**Методическая разработка**

Семинар-практикум для учителей русского языка и литературы

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

**Аудитория:** учителя русского языка и литературы

**Цель семинара:** 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.

**Форма проведения**: квест-игра

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

**Актуальность:**

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?

**Ход семинара**

***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.

Давайте вспомним классификацию педагогических игр по нескольким принципам.

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  «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  - 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  - 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:** этоигра, 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, 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»:**

**К**ак сделать урок познавательным и увлекательным?   
**В**сегда ли игровые технологии уместны на уроке?   
**Е**сли в классе есть особенные дети (ОВЗ и одарённые), то какие формы и методы будут уместны?   
**С**тоит ли предоставлять право выбора заданий разного уровня сложности на уроке?   
**Т**ворчество 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!

***Приложение к семинару***

***Карточка-путеводитель каждой команды (лицевая и оборотная сторона карточки лидера)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Игры по виду деятельности:**   1. Физические (двигательные) | **Игры по характеру педагогического процесса:**   1. Обучающие, тренировочные | **Игры по характеру игровой методики:**  1. Предметные  2.  3.  4.  5.  6. |
| КРАСНАЯ КАРТОЧКА  АКТОВЫЙ ЗАЛ  Станция №1  Игра «Перевертыши»  Станция №2  Игра «Угадай, кто» и «Угадай что»  Станция №3  Игра «Филворды»  АКТОВЫЙ ЗАЛ | ЖЁЛТАЯ КАРТОЧКА  АКТОВЫЙ ЗАЛ  Станция №2  Игра «Угадай, кто» и «Угадай что»  Станция №3  Игра «Филворды»  Станция №1  «Перевертыши»  АКТОВЫЙ ЗАЛ | ЗЕЛЁНАЯ КАРТОЧКА  АКТОВЫЙ ЗАЛ  Станция №3  Игра «Филворды»  Станция №1  «Перевертыши»  Станция №2  Игра «Угадай, кто» и «Угадай что»  АКТОВЫЙ ЗАЛ |

***Карточка участника семинара (лицевая и оборотная сторона)***

***Красные по цвету***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2. Трудовые** | **3.Интеллектуальные (умственные)** | **4. Социальные** | **5. Психологические** |
| **К** | **К** | **К** | **К** |

***Карточка участника семинара (лицевая и оборотная сторона)***

***Жёлтые по цвету***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2**  **Познавательные, воспитательные, развивающие** | **3**  **Репродуктивные, продуктивные, творческие** | **4 Контролирующие,**  **обобщающие** | **5 Коммуникативные** | **6**  **Диагностические** |
| **К** | **К** | **К** | **К** | **К** |

***Карточка участника семинара (лицевая и оборотная сторона)***

***Зелёные по цвету***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2**  **Деловые** | **3**  **Сюжетные** | **4**  **Имитационные** | **5**  **Ролевые** | **6**  **Игры-драматизации** |
| **К** | **К** | **К** | **К** | **К** |

***Карточки с буквами***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***в*** | ***в*** | ***в*** | ***в*** |
| ***е*** | ***е*** | ***е*** | ***е*** |
| ***с*** | ***с*** | ***с*** | ***с*** |
| ***т*** | ***т*** | ***т*** | ***т*** |