
2. Записывайте только одно слово или символ для обозначения одного пункта, который хотите запомнить, одну главную тему для каждой ветви.



Игровые задания, которые можно дать на уроке

❖ «МЯЧ СО СЛОВАМИ»

Это один из вариантов обработки терминологии. Бросая мяч, учитель называет термин, а тот, к кому мяч попал, дает краткое пояснение, о чем идет речь.

❖ Методический прием «АКТЕРСКОЕ МАСТЕРСТВО»

Ученики получают знакомый текст. После распределения ролей текст читают вслух, а затем актеры должны воспроизвести его, показав, как они понимают сущность своей роли.



Игровые задания, которые можно дать на уроке

❖ Методический прием «НА ВКУС И ЦВЕТ»

Учитель по ходу объяснения нового материала предлагает учащимся на выбор задачи.

- 1 Выполнить два упражнения из учебника.
- 2 Написать небольшое произведение или стихотворение в определенном жанре на определенное правило.
- 3 Сделать тетрадную страницу «текста с дырками».
- 4 Переписать «на точность» страницу текста из книги.

Окончание урока

❖ Устная рефлексия

Цель устной рефлексии — обнародование собственной позиции, ее соотнесение с мнениями других людей.

❖ Саморефлексия

Учащиеся отвечают на вопросы:

«Оправдались ли мои ожидания?»,

«О чем мне хочется поговорить?»;

«Какую проблему хотелось бы изучить?».

Окончание урока

❖ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТИР»

Для игры готовят игровое поле в виде мишени с изображением яблока в середине таким образом, на поле 30 секторов, что соответствует 30 вопросам по определенной теме.

Играют несколько команд, по предварительной жеребьевке определяют последовательность и количество подходов к интеллектуальной мишени.



ДОМАШНИЕ ЗАДАНИЯ

Разделение домашнего задания на 3 уровня

- ❖ Первый уровень — обязательный минимум. Главное свойство этого задания: оно должно быть абсолютно понятно и посильно любому ученику, за обучение которого вы беретесь.
- ❖ Второй уровень — тренировочный. Его выполняют ученики, которые желают хорошо знать предмет и без особого труда осваивают программу. На усмотрение учителя эти ученики могут освобождаться от задания первого вида.
- ❖ Третий уровень используется или не используется учителем в зависимости от темы урока, подготовленности класса. Это творческое задание. Обычно его предлагают выполнить на добровольных началах и стимулируют высокой оценкой и похвалой.

Игровой выбор домашнего задания

❖ «Кубик»

Если нужно дать много задач различного типа, то можно предложить кинуть кубик, чтобы определить, что кому предстоит делать.

❖ «Ярмарка-продажа»

В этом случае учитель «продает» домашнее задание, установив каждому балльную цену.

❖ «Выбери задачи сам»

На доске заранее записаны домашние задания трех уровней, и ученики выбирают себе комбинацию вариантов в зависимости от интереса и соответствия их уровню.

Литература

1. Голубков В.В. Методика преподавания литературы / В. В. Голубков. – М. : Учпедгиз, 1962. – 494 с.
2. Лизинский В. М. Приемы и формы в учебной деятельности / В. М. Лизинский. – М. : Педагогический поиск, 2004. – 160 с.
3. Садкина В.
И. 101 педагогическая идея. Как создать урок / В.И. Садкина. – М. : ООО «Издательская группа “Основа”», 2013. – 87 с.