

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт/факультет филологический
(полное наименование института/факультета)
Выпускающая кафедра современного русского языка и методики
(полное наименование кафедры)

Николаенко Галина Ивановна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

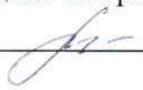
Тема: **Использование игровых технологий при изучении глагола
в средней школе**

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
Профиль «Русский язык»

ДОПУСКАЮ К
ЗАЩИТЕ

Зав.кафедрой к.ф.н., доцент Бебриш Н.Н.

11.05.2016



Руководитель
к.ф.н. Пихутина В.И.

Пихутина

Дата защиты 24.06.2016

Обучающийся Николаенко Г.И.

24.06.2016 Н.И.

(дата, подпись)

Оценка 4 (хорошо)

(прописью)

(прописью)

Красноярск
2016

Содержание

Введение	3
Глава I. Теория игровых технологий	5
1.1. Понятие «педагогическая технология»	5
1.2. Игровые технологии обучения на уроках русского языка ...	12
Глава II. Игровые задания при изучении глагола в средней школе	23
2.1. Применение игровых технологий на уроках русского языка	23
2.2. Изучение глагола в 5-6 классах	25
2.3.1. Игровые задания при изучении глагола в учебно- методическом комплексе М.М. Разумовской	27
2.3.2. Игровые задания при изучении глагола в учебно- методическом комплексе В.В. Бабайцевой	31
2.3.3. Игровые задания при изучении глагола в учебно- методическом комплексе С.И. Львовой	34
2.4. Использование игровых заданий при изучении глагола	38
Заключение	41
Список использованной литературы	43
Приложение А	48
Приложение Б	53

Введение

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ. Поэтому одной из актуальных проблем современной методики преподавания в общеобразовательных учебных заведениях является применение игровых технологий в процессе преподавания изучаемых дисциплин. Это обусловлено целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса требует постоянного поддержания интереса к изучаемому материалу и активизации деятельности учащихся на протяжении всего урока, чему как раз способствуют игры. Кроме того, игровые формы обучения позволяют приблизить процесс обучения к условиям реального общения, что создает условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяет повысить мотивацию к изучению предмета. Игровая деятельность как средство обучения обладает мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением [Шапиева 2015: 71].

Цель нашего исследования – охарактеризовать игровые технологии как одну из форм организации познавательной деятельности учащихся при изучении темы «Глагол» на уроках русского языка в среднем звене.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Провести анализ научной литературы с целью выявления сущности игры.
2. Проанализировать существующие практики использования игровых технологий при изучении темы «Глагол» на уроках русского языка по данным современных учебных комплексов.

3. Разработать фрагменты уроков с использованием игровых технологий при изучении темы «Глагол» на уроках русского языка в средних классах.

Объект исследования – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности.

Предмет исследования – игровые технологии при изучении темы «Глагол» на уроках русского языка в средних классах.

Материалом исследования послужили учебные комплексы под редакцией М.М. Разумовской, П.А. Леканта; С.И. Львовой; В.В. Бабайцевой.

При работе использовались методы сплошной выборки, описательный, сравнительно-сопоставительный.

Практическая значимость определяется возможностью использования материалов дипломной работы практикующими учителями русского языка, а также при обучении методике преподавания русского языка.

Цель и задачи исследования определили его структуру. Диплом состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложений, включающих разработанные фрагменты уроков.

Глава I. Теория игровых технологий

1.1. Понятие «педагогическая технология»

На сегодняшний день существует множество определений понятия «педагогическая технология». На основе сопоставительного анализа психолого-педагогической литературы можно выделить следующие определения и трактовки этого понятия.

В современном толковом словаре русского языка под ред. С.А. Кузнецова технология трактуется как искусство, мастерство (от. греч.), совокупность производственных операций, методов и процессов в определенной области производства, приемов, применяемых в каком-то деле или мастерстве [Кузнецов 2008: 829].

Педагогическая технология или технология обучения – это научно обоснованная педагогическая система, которая обеспечивает точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических процессов [Магомедов 2014: 18].

Эта точка зрения совпадает с мнением В.П. Беспалько, который считает, что технология обучения включает диагностично поставленную цель обучения, научно обоснованное и отобранное содержание обучения, оптимально выбранные методы, средства и формы организации учебного процесса [Магомедов 2014: 18].

В «Энциклопедии образовательных технологий» читаем: слово «технология» происходит от греческих слов *techné* – искусство, мастерство и *logos* – учение, поэтому термин «педагогическая технология» в буквальном переводе – учение о педагогическом искусстве, мастерстве [Селевко 2005: 35].

В данной энциклопедии понятие «педагогическая технология» имеет четыре основных позиции определения: педагогическая технология как средство, как способ, как научное направление и как многомерное понятие.

1. Педагогическая технология как средство, то есть как производство и применение методического инструментария, аппаратуры, учебного оборудования и ТСО для учебного процесса. Такого определения придерживались В. Бухвалов, В. Паламарчук, Б.Т. Лихачев, С.А. Смирнов, Н.Б. Крылова, Р. де Киффер, М. Мейер [Селевко 2005: 35].

Они считали, что педагогическая технология должна включать все: «от мела и классной доски» до «всех вещей, которые можно включить в розетку в стене»; словами Б.Т. Лихачева, это организационно-методический инструментарий педагогического процесса; или словами Н.Б. Крылова: школьные технологии – это средства учебной деятельности, связанные с применением современной техники [Селевко 2005: 36].

Известно, что эта позиция представляла первоначальный смысл понятия педагогическая технология.

2. Вторую позицию выдвигают В.П. Беспалько, М.А. Чошанов, В.А. Сластенин, А.М. Кушнир, Б. Скиннер. С. Гибсон, Т. Сакамото и др. Они считают, что педагогическая технология – это процесс коммуникации, то есть способ выполнения учебных задач, основанный на определенной последовательности, программе, системе взаимодействия участников педагогического процесса [Селевко 2005: 36].

Эту позицию можно принимать и как педагогическую технологию искусства, мастерства преподавания, воспитания.

Педагогическая технология как способ – это систематическое использование людей, идей, учебных материалов и оборудования для решения педагогических проблем (С. Гибсон), – это составная процессуальная часть дидактической системы (М.А. Чошанов), – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий (В.А. Сластенин), оптимальный способ действия (достижения цели) в заданных условиях (А.М. Кушнир) [Селевко 2005: 36].

3. Представители третьей позиции (П.И. Пидкасистый, В.В. Гузеев, М. Эраут, Р. Кауфман, С. Ведемейер) рассматривают педагогическую технологию как обширную область знания, которая опирается на данные социальных, управленческих и естественных наук. Считают это новым направлением в педагогической науке, занимающимся конструированием оптимальных обучающих систем, проектированием учебных процессов. Данная позиция требует от технологии однозначной гарантии результатов [Селевко 2005: 36].

4. Педагогические технологии как многомерное понятие. Эта позиция представляет многоаспектный подход и предлагает рассматривать педагогические технологии как многомерный процесс. Ее представляют В.И. Боголюбов, М.В. Кларин, В.В. Давыдов, Г.К. Селевко, Е.В. Коротаева, В.Э. Штейнберг, Д. Финн, К.М. Силбер, П. Митчел, Р. Томас. Например, по мнению Г.К. Селевко, это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам [Селевко 2005: 37].

Согласно классификации Г.К. Селевко, педагогические технологии по преобладающему методу делятся на:

1. Игровые,
2. Догматические, репродуктивные,
3. Объяснительно-иллюстративные,
4. Развивающее обучение,
5. Проблемные, поисковые,
6. Программированное обучение,
7. Диалогические,
8. Творческие,
9. Саморазвивающее обучение,
10. Информационные (компьютерные) [Селевко 2005: 125].

Понятия методика преподавания и технология преподавания дисциплины часто употребляются как синонимы: разница между ними заключается прежде всего в расстановке акцентов. Г.К. Селевко утверждает, что в технологии более представлены целевой, процессуальный, количественный и расчетный компоненты, в методике – содержательная, качественная и вариативная стороны [Селевко 2005: 40].

В.М. Монахов, профессор кафедры методики обучения и педагогических технологий МГУ им. М.В. Ломоносова, рассматривает педагогическую технологию как продуманную во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и педагога.

«Педагогическая технология – это набор технологических процедур, обновляющих профессиональную деятельность учителя и гарантирующих конечный планируемый результат» [Монахов 1997: 9].

В электронном учебнике О.И. Михайленко представлено достаточно много определений понятия «педагогическая технология», некоторые из них уже были названы выше (определение В.М. Монахова, Б.Т. Лихачева, Г.К. Селевко, М. Чошанов). Кроме уже указанных, можно добавить такие: педагогическая технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО); педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П. Волков) [Михайленко 2008].

В этом же источнике рассматривается классификация педагогических технологий (по В.Т. Фоменко):

1. Традиционная педагогическая технология;
2. Технология личностно-ориентированного образования;

3. Технология поддержки ребенка;
4. Педагогика сотрудничества;
5. Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили;
6. Игровые технологии.

О.И. Михайленко считает, что источниками педагогической технологии являются достижения педагогической, психологической и социальных наук, передовой педагогический опыт, народная педагогика, все лучшее, что накоплено в отечественной и зарубежной педагогике прошлых лет. [Михайленко 2008]

Кроме этого, О.И. Михайленко утверждает, что понятие педагогическая технология шире, чем понятие методика обучения. По ее мнению, технология отвечает на вопрос: как наилучшим образом достичь целей обучения, управления этим процессом. Технология направлена на последовательное воплощение на практике заранее спланированного процесса обучения. [Михайленко 2008]

В противовес этому мнению, существует точка зрения, что нельзя рассматривать вопрос о том, какое понятие шире: педагогическая технология или методика преподавания предмета.

Педагогическая технология в методике преподавания русского языка понимается как строгое научное проектирование и точное воспроизведение учебных действий с языковым материалом, направленных на достижения запланированного результата – эффективное усвоение знаний о системе языка и речеведческих понятиях и овладение соответствующими умениями и навыками каждым обучающимся [Пидкасистый 2002: 181].

В таком понимании педагогическую технологию корректно сравнивать не с методикой преподавания русского языка, как наукой, имеющей теоретическую и практическую составляющие, а с методической системой организации обучения конкретному разделу науки о языке, работы над определенным направлением развития речи учащихся. Тогда не возникнет

вопрос о том, какое понятие шире: методика преподавания предмета или педагогическая технология; очевидно, что она является частью как теоретической, так и научно-практической составляющих методики преподавания русского языка [Литвинко 2009].

Педагогическая технология с ее четкой организацией учебной деятельности отличается системностью (все структурные элементы взаимосвязаны, взаимообусловлены и подчинены общей цели) и эффективностью (учащиеся в полном объеме овладевают предъявленным содержанием с меньшими затратами времени и усилий) [Пидкасистый 2002: 181].

Е.И. Литневская рассматривает педагогическую технологию как целостную, конкретную, научно обоснованную, специальным образом организованную систему обучения для достижения конкретной образовательной цели. Педагогическая технология обосновывает и разрабатывает не только цель обучения, но и содержание и средства обучения, причем очень детально и поэтапно [Литневская 2006: 33].

Кроме понятия «педагогическая технология» в учебнике Литневской «Методика преподавания русского языка в средней школе» дается обзор видов нетрадиционных педагогических технологий. Автор данного учебного пособия опирается на материал книги Басовой Н.В. «Педагогика и практическая технология», выделяя следующие нетрадиционные педагогические технологии:

1. Программированное обучение;
2. Проблемное обучение;
3. Ролевые игры;
4. Модульное обучение;
5. Суггестивное обучение (на основе общей релаксации, расслабления, учащихся);
6. Вальдорфская технология;
7. Педагогическая система В.Ф. Шаталова;

8. Интегральное обучение;
9. Информационные технологии [Литневская 2006: 36].

Нельзя забывать и об авторском подходе в современном образовании к классификации педагогических технологий. Например, в классификации Л.В. Фединой, доцента кафедры возрастной и педагогической психологии, кандидата педагогических наук, в качестве отличительных признаков предлагается использовать не степень активизации учащихся, характер учебно-познавательной деятельности, способ организации игрового взаимодействия, место проведения занятий, их назначение, тип имитационной модели и др., а форму организации и цели учебно-познавательной деятельности учащихся [Федина 2008: 41].

В соответствии с этим Л.В. Федина выделяет четыре группы:

- тренинг-технологии;
- игровые технологии;
- дискуссионные технологии;
- технология погружения [Федина 2008: 42].

В статье «Пять образовательных технологий, которые изменят мир в ближайшие пять лет» Кнорре-Дмитриева описывает технологии, противостоящие традиционным.

1. Массовые открытые онлайн-курсы.
2. Большие данные («Вы задаете в интернете параметры поиска, весь мир, который есть в онлайн, настраивается на ваши параметры. Большие данные позволяют сделать очень много интересных выводов, и благодаря им педагогика превращается в точную науку, которой она раньше не была»).
3. Адаптивное обучение (ученик получает на основании больших данных рекомендации по содержанию, процессу, методикам и темпу обучения, для него выстраивается образовательная траектория).
4. Геймификация (смысл – вычленив из игры игровые механики, структуру и каркас и применить их в неигровом контексте).

5. Смешанное (гибридное) обучение (сочетается обучение за компьютером и общение с живым учителем. Благодаря тому, что можно индивидуально собирать курс из частей разных курсов, геймифицировать, адаптировать, собирать данные и давать обратную связь, в смешанном обучении есть возможность выстроить по-настоящему индивидуальную образовательную траекторию и дать ребенку управление своим обучением) [Кнорре-Дмитриева 2014: 43-44].

Как видим, классификации педагогических технологий разных авторов имеют немало общего, а главное – обучение направлено на воспитание высоконравственной, творчески мыслящей личности, а это главная задача современной школы.

Каждая из рассмотренных педагогических технологий имеет свои достоинства и недостатки, но все они преследуют одну цель: повышение уровня мотивации учащихся, поскольку это одна из самых болезненных и труднорешаемых проблем в школе.

Из вышесказанного следует, что педагогическая технология – это категория педагогики, обладающая большой степенью общности, обобщенности, многомерности или, говоря словами В.В. Давыдова, содержательное обобщение, вбирающее в себя смыслы всех приведенных определений, включая генетические корни понятия [Селевко 2005: 37].

1.2. Игровые технологии обучения на уроках русского языка

В современной педагогической литературе можно найти интересный материал по поводу различных инновационных технологий, об их месте в педагогическом процессе, о роли и значении в нем. Однако среди большого числа действительно новых методик значительное внимание уделяется и достаточно традиционным, таким, как игровые [Асеев 1989: 15].

Игровая технология обладает развивающими возможностями, ее сущность заключается в игровом моделировании условных ситуаций, основных видов деятельности личности, которые направлены на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате этого происходит накопление, актуализация, трансформация знаний в умения, умений в навыки и, конечно, накопление опыта и развитие личности [Магомедов 2014: 18].

Игра – есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующий мыслительную деятельность учащихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

Игра позволяет моделировать ситуации, проигрывать различные варианты поведения, корректировать и снова проигрывать. Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию [Магомедов 2014: 18].

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Селевко 2006: 23].

Вовлечение учащихся в активную деятельность, быстрое и прочное усвоение знаний и умений, а также контроль и самоконтроль при оценке получаемых результатов – цели игровой формы обучения. Игровые технологии обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой работе [Никитенко 2012: 63].

Прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить:

- какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровых технологий;
- для какой группы учащихся следует применять эту технологию;
- как связать игру с другими способами обучения;

- какую игру следует выбрать по конкретной учебной теме [Никитенко 2012: 63].

Игру на уроках можно проводить на разных этапах изучения: закреплении, обобщении, повторении материала. Эффективна игра в начале урока в качестве лингвистической разминки. На уроках изучения нового материала игра проводится реже, так как уровень целесообразности тут ниже. При усвоении новых знаний возможности игр значительно уступают традиционным формам обучения; при организации и проведении игры необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени (при большой продолжительности теряется нить игры, снижается эмоциональный настрой, забываются правила и т.д.) [Никитенко 2012: 63].

Значение игры огромно и его нельзя исчерпать, нельзя оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В этом и состоит ее особенность, являясь развлечением, она способна перерасти в обучение, в творчество, в «модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании» [Селевко 2006: 23].

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. Г.К. Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела)» [Селевко 2005: 128].

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризоваться учебно-познавательной направленностью [Селевко 2006: 24].

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К. Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические и другие.

3. По содержанию:

- Игры с готовыми «жесткими» правилами: предметные, спортивные, подвижные, интеллектуальные, строительные и технические, музыкальные, лечебные, коррекционные, шуточные, ритуально-обрядовые и др.

- Игры «вольные», правила устанавливаются по ходу игровых действий. Различают их по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, бытовые игры в профессию и др.

- Игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

4. По характеру игровой методики педагогические игры делятся на предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии, различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения [Селевко 2005: 129].

6. По форме: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; конкурсы, эстафеты, старты; игровые аукционы и многие другие [Селевко 2006: 24].

Все возрастные периоды, следующие за дошкольным, не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс развития учащегося. Из внутришкольных игровых технологий наиболее востребованными являются учебные деловые игры.

По мнению Е.И. Литневской подготовительным этапом для деловых игр являются ролевые игры, в которых специалисты проигрывают разные профессиональные ситуации, не имеющие места в действительности, для прогнозирования их возможных результатов. Ролевые игры – это взаимодействие по принципу «что было бы, если бы...»: на занятии создается игровая ситуация, при которой между участниками группы распределяются определенные роли. При обучении русскому языку ролевые игры могут быть активно использованы на уроках развития речи, риторики, при работе над стилями речи [Литневская 2006: 34].

Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) – это педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, цель которых – обучение отдельных личностей и их групп принятию решений; субъективная деятельность учащихся; социально-педагогическая «форма организации жизни» [Селевко 2006: 27].

В учебном процессе применяются следующие виды деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама.

При имитационных играх имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия; имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (проведение совещания, беседы) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет учителя). Сценарий такой игры содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов, сюжет события.

Операционные игры помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинений. Такие игры проводятся в условиях, имитирующих реальные.

В ролевых играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица [Селевко 2006: 27].

В деловом театре разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, обозначаются функции и обязанности действующих лиц, их задачи. Основная задача этого метода – научить учащегося ориентироваться в различных обстоятельствах [Селевко 2006: 28].

Психодрама и социодрама близки к ролевым играм и деловому театру. Это социально-психологический «театр», в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение с ним контактировать. [Селевко 2006: 28]

Любая деловая игра состоит из трех этапов:

1. Этап подготовки;
2. Этап проведения;
3. Этап анализа и обобщения. [Селевко 2006: 28]

В статье Н.Б. Битехтиной и Е.В. Вайшнорене «Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному» в зависимости от методических

задач, которые решаются в процессе игры при изучении русского языка, различаются следующие типы игровых заданий:

1. Игровые некоммунитивные задания. Используются для усвоения, отработки языковых форм, лексики, речевых моделей, а также для формирования речевых механизмов [Битехтина 2009: 65].

2. Игровые предкоммуникативные задания. Используются для формирования и развития лексических, грамматических, фонетических и речевых навыков и умений [Битехтина 2009: 66].

3. Игровые коммуникативные задания. Применяются при формировании коммуникативной компетенции в четырех видах речевой деятельности [Битехтина 2009: 66].

Данные виды заданий можно использовать и при изучении русского языка как родного, поскольку они направлены на развитие и обогащение речи учащихся.

Цель игровых некоммунитивных заданий – отработка языковых форм, речевых моделей, расширение лексического запаса, усвоение новых слов, интонационных моделей.

Для отработки грамматических форм можно использовать задания, обеспечивающие высокую повторяемость обрабатываемого материала. Также можно применять такие задания при формировании и развитии речевых механизмов (чтения, говорения, письма). Это такие игры, как «Снежный ком», «Кто больше», «Эстафета», «Найди слово», «Найди вторую половинку», «Строитель», «Жонглер», «Лото» и др. [Битехтина 2009: 71].

Так как игровые предкоммуникативные задания используются для формирования и развития лексических, грамматических, фонетических и речевых навыков и умений, то здесь целесообразно использовать составление различных диалогов: разыграть диалоги по модели, составить и разыграть диалоги по описанной ситуации. Также можно использовать задания «Восстанови текст», «Подбери синоним (антоним)» [Битехтина 2009: 73].

К коммуникативным игровым заданиям относятся такие игры как игры-конкурсы, ролевые, деловые игры.

Игры-конкурсы отличает элемент соревновательности, усиливающий мотивированность учащихся, здесь может участвовать 2-3 команды [Битехтина 2009: 76].

Ролевые игры включают ток-шоу, дискуссии на заданную тему, игры-интервью, урок-конференция, игра «Круглый стол» [Битехтина 2009: 78].

В периодических изданиях последнее время очень часто поднимается вопрос об игровых технологиях и их значении в образовании.

Игра является замечательным средством переноса учащихся из реальной, подчас скучной повседневной действительности урока в яркую, наполненную радостного творчества, жизнь. К примеру, игровые занятия проходят всегда в веселой творческой атмосфере в духе уважения к личности учащегося, а это не что иное, как признаки гуманной технологии. В процессе игры создаются педагогические условия для творческого овладения школьным материалом. Игра превращается в мощнейший стимул для процесса обучения. Игра активизирует мышление ученика, возрождает в нем интерес к учебной деятельности, позволяет ребенку получить опыт другой, придуманной жизни, формируя в ребенке основы здоровой, свободной, творческой личности [Агеева 2015: 22].

С игровыми технологиями совмещают и современные средства, например, мультимедиа. Применение мультимедиа в сфере образования в настоящее время способно радикально изменить существующую систему обучения. Мультимедиа является исключительно полезной и плодотворной образовательной технологией, благодаря присущим ей качествам интерактивности, гибкости, и интеграции различных типов мультимедийной учебной информации.

Применение технологии деловой игры с использованием средств мультимедиа способствует повышению уровня знаний учащихся по предмету,

активизирует учебный процесс, благоприятно влияет на психологическую атмосферу в коллективе группы, а также способствует формированию более высоких показателей мотивации к учению у учащихся [Двадненко 2011: 11].

Часто в учебном процессе нельзя обойтись одной технологией, поэтому необходимо использовать многие методы, приемы в совокупности. Эффективность этого объединения зависит от мастерства педагога.

В статье «Современные педагогические технологии на уроках русского языка и литературы. Конструктор урока» М.В. Коновалова рассматривает лично-ориентированные технологии и технологии развития критического мышления с использованием игровых методов и приемов. Например, организационный момент урока русского языка можно провести в форме сказки (прием «Удивляй»), для актуализации опорных знаний эффективны приемы «Да – нет», опрос-викторина, «Согласен – не согласен», «Лови ошибку», «Ассоциативный куст», работа с эпитафией. Для создания положительной мотивации используются и чтение шуточных стихотворений по теме урока [Коновалова 2015: 4].

Многолетний опыт педагогов-экспериментаторов показал, что даже в самых «безнадежных» случаях можно найти прием, который позволит не просто ввести учащихся в новую тему, но и организовать их самостоятельную деятельность по изучению нового материала. Для реализации можно использовать следующие формы проведения урока: урок-поиск, урок-воспоминание, урок-презентация, урок – творческая лаборатория, урок – интервью с писателем, ученым, урок-панорама, урок-экскурсия, урок-игра и т.д. [Коновалова 2015: 5].

Для закрепления изученного материала автор статьи предлагает использовать игры-тренажеры, ситуационные задачи, изобретательские задачи (универсальные задания «Скрытая ошибка», составьте вопросы для игры «Что? Где? Когда?», составьте схемы, кроссворды по теме урока, подберите эпитафию к

уроку, выполнение тестов). Обязательным условием в этой технологии является подбор дифференцированных заданий и упражнений [Коновалова 2015: 6].

На уроках с использованием технологии развития критического мышления также используются игровые формы. Прием «Мозговой штурм» применим при стадии «вызов», характерны тут игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»; очень популярен последнее время прием «Кластер» («гроздь»); интересны такие приемы, как «Корзина идей», «Правильные и неправильные утверждения», «Знаю – хочу узнать – узнал» [Коновалова 2015: 10].

На стадии осмысления используются приемы «Двухчастный дневник», «Ромашка Блума», «Инсёрт», «Бортовой журнал», «Диаграмма Венна», «Толстые и тонкие вопросы», «Фишбоун» [Коновалова 2015: 12].

И на стадии рефлексии эффективны такие приемы, как «Лови ошибку», написание эссе, написание синквейна, «Письмо с дырками» [Коновалова 2015: 13].

Игра помогает творить, моделировать человеческие отношения. В современной высшей школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, настоятельно рекомендуется использование игровых технологий. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации процесса обучения. Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим активно усваивается на 40%, то, что видим – на 50%; если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70-75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92%. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне [Варенина 2015: 2].

Цель обращения к игре на уроке – приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца; в групповой работе – развитие умения

работать сообща, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на уроке может стать очень серьезным занятием [Пташкина 2009: 3].

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного учащегося информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Дидактическая игра – одна из форм обучения, развивающая подобные умения, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и вне его [Выготский 1966: 24].

Глава II. Игровые задания при изучении глагола в средней школе

2.1. Применение игровых технологий на уроках русского языка

Игровые формы на уроках русского языка очень разнообразны и направлены не только на освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Такие формы занятий и заданий помогают учащимся как освоить и усвоить нормы русского языка, так и развить творческий потенциал, имеют воспитательные цели.

На уроках русского языка используются игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм (например, минутки-разминки «Говорите по-русски правильно»), лексико-фразеологические игры (например, «Собери фразеологизм», «Угадай-ка», «Подбери синонимы» и многие другие) [Пташкина 2009: 15].

Очень обширны игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм. Например, «Словарный диктант», «Лингвистический футбол», «Умный редактор», «Глаголы-парадоксы» и др. [Пташкина 2009: 32].

Как одна из форм реализации игровых технологий очень интересны микроисследования, где изучаются какие-либо лингвистические проблемы.

Сюда относятся: развернутый ответ на вопрос проблемного характера, сочинение на лингвистическую тему (что потом встречается на ГИА), исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие) [Пташкина 2009: 44].

Большие возможности предоставляет использование кроссвордов, чайнвордов, ребусов, разнообразных игр со словами (палиндромы, рифмы, буриме, шарады). Как правило, учащимся очень нравится самим составлять такие задания.

П.М. Баев в пособии для преподавателей зарубежных школ «Играем на уроках русского языка» даёт основное понятие игры как средства обучения и перечисляет ее ведущие принципы:

1) игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;

2) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

4) игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников;

5) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся [Баев 1989].

Для использования игры на уроках необходимо соблюдать ряд условий: игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям урока, быть доступной для учащихся данного возраста. Кроме этого, игры на урока следует использовать умеренно.

В рамках изучения той или иной темы можно выделить следующие виды игровых форм обучения:

- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок -КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели [Баев 1989: 34].

2.2. Изучение глагола в 5-6 классах

Изучение темы «Глагол» в 5 классе начинается в начале года с раздела «Повторение пройденного в начальных классах».

Главные задачи повторения в начале года состоят в том, чтобы, во-первых, восстановить в памяти учащихся основной материал по морфологии, изученный в 1-4 классах, во-вторых, выявить пробелы в знаниях, умениях и навыках учащихся, в-третьих, подготовить школьников к усвоению нового. В начальных классах учащиеся узнали, что глагол обозначает действие, изменяется по лицам и времени, бывает I или II спряжения; познакомились с правописанием *е* и *и* в личных окончаниях глаголов; *не* с глаголами [Харченко 2008: 2].

Отдельно глагол в 5 классе учащиеся изучают в IV четверти. Сначала идут параграфы, в которых даются задания на повторение и обобщение всех имеющихся по данной теме знаний и навыков. При изучении темы «Глагол» в 5 классе учащиеся в основном получают задания распознать тот или иной морфологический признак.

В 5 классе учащиеся знакомятся с новыми для них грамматическими признаками глагола: видовая пара, наклонение, разноспрягаемые и безличные глаголы, поэтому принципиально важно обобщить и систематизировать полученные ранее знания, так как они являются базовыми для введения нового материала [Харченко 2008: 2].

Продолжается и начатая в начальных классах работа по культуре речи. В начальных классах учащиеся познакомились с употреблением глаголов в переносном и прямом значении, с глаголами, близкими и противоположными по смыслу. Обязательным условием речи образованного человека является ее правильность, то есть соответствие нормам произношения, словоупотребление, формообразования, построения словосочетаний и предложений. В 5 классе эти знания детей углубляются и расширяются. Для работы над орфоэпическими навыками на страницах учебника помещены трудные в орфоэпическом отношении слова. В приложении учебника дан список этих слов. Для работы над нормами словообразования и словоизменения даются слова, правильное словообразование и словоизменение которых необходимо запомнить [Харченко 2008: 3].

Разумеется, продолжается работа и по развитию орфографической зоркости учащихся.

В конце темы «Глагол» даются контрольные вопросы и задания на повторение и обобщение знаний.

В 6 классе учащиеся продолжают знакомство с морфологией, поэтому повторение организовано при изучении соответствующих тем. В разделе «Повторение изученного в 5 классе» даются лишь дополнительные задания, поэтому возникает необходимость повторить основные понятия: глагол как часть речи, неопределенная форма, спряжение, вид, наклонение, время, лицо, число, род [Харченко 2008: 3].

Таким образом, можно сделать вывод, что образовательные и практические цели изучения темы «Глагол» в 5-6 классах те же, что и в

начальных классах: способствовать 1) общему образованию учащихся, 2) развитию их логического мышления, 3) овладению русским литературным языком в устной и письменной речи [Харченко 2008: 4].

В 5-6 классах продолжается формирование обобщенных морфологических понятий «часть речи» и «морфологические признаки». Введение всех новых понятий базируется на изученном в начальных классах материале. С каждым новым шагом знания учащихся пополняются и расширяются.

Глагол – один из основных, наиболее важных, трудных и больших по объему разделов программы по русскому языку. И не случайно, что на глагол, как и на имя существительное, отводится самое большое (в сравнении со всеми другими разделами) количество часов. Без хорошего знания глагола невозможно в дальнейшем усвоение синтаксиса простого предложения, успешное овладение навыками устной и письменной речи; с изучением глагола связано усвоение ряда важных правил правописания [Харченко 2008: 5].

Изучение глагола предполагает усвоение учащимися значительного количества грамматических понятий и определений. В начальной школе дети знакомятся с понятиями глагол, неопределенная форма глагола, лицо, время, число, спряжение; в 5-6 классах с уже более сложными терминами: переходные и непереходные глаголы, виды, наклонения: изъявительное, сослагательное, повелительное, разноспрягаемые глаголы, безличные глаголы.

В 5 классе при повторении ранее изученного учащимся необходимо воспроизвести достаточно большой объем материала, поэтому целесообразно проводить урок в форме викторины, игры «Что? Где? Когда?» и т.п., используя при этом занимательный материал. Например, при изучении темы «Глагол как часть речи» можно предложить учащимся кроссворд.

Упражнения на уроках морфологии служат целям усвоения теоретического материала и выработки различных умений и навыков. Поэтому упражнения, выполняемые при изучении морфологии, необходимо вводить как

можно чаще, причем они должны быть разнообразными и интересными, чтобы у учащихся возникала не только необходимость их выполнения, но и желание достигнуть требуемого результата. Следовательно, игровые формы только возбудят у учащихся интерес и любознательность к предмету [Харченко 2008: 8].

2.3.1. Игровые задания при изучении глагола в учебно-методическом комплексе М.М. Разумовской

Повторение глагола в начале года и в 5, и 6 классах начинается с упражнений в занимательной форме. Далее упражнения направлены в основном на изучение и отработку получаемых знаний. По виду деятельности задания относятся к интеллектуальным видам игровых технологий; если рассматривать данные упражнения как педагогический процесс, то можно отнести их и к тренировочным, контролирующим, обобщающим, и к воспитательным, развивающим.

В изученном учебно-методическом комплексе М.М. Разумовской представлены следующие игровые задания и упражнения.

1. Игра «Любитель природы»

Задание: к слову, обозначающему название предмета, подберите слово, обозначающее действие предмета.

Метель (метет), *гром* (гремит), *солнце* (печет), *молния* (сверкает), *ветер* (дует), *дождь* (капает), *снег* (падает), *облака* (плывут), *туман* (стелется), *мороз* (трещит) [Крамаренко 2007: 269].

2. Угадай часть речи по окончанию:

1) -а, 2) -ю, -им, 3) -яя, 4) -ы, -ишь, -ите, -ей, 5) -е, -ит, -ят, -ей, 6) -у, -юю, 7) -ой, -ей, 8) -е, -ей [Разумовская 2012: 53].

В учебнике 6 класса подобное упражнение дополняется заданием: укажите морфологические признаки данных частей речи [Разумовская 2013: 39].

3. В разделе «Лексика» используются упражнения на употребление глаголов в переносном значении. Такие упражнения можно отнести к развивающим видам игровых технологий (развитие и обогащение словарного запаса). Учащиеся сами должны определить, переносное значение или прямое используется в текстах упражнений 256, 257 [Разумовская 2012: 91].

В этом же разделе даются понятия тропов, в составе которых также могут использоваться глаголы. Учащиеся сами находят их в текстах и по аналогии приводят свои примеры [Разумовская 2012: 93].

4. Большое внимание уделено фразеологизмам: подобрать синонимичные глаголы (*бить баклуши – бездельничать, водить за нос – обманывать*); придумать предложение, где глагол употреблялся бы сначала в прямом значении, а потом в переносном (*прикусить язык*) [Разумовская 2012: 94].

В упражнении 269 даны шуточные рисунки, в которых необходимо отгадать фразеологизмы (*конь в яблоках, сесть в калошу, заткнуть за пояс, вылететь в трубу, волосы дыбом, заметить следы*) [Разумовская 2012: 95].

Данная подача материала очень интересна и нравится учащимся, развивает не только словарный запас, но и прививает любовь к русскому языку. В учебнике 6 класса дано подобное упражнение (упр. 357) [Разумовская 2013: 141] с другими фразеологизмами: *мышь повесилась, сесть на шею, лезть в бутылку, стоять на часах, сельдь в бочке*.

С учетом повышенного интереса учащихся к заданиям подобного рода возможно дать домашнее задание творческого характера: выполнить подобные рисунки с другими фразеологизмами.

5. В 5 классе изучению глагола отводится большой раздел с разнообразными заданиями:

1) Продолжите ряды следующих глаголов, обозначающих процесс труда, определите вид трудовой деятельности каждой группы.

- пахать, боронить....

- штукатурить, бетонировать....

- варить, печь, вязать... [Разумовская 2012: 211].

2) Запишите существительные к каждому глаголу: *булькают, тикают, журчат, шелестят, жужжат, грохочут* [Разумовская 2012: 211].

3) Замените словосочетания подходящими по смыслу глаголами: *одержать победу, отдать приказ, принять решение, сделать попытку* и др. И со словосочетаниями, и с глаголами составьте предложения книжного и разговорного стиля [Разумовская 2012: 214].

4) Вставьте синонимичные глаголы в текст, для этого можно использовать словарь в конце учебника [Разумовская 2012: 226].

5) Упражнения, связанные с разгадыванием загадок, привлекают внимание учащихся несмотря на дополнительные задания (вставить пропущенные буквы, определить спряжение глагола, выделить окончания) [Разумовская 2012: 232].

6. При изучении времен глагола очень интересна ролевая игра, которая готовится заранее. Главные действующие лица: Глагол, Прошедшее время глагола. Настоящее время глагола, Будущее время глагола, I лицо, II лицо, III лицо, мужской род, женский род.

Основное действие:

В центр выходит учащийся с табличкой «Глагол», четко говорит, что он, как глагол, обозначает действие какого-либо предмета или лица, и отвечает на вопросы *что делать? что сделать?*

Затем по очереди выходят времена глагола, рассказывают о себе, проговаривают глаголы в нужном времени. Далее эти же учащиеся рассказывают про лица глагола и род. Причем, про род должен рассказывать

учащийся, играющий прошедшее время, так как род имеют только глаголы в прошедшем времени [Беляева 2007: 192].

7. Широко распространены цифровые диктанты. Суть таких диктантов в том, что какое-либо понятие или языковое явление условно обозначается цифрой, например: 1 – не с глаголами пишется раздельно, 2 – не с глаголами пишется слитно. Это условие записывается на доске, учитель читает словосочетания или предложения, а учащиеся в тетрадях или на листочках записывают только необходимую цифру. В результате получается определенный код, который легко и быстро проверить. Такой вид работы существенно экономит время на уроке и позволяет проверить усвоение правила у всего класса.

Задание: Определите вид глагола: 1 – совершенный вид, 2 – несовершенный вид.

1) *Степь раздольная далеко вокруг, широко лежит.* 2) *В гости я к тебе не один пришел.* 3) *Ты пахни в лицо ветер с полудня!* 4) *Широко ты, степь, пораскинулась!* (А. Кольцов). 5) *Чародейкою зимою околдован, лес стоит.* 6) *Мы молодой весны гонцы, она нас выслала вперед.* (Ф. Тютчев) 7) *Но широко в область ночи день объятия раскинул.* 8) *Зреет рожь над жаркой нивой.*

Код: 2,1,1,1,2,1,1,2 [Кривоплясова 2005: 16].

8. Часто и в учебниках, и в методической литературе можно встретить задание «Найди лишнее». Упр. 365: найди четвертое «лишнее», объясни свой выбор: 1) начала, подняла, клала, сдала, 2) продала, послала, сгнила, поняла [Разумовская 2013: 145].

В рабочих тетрадях также представлено много заданий развивающего характера, позволяющих проявить учащимся себя творчески. Например, объяснить значение фразеологизмов и составить с ними соответствующие предложения (сыграть на руку, как по нотам разыграть, выиграло сердце). Дополнительное задание: объяснить правописание и-ы после приставок [Ларионова 2014: 55].

Или: заменить устойчивые выражения одним глаголом с -ться/-тся: взять на себя смелость, почувствовать себя на седьмом небе, не верить своим глазам, не отрывать глаз, сгорать от стыда, быть в претензии, задирать нос [Ларионова 2011: 20].

Кроме всего перечисленного, авторы УМК часто предлагают использовать перфокарты. Например, при изучении тем «Правописание ь на конце глаголов, существительных», «Правописание -тся, -ться» и др..

В сравнении с УМК под редакцией В.В. Бабайцевой или С.И. Львовой в учебниках и методических пособиях под редакцией М.М. Разумовской и П.А. Леканта игровые задания и упражнения применяются значительно чаще.

2.3.2. Игровые задания при изучении глагола в учебно-методическом комплексе В.В. Бабайцевой

Один из принципов учебного комплекса изучения русского языка под редакцией В.В. Бабайцевой – «развитие речи на каждом уроке». Это принципиальное положение определяет специфику учебника, сборников заданий и рабочих тетрадей [Сальникова 2012: 10].

Упражнения в сборниках заданий и рабочих тетрадях способствуют усвоению теории и совершенствованию устной и письменной речи. Основную часть заданий составляют традиционные упражнения, эффективность которых проверена практикой преподавания.

Одним из факторов, стимулирующих интерес учащихся к изучению русского языка, являются исторические сведения. Обращение к истории языка помогает понять некоторые закономерности современного состояния русского языка и показывает, что наука о русском языке – это не только совокупность скучных правил [Сальникова 2012: 10].

В сборниках заданий и рабочих тетрадях есть упражнения, выполнение которых требует учета исторических процессов. Например: подберите

синонимы к слову «говорить», дайте им стилистическую оценку. [Сальникова 2012: 11].

В учебнике В.В. Бабайцевой «Русский язык. Теория. 5-9» в разделе «Глагол. 5 класс» вводного курса дается понятие глагола, спряжения, изменения по лицам и числам, также повторяется, что на конце глагола после шипящих пишется мягкий знак, упоминается орфограмма -тся/-ться [Бабайцева 2002: 20].

Более конкретно и детально глагол рассматривается в главе «6 класс. Глагол». Очень подробно дается вся теория о глаголе, приведены хорошие и понятные примеры [Лидман-Орлова 1993: 16].

Задание «Расскажите о слове (словосочетании, предложении)» – эффективное средство развития монологической научной речи. Этот вид задания позволяет обобщать и систематизировать знания учащегося, учит рассуждать (высказывать свое мнение и аргументировать его) [Сальникова 2012: 12].

Игровые задания имеют большое значение в формировании интереса к изучаемому предмету. Такая игра, как «Составь слово», несмотря на свою простоту, формирует орфографическую зоркость, развивает комбинаторные способности. Желательно для исходного слова брать слово с орфограммой, например, *преследовать*. Можно составлять слова, относящиеся к любой части речи. Например, из слова «преследовать» составляем глаголы в форме инфинитива [Сальникова 2012: 12].

Одно из заданий, развивающих ассоциативное мышление, формулируется так: «Запишите слова, словосочетания, фразеологизмы, которые возникают в вашем сознании, когда вы слышите слово...». Это задание развивает мышление, воображение и другие логические и психические способности учащихся [Сальникова 2012: 13].

Ассоциативный набор слов можно использовать в сочинении, можно подбирать синонимы и антонимы к некоторым словам ассоциативного ряда, а также выполнять и грамматические задания.

В рабочих тетрадях есть интересное, но сложное задание «Лесенка». Каждое последующее слово должно быть длиннее на одну букву, и все слова должны связывать какой-либо признак.

Обогащение речи учащихся фразеологизмами и пословицами – одна из важнейших задач изучения русского языка. Например, такое игровое задание: учитель записывает пословицу на доске и предлагает учащимся привести примеры на эту же тему. Но ответ не будет зачитан, если учащийся не сможет объяснить ее значение [Сальникова 2012: 13].

Конечно, теоретический материал можно использовать и для проведения игр. Например, «Брейн-ринг», «Своя игра». Как правило, их проводят как тематический зачет или подведение итогов в конце года.

Интересны такие задания: к какой части речи относятся слова *жгут, гладь, стекло, строй, запевала, зубрила*? Составьте по два предложения с каждым словом, чтоб было понятно, какой оно части речи.

Авторы комплекса рекомендуют постоянно (по возможности на каждом уроке) давать задание: Обозначь морфемный состав слов. Поэтому и в учебниках такие задания часты в упражнениях. Например: какие суффиксы вы напишите перед *-ть* в глаголах (упр.49) [Лидман-Орлова 1993: 17].

Как известно, иллюстрации всегда привлекают внимание учащихся, и это учтено в учебниках. При изучении новой темы в упражнении есть рисунки (упр. 56, тема: возвратные глаголы) [Лидман-Орлова 1993: 20], (упр.65, тема: виды глагола) [Лидман-Орлова 1993: 23].

В сборнике М.Е. Кривоплясовой разработано много цифровых диктантов по УМК В.В. Бабайцевой, Л.Д. Чесноковой. Вот некоторые примеры:

Тема: «Разноспрягаемые глаголы»

1 – I спряжение

1 – II спряжение

2 – III спряжение

Задержать вылет самолета, любить природу, быстро бежать, услышать шорох, смотреть в окно, посеять зерно, долго хотеть, много есть, стелить постель.

Код: 2,2,3,2,2,1,3,3,1 [Кривоплясова 2005: 68].

Тема: «Безличные глаголы»

1– безличный глагол

2– личный глагол в безличной форме

1. Смеркалось. 2. Вот уже и светает. 3. Издали тянуло дымком. 4. Мне сегодня нездоровится. 5. Бурею корабль разбило. 6. Часто ночью не спится. 7. Его трясло от возмущенья. 8. Вечереет.

Код: 1,1,2,1,2,1,2,1. [Кривоплясова 2005: 69]

2.3.3. Игровые задания при изучении глагола в учебно-методическом комплексе

С.И. Львовой

Изучая УМК С.И. Львовой, можно сделать вывод, что эта программа сложнее, чем у М.М. Разумовской или В.В. Бабайцевой. Некоторые темы даны на опережение. Например, понятие «составное глагольное сказуемое» (упр. 547, 6 класс) [Львова 2009: 26].

Учебники построены так, чтобы целенаправленно и поэтапно формировать функциональную грамотность. Для этого используются разнообразные средства. В состав УМК под редакцией С.И. Львовой входят информационно насыщенные справочные материалы, а также различные виды словарей. Систематическая работа со справочной литературой обеспечивает формирование и развитие информационной грамотности, способствует овладению познавательными универсальными учебными действиями [Васильевых 2015: 4].

Способность вызывать устойчивый интерес к изучению родного языка – важная особенность учебников. Задания представляются интересными потому, что затрагивают эмоциональную сферу учащихся, чем-то удивляют, вызывают естественное любопытство. Упражнения рассчитаны не на механическую отработку, а на активизацию мыслительных способностей [Васильевых 2015: 5].

В этих учебниках цветные иллюстрации и фото, изображаемые речевые ситуации, на которых – сверстники учащихся.

Ярко выражена семантическая направленность. На семантической основе построены многие языковые шутки, каламбуры, что вызывает неподдельный интерес у учащихся.

Важным условием повышения мотивации и эффективности учебной деятельности является включение учащихся в исследовательскую и проектную работу. Данный вид деятельности возможен в области как индивидуального, так и коллективного творчества [Васильевых 2015: 6].

Важно заметить, что в учебниках большое разнообразие типов заданий: «Приводим знания в систему», «Проводим самостоятельное миниисследование (индивидуальное, парное, групповое)», «Используем знание русского языка на других уроках», «Обращаемся к Интернету», «Устное высказывание», «Речевой этикет», «Конкурс художников», Орфографический минимум» и другие.

Следует отметить, что содержание учебников ориентировано на многоаспектную реализацию межпредметных связей, причем не только с дисциплинами гуманитарного цикла, но и с уроками физики, математики, биологии (упражнения типа «На уроках математики», «На уроках биологии»), что является одним из важнейших условий формирования целостной картины мира, выработки метапредметных умений и навыков [Васильевых 2015: 7].

В данном комплексе учитываются и психофизиологические возможности учащихся, поэтому в учебники включены рубрики «Минутки шутки». Такие

упражнения помогают учащимся в занимательной форме усвоить материал урока.

Рассмотрим более конкретно упражнения, представленные в учебниках 5-6 класса при изучении глагола.

Упражнение по теме «Инфинитив». Задание: рассмотри рисунок, какие правила безопасности нарушил мальчик? Письменно сформулируй их, применяя конструкцию *нельзя + инфинитив, можно + инфинитив* (при этом дана яркая иллюстрация с понятно изображенными действиями мальчика) [Львова 2009: 131].

Упражнение по теме «Постоянные морфологические признаки глагола». Задание: по фотографии составьте и запишите несколько предложений, употребляя в них глаголы с суффиксами *-ыва(-ива), -ова(-ева)*, (задание и на отработку материала, и на развитие речи) [Львова 2009: 135].

Упражнение по теме «Переходные и непереходные глаголы». Задание: на основе фотоколлажа составьте предложения, отвечая на вопрос *что делают с помощью этих предметов?* Определите переходные или непереходные глаголы использовались (даются изображения лейки, красок, ножниц, ложки и др. предметов) [Львова 2009: 136].

В разделе «Культура речи. Правильное употребление глаголов» есть подразделы: «Орфоэпические нормы», «Грамматические нормы», «Лексические нормы» с соответствующими заданиями.

Задание упражнения 989: спишите слова, расставляя ударения. Пользуйтесь словариком «Говорите правильно». Устно проспрягайте глаголы, соблюдая правильное произношение и ударение [Львова 2009: 162].

Задание по грамматике: образуйте формы повелительного наклонения от глаголов: *ехать, махать, переехать, класть, проезжать, стричь, мыть, есть, положить* и др.. Данное задание развивает и грамотность речи [Львова 2009: 164].

Упражнение по лексике: определите, какие ошибки допущены в следующих предложениях и исправьте их: *Охотник выпульнул в медведя. Трава чуть приморозилась. Лыжник стремился к финишу и изо всех сил отпихивался палками. Сидит Аленушка на берегу реки, прикручинилась* [Львова 2009: 165].

Как и в учебниках Разумовской, и Бабайцевой используются рисунки с фразеологизмами, но огромным плюсом является яркость и цвет: упражнение 538: *смотреть сквозь пальцы, заткнуть за пояс, водой не разольешь, хромает по математике, кипит от негодования* [Львова 2009: 22].

Очень интересны упражнения, где используются отрывки из сочинений учащихся. Упражнение 539: исправьте ошибки в употреблении глаголов, допущенные школьниками: *Не удержал мяч вратарь, но добить его было некому. Многие животные в пустыне бросаются в спячку. Речь Ковалева кишит грубыми словами. В нашем драмкружке надвигались радостные события* [Львова 2009: 23].

Развитие речи. Задание: сформулируйте несколько правил речевого поведения, используя глаголы *уважай, не обижай, (не) используй, старайся*. Такие задания развивают не только речь, но и несут воспитательную функцию [Львова 2009: 34].

После почти каждой темы дается упражнение «Орфографический минимум» со словами или словосочетаниями. Например, упражнение 566: *притвориться удивленным, преодолевать препятствия, сделать прививку, цирковой номер* и т.д. [Львова 2009: 34].

2.4. Использование игровых заданий при изучении глагола

Игровые задания и упражнения способствуют лучшему запоминанию, пониманию и закреплению изученного учащимися на уроках. Такие задания направлены на формирование общеинтеллектуальных умений, обогащение

словарного запаса учащихся, расширение кругозора, развитие познавательных способностей, привития чувства любви и уважения к великому русскому языку.

В занимательной форме учащиеся ближе знакомятся с пословицами, поговорками, фразеологизмами, активно включая их в свой лексикон, получают удовольствие от самостоятельного составления кроссвордов, загадок, викторин, грамматических сказок.

Опираясь на опыт авторов проанализированных учебно-методических комплексов, мы попытались собрать разные виды игровых заданий, которые можно использовать на уроках русского языка при изучении глагола в 5-6 классах.

Чаще всего название игрового упражнения уже определяет тема изучаемого материала. В 5 и в 6 классе при повторении понятия «глагол», при выявлении умения определять часть речи, видеть глаголы в тексте можно использовать такие упражнения, как «Определи часть речи», «Что пропущено», «Составь предложение», «Ремонт», «Загадки».

В разделе «Лексика» целесообразны такие задания: при определении значения слов – «Замени букву», «Двойное ударение», «Добавь букву», при изучении синонимов и антонимов – «Вспомни пословицы», при работе с фразеологизмами – «Необъяснимое объяснимо».

Кроме этого пословицы и поговорки можно использовать и при изучении орфограмм -тся, -ться; *не* с глаголами, правописание личных окончаний глаголов. Большой интерес вызывают у учащихся и загадки: в них не только нужно отгадать задуманное, но и работая с текстом, совершенствовать свои знания и умения. Здесь уже все зависит от учителя, от его умения найти необходимый материал для работы, от желания заинтересовать учащихся, от своей заинтересованности в знании своего предмета учащимися.

В разделе «Орфоэпия» задание «Поставь ударение» будет естественным и незаменимым. Для запоминания правильного употребления форм глаголов,

вызывающих трудности, можно использовать шуточные стихотворения («Поэзия для грамотных»).

Такие задания, как «Аукцион», «Кто больше», «Кто последний», можно использовать при изучении различных тем: слитное и раздельное написание *не* с глаголами, вид глагола, наклонение глагола, время глагола. Такие соревновательно-индивидуальные виды заданий стимулируют учащихся и повышают интерес к уроку.

При образовании некоторых форм глагола, например, *берегу – бережешь*, учащиеся допускают ошибки (*берегешь*), исправить которые поможет упражнение «Чередование».

Творческие домашние задания также повышают интерес к русскому языку, например, задание «Режим дня», где необходимо использовать глаголы с орфограммой -тся, -ться.

При изучении наклонения глагола учащиеся хорошо составляют различные ситуационные тексты, например, «Если бы я...». Возможно предложить составить небольшой текст на определенную тему, а затем прочитать его, изменив наклонение глаголов. Аналогичная работа допустима и при изучении времени глагола.

Данные виды упражнений допустимы как при повторении материала, так и при его закреплении как орфографические или орфоэпические минутки. Возможно использование некоторых заданий и как проверка усвоения материала, знания орфограмм, умения видеть их на письме.

Примеры данных заданий и упражнений представлены в Приложении Б.

При обобщении очень действенны викторины, где, как правило, охватывается не одна тема. При закреплении допускается использование уроков-игры, например, «Своя игра» (Приложение А).

Заключение

Как бы ни классифицировались игры, их значение в развитии обучающихся велико. Игру можно считать выполнившей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает: 1. Не только освоение учащимися конкретных учебных умений, но и воспитание у них умения учиться; 2. Осознание учащимися своих занятий в классе не как игры в школу, а как учение.

Для того, чтобы игровая технология выполняла свои функции и решала педагогические цели, необходимо тщательно проработать организационные и содержательные аспекты создания игровых групп, распределения в них ролей с учетом не только игровых, но и целевых интересов группового взаимодействия. Это дает возможность рационально использовать преимущества и развивающий потенциал игрового моделирования.

При апробации разработанных игровых заданий при изучении глагола было выявлено, что изменилось отношение к изучению русского языка, появился интерес к выполнению творческих заданий, что способствовало развитию умственных и творческих способностей.

Применение игровых технологий помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации и позволяет детям чувствовать себя детьми.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Исследование показало, что применение игровых технологий на уроках русского языка активизирует познавательную деятельность на всех стадиях изучения материала, диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний. Применение игровых технологий повысит прочность и качество усвоения знаний учащихся.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы должны учитывать не только удобство подачи учебного материала, но и способность детей легче освоить его.

Список использованной литературы

1. Агеева М.В. Игровые технологии как одно из средств повышения учебной мотивации // Актуальные аспекты современной науки. – 2015. – №8. – С. 20-22.
2. Асеев В.Г. Возрастная психология. – Иркутск, 1989. – 22 с.
3. Бабайцева В.В., Чеснокова Л.Д. Русский язык: Теория. 5-9 кл.: Учеб. для общеобразоват. учреждений. – 11-е изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2002. – 336 с.: ил.
4. Бабайцева В.В. Русский язык. Теория. 5-9 кл. Углубл. изуч.: учеб. для общеобразоват. учреждений. – М.: Дрофа, 2012. – 415 с.
5. Бабанский Ю.Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. – М., 1985. – 208 с.
6. Баев П.М. Играем на уроках русского языка. – М.: Русский язык, 1989. – 86 с.
7. Беляева О.В., Даценко О.А. Универсальные поурочные разработки по русскому языку к учебникам М.Т. Баранова и др. (М.: Просвещение) и М.М. Разумовской и др. (М.: Дрофа): 5 класс. – М.: ВАКО, 2007. – 384 с. (В помощь школьному учителю).
8. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютера (педагогика третьего тысячелетия). – М., 2002. – 351 с.
9. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М., 1995. – 230 с.
10. Битехтина Н.Б., Вайшнорене. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному // Живая методика для преподавателя русского языка как иностранного. – 2-е изд. – М.: Русский язык. Курсы, 2009. – 336с.
11. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. – М., 2003. – 152 с.

12. Варенина Л.П. Технология игры // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – № 1-2. – С.66-68.
13. Васильевых И.П. Уроки русского языка. 6 класс: пособие для учителя к учебнику С.И. Львовой и В.В. Львова «Русский язык, 6 класс»; под ред. С.И. Львовой. – 5-е изд., стер. – М.: Мнемозина, 2015. – 326 с.
14. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-68.
15. Гдалевич Л.А., Фудим Э.Д. Уроки русского языка в 5 классе: кн.для учителя: из опыта работы. – М.: Просвещение, 1991. – 176 с.
16. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. – М., 1989. – 208 с.
17. Двадненко М.В., Привалова Н.М., Бондаренко А.И. Игровые технологии и мультимедиа // Международный журнал экспериментального образования. – 2011. – № 5. – С. 11.
18. Кнорре-Дмитриева К. Пять образовательных технологий, которые изменят мир в ближайшие пять лет // Эксперимент и инновации в школе. – 2014. – №5. – С.43-45.
19. Коновалова М.В. Современные педагогические технологии на уроках русского языка и литературы. Конструктор урока // Русский язык и литература. – 2015. – №10. – С.2-7.
20. Косивцова Л.И. Предметные недели в школе: русский язык и литература. – Волгоград: Учитель, 2008. – 92 с.
21. Крамаренко Н.О. Русский язык. 5 класс: поурочные планы по учебнику М.М. Разумовской и др. – Волгоград: Учитель, 2007. – 331 с.
22. Кривоплясова М.Е. Цифровые диктанты на уроках русского языка в 5-7 классах. – Волгоград: Учитель, 2005. – 94 с.
23. Кузнецов С.А. Современный толковый словарь русского языка / гл. ред. С 56 С.А. Кузнецов. – СПб.: «Норинт», М.: «РИПОЛ классик», 2008 – 960 с.

24. Ларионова Л.Г. Рабочая тетрадь к учебнику «Русский язык. 6 класс» под ред. М.М. Разумовской, П.А. Леканта: орфография. – 2 изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2014. – 110 с.

25. Ларионова Л.Г. Рабочая тетрадь к учебнику «Русский язык. 5 класс» под ред. М.М. Разумовской, П.А. Леканта: орфография. – 4-е изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2011. – 120с.

26. Лидман-Орлова Г.К., Пименова С.Н., Еремеева А.П. Русский язык: Практика: Сб. задач и упражнений: Учеб. пособие для 6-7 кл. общеобразоват. учеб. заведений. / Науч. ред. В.В. Бабайцева. – М.: Просвещение, 1993. – 256 с.: ил.

27. Литвинко Ф.М. Педагогическая технология и методика преподавания русского языка // Технология и методика, 2009 [Электронный ресурс] Код доступа: <http://elib.bsu.by/handle/123456789/12580>

28. Литневская Е.И., Багрянцева В.А. Методика преподавания русского языка в средней школе: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Под ред. Е.И. Литневской. – М.: Академический проект, 2006. – 590 с.

29. Львова С.И., Львов В.В. Русский язык. 5 класс. В 3 ч. Ч. 2: учеб. для общеобразоват. учреждений. – 6-е изд., испр. – М.: Мнемозина, 2009. – 173 с.: ил.

30. Львова С.И., Львов В.В. Русский язык. 6 класс. В 3 ч. Ч. 2: учеб. для общеобразоват. учреждений. – 5-е изд., стереотип. – М.: Мнемозина, 2009. – 207 с.: ил.

31. Магомедов Ш.А., Исламбекова И.С. Педагогические технологии в системе среднего общего образования // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №6. – С.16-19.

32. Михайленко О.И. Электронный учебник по педагогике. 2008 [Электронный ресурс] Код доступа: <http://krip.kbsu.ru/pd/index.html>

33. Монахов В.М. Диагностика. – М.-Новокузнецк, 1997. – 73 с.

34. Никитенко Т.В. Игровая форма обучения – способ активизации познавательной деятельности учащихся // Информатика в школе. – 2012. – №8. – С.63-66.

35. Пидкасистый П.И. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М., 2006. – 608 с.

36. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М., 1996. – 269 с.

37. Подборнова Г.И. Пословицы, поговорки и загадки народов мира - на урок // Русский язык в школе. 2007, №7 (приложение). – с. 30-31.

38. Пташкина В.Н. и др. Игровые технологии на уроках русского языка. 5-9 классы: игры со словами, разработки уроков. – Волгоград: Учитель, 2009. – 238 с.: ил.

39. Разумовская М.М., Львова С.И., Капинос В.И. и др. Русский язык. 5 кл.: учеб. для общеобразоват. учреждений. – М.: Дрофа, 2012. – 317 с.

40. Разумовская М.М., Львова С.И., Капинос В.И. и др. Русский язык. 6 кл.: учеб. для общеобразоват. учреждений. – М.: Дрофа, 2013. – 335 с.

41. Ратич Л.А. Русский – это легко и увлекательно! // Русский язык и литература в школах Украины : Научно-методичний журнал. – 2011. – №2. – С. 17-18.

42. Рудик П. А. Игры детей и их педагогическое значение. – М., Л., 1948. – 62 с.

43. Сальникова О.А. Учение с увлечением (О видах заданий в учебном комплексе для углубленного изучения русского языка под ред. В.В. Бабайцевой) // Русский язык в школе. –2012. – №2. – С.10-16.

44. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.

45. Селевко Г.К. Игровые технологии // Школьные технологии. – М. 2006. – №4. – С.23-32.

46. Скоблова З.А. Пословицы, поговорки и загадки народов мира – на урок // Русский язык в школе. 2007, №8 (приложение). – с. 24-27.
47. Федина Л.В. К проблеме классификации методов активного обучения // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2008. – №2. – С.40-45.
48. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие. – Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001. – 90 с.
49. Финтисова О.А., Чермашенцева О.В. Русский язык. 6 класс: система уроков по учебнику под ред. М.М. Разумовской, П.А. Леканта. I полугодие. – Волгоград: Учитель, 2015. – 210 с.
50. Харченко В.А. Специфика преемственности как дидактического принципа при обучении русскому языку в начальной школе и в 5-6 классах. – Старый Оскол, 2008. – 65 с.
51. Шапиева А.С., Магомедова П.К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Педагогические науки. – 2015. – №10. – С. 70-72.
52. Эльконин Д.Б. Игра // Педагогическая энциклопедия / Гл. ред. И.А. Каиров и Ф.Н. Петров. Т. 2. – М., 1965. – 911 с.

Урок-игра «Своя игра» по теме «Постоянные морфологические признаки глагола» в 6 классе (урок-обобщение)

Цели:

- систематизировать знания по теме: «Глагол. Постоянные морфологические признаки»;
- научить отличать глагол от других частей речи и характеризовать его с точки зрения его морфологических признаков.

Предварительная работа:

- учителем проводится отборочный тур, по результатам которого определяются участники игры и члены жюри;
- вопросы готовятся заранее (можно подготовить презентацию с анимацией, тогда игра пройдет аналогично телевизионной программе);
- приготовить призы для награждения.

Правила игры:

Все вопросы разбиты на 4 подтемы, в каждой по 10 пронумерованных вопросов. Заранее решается, сколько будет игроков, количество жюри, остальные учащиеся – зрители.

Первый участник выбирает подтему и номер вопроса, за каждый правильный ответ – 1 балл. Участники по очереди выбирают вопросы и отвечают. Если никто из участников не знает ответ, право ответа жюри передает зрителям. Игра продолжается, пока не закончатся все вопросы.

За выбором подтемы, номером вопроса, ответом может следить учитель, а может и жюри. Если есть презентация, переключать вопросы может один из учащихся.

Баллы, набранные каждым учащимся, суммируются; выигрывает тот, кто больше наберет баллов.

Тур 1 «Вид глагола»

1. Как различаются глаголы совершенного и несовершенного вида?

Приведите примеры.

2. Объясните разницу между глаголами одной видовой пары, употребленной в тексте.

Выдающийся деятель культуры В.В. Стасов прожил большую, бурную и плодотворную жизнь, до конца дней не выпуская из рук боевого пера. Он оставил богатое литературное наследие.

Горький мудро сказал о нем: «вот человек, который делал все, что мог, и все, что мог, – сделал...» (Хубов Г., 1974)

3. Какой глагол выступает видовой парой к глаголу *писать*? (*написать*)

4. Назовите видовую пару глагола *стать*. (*становиться*).

5. Какие двувидовые глаголы вы знаете в русском языке?

6. При помощи каких глаголов А.С. Пушкин рисует образ вьюги?

Буря мглою небо кроет,

Вихри снежные крутя;

То, как зверь, она завоеет,

То заплачет, как дитя,

То по кровле обветшалой

Вдруг соломой зашумит,

То, как путник запоздалый,

К нам в окошко застучит.

(А.С. Пушкин, «Зимний вечер»)

7. Выберите из данного текста все глаголы несовершенного вида.

Листопад

Вот из густых елок вышел под березу заяц и остановился, увидя большую поляну. Не посмел идти на ту сторону и пошел кругом всей поляны от березки к березке. Вот он остановился, прислушался...

8. Продолжите ряд: *ловить – поймать, рисовать – нарисовать, отвечать*

- ...

9. Все ли глаголы в русском языке имеют видовые пары? (*нет. Читать, ехать*)

10. Найдите среди данных бесприставочных глаголов глагол совершенного вида: *гореть, дуть, бросать, купить, дарить, любить, говорить.*

Тур 2 «Переходные и непереходные глаголы»

1. Приведите примеры непереходных глаголов.

2. Какие глаголы называются переходными?

3. Относится ли категория «переходности/непереходности» к морфологическим признакам инфинитива?

4. Есть ли у переходных глаголов специальное средство, указывающее на переходность? (*нет*)

5. Переведите непереходные глаголы в переходные: *идти, плыть, ходить.* (*перейти, переплыть, переходить*)

6. Образуйте переходные глаголы от слов: *золото, глухой, отдача.* (*золотить, глушить, отдавать*)

7. Из данного текста выберите переходные глаголы:

Дремлет чуткий камыш. Тишь – безлюдье вокруг.

Чуть приметна тропинка росистая.

Куст заденешь плечом – на лицо тебе вдруг

С листьев брызнет роса серебристая.

Потянул ветерок – воду моришит, рябит.

Пронеслись утки с шумом и скрылись.

8. Найдите «лишнее» слово: *строить, гнать, решается.*

9. Вставьте глаголы, определите переходные они или непереходные:

Я захотел устроить бал,

И я гостей к себе ...

Купил муку, купил творог,

... рассыпчатый пирог.

10. Переведите переходные глаголы в непереходные: *переползти, строить, умывать*. (*ползти, строиться, умываться*)

Тур 3 «Возвратные и невозвратные глаголы»

1. Возвратность/невозвратность – постоянный морфологический признак или нет?

2. Какие глаголы называются возвратными, а какие – нет?

3. Образуйте от данных глаголов возвратные: *шептать, убирать, умывать*.

4. Назовите 3 глагола I спряжения с -ся.

5. -ся – это частица или суффикс?

6. Назовите неопределенную форму возвратного глагола несовершенного вида, имеющую тот же корень, что и в слове *ласковый*. (*ласкаться*)

7. Все ли данные глаголы можно употребить с -ся?

Поворачиваю, увеличиваю, ухаживаю.

8. Назовите 3 глагола II спряжения с -ся.

9. Как следует говорить правильно: *нагинаться* или *нагибаться*?

10. Вы хотите извиниться перед кем-то. Постройте предложение с использованием необходимой формы глагола *извинить* (*извиниться*), с которым нужно обратиться к другому человеку. Какая ошибка часто допускается в этой фразе?

Тур 4 «Спряжение глагола»

1. Что такое спряжение?

2. Какие глаголы относятся ко II спряжению? Приведите примеры.

3. Определите спряжение следующих глаголов: *гонит, думаешь, стреляю*.

4. Во всех ли лицах глаголы I и II спряжения различаются по окончаниям?

5. Почему глаголы *терпеть, зависеть* относятся к исключениям, а глаголы *греметь, звенеть, скрипеть, гореть* не входят в исключения, хотя являются глаголами II спряжения?

6. Найдите в стихотворении глаголы I спряжения:

Они учили, я учил.

Я играл, они играли.

Как изменяется глагол,

Вы, конечно, угадали?

7. Выберите глаголы I спряжения: сеять – сеет, обидеть – обидит, знать – знает.

8. Образуйте от данных глагол форму 3 л. мн. ч.: *молоть, полоть, колоть*. (*молют, полют, колют*) К какому спряжению они относятся? (I)

9. Определите спряжение следующих глаголов: *цвести, нести, плести*. (I)

10. Назовите окончания у данных глаголов. Как вы их определили?

Жалеешь, бродишь, роет.

Подведение итогов. Награждение победителей.

«Замени букву»

Замени в глаголе звонкий звук парным глухим так, чтобы слово изменило свое значение: *тужить (тушить), жить (шить), зиять (сиять), молодить (молотить), задевать (затевать), дубить (тупить), обрызгать (опрыскать).*

«Возвратная форма»

Запиши как можно больше глаголов, которые употребляются только в возвратной форме: *бояться, гордиться, смеяться, переглядываться, пригодиться, трудиться, остаться, любоваться, прислушаться, надеяться, улыбаться, здороваться, кланяться...*

«Поставь ударение»

Проверить знание правил орфоэпии помогут глаголы, в которых нужно правильно поставить ударение: *закупорить заплесневеть, ходатайствовать, баловать, запломбировать, нормировать, премировать, формировать, звонит, облежит, одолжит, дождалась, пережила, проспала, сорвала, солгала, ржавеет, кашлянуть, осведомиться, черпать.*

«Аукцион»

Запиши как можно больше глаголов, которые пишутся слитно с *не*: *ненавидеть, негодовать, недоумевать, невзлюбить, недопонимать, недомогать, неистовствовать, недосыпать, нездоровиться, несдобровать...*

«Цепочка»

В этой игре победит тот, кто последним назовет глагол, который может одновременно отвечать на вопросы *что делать?* и *что делает?* и в зависимости от этого имеет или не имеет мягкий знак: *учит(ь)ся, готовит(ь)ся, веселит(ь)ся, строит(ь)ся, ложит(ь)ся, струит(ь)ся, стелит(ь)ся, золотит(ь)ся, печалит(ь)ся, сердит(ь)ся, хмурит(ь)ся, заботит(ь)ся, доносит(ь)ся...*

«Кто последний»

В игре побеждает тот, кто последним назовет звукоподражательный глагол: *мяукать, лаять, кукарекать, мычать, рычать, блеять, чирикать, каркать, хрюкать, крякать, куковать, ржать, гоготать, выть, жужжать...*

«Двойное ударение»

Записанные на доске глаголы нужно прочитать так, чтобы в зависимости от ударения они имели разное значение: *стоят, входите, выкупать, вычитать, выхожу, сбегать, засыпать, косит, крою, парит, пахнуть, пробежать, избегать, трусить.*

«Чередования»

К каждому глаголу подбери пару с чередующимся звуком: *берегу (бережешь), запрягу, лягу, могу, стригу, стерегу, влеку, облеку, метать, пеку, писать, вязать, свистать, плескать, просить, ходить, лететь, хотеть, скрасить, заморозить.*

«Измени часть речи»

Добавляя в именах существительных мягкий знак, превратите их в глаголы: *плач (плачь), плющ (плющь), полет (польет), стан (стань), удар (ударь), быт (быть), пример (примерь), пар (парь), жар (жарь).*

«Определи часть речи»

Учитель называет глаголы. Ответьте, какими еще частями речи могут быть эти слова?

Поцелуй (существительное), три (числительное), мой (местоимение), гоним (причастие), смела (прилагательное), стих (существительное), печь (существительное).

«Добавь букву»

Добавляя только одну букву, измени значение глагола: *послал (постлал), вою (воюю), девать (одевать), сел (съел), выстою (выстрою), полю (полью), лечь (влечь), жать (ждать), губить (грубить), горю (горюю), подержать (поддержать).*

«Режим дня»

При изучении темы «-ться и -тся в глаголах» предложить составить распорядок дня с использованием глаголов с данной орфограммой:

07.30 просыпаться

07.45 умываться

08.00 заниматься зарядкой

08.15 завтракать... и т. д.

Возможно составление и шуточного распорядка, что дает возможность для творчества учащихся.

«Поэзия для грамотных»

Шуточные стихотворения для запоминания правильного употребления глаголов.

«Поймите»

Нет такого слова – «ложат»!

Вы поверьте, я не лгу.

Пусть вам мой стишок поможет,

Если я не помогу.

Только «класть», а не иначе;

«клали», «клал», «кладем», «кладут»!

Если выучите – значит,

Грамотным вас назовут!

«Тогда простят»

«Я извиняюсь!» – так не говорят:

Самих себя вы тут же извиняете!

Наверное, уж много раз подряд

Неправильно слова употребляете?

Коль этих ощущений вы полны,

Чтоб вас простили искренне хотите,

Раскаиваясь, вы сказать должны

Одно простое слово: «Извините!» [Ратич 2012: 17]

«Что пропущено?»

Учащимся дается небольшой текст для самостоятельного прочтения и ознакомления. После того, как текст прочитали, его собирают и дают тот же самый текст, но с пропуском глаголов. Необходимо по смыслу вставить необходимые глаголы. Идеально – если учащиеся восстановят первоначальный вариант.

«Составь предложения»

Учащимся предлагается составить с данными словами предложение. Задание можно усложнить, если дать слова в начальной форме.

Например: *грозу мая начале люблю в – Люблю грозу в начале мая.* (Ф. Тютчев)

«Вспомним пословицы»

При знакомстве с глаголами близкими или противоположными по смыслу используются пословицы. Например, в пословицы нужно вставить противоположный по смыслу глагол:

Мир строит, а война (разрушает).

Дело веди, а безделье (гони).

В умной беседе ума наберешься, а в глупой свой (растеряешь).

Человек от лени болеет, а от труда (здоровеет).

Не радуйся нашедши, (не плачь) потеряв.

«Необъяснимое объяснимо»

Необходимо объяснить значение фразеологизмов:

Пальчики оближешь, дать нагоняй, сломя голову, молоть ерунду, кот наплакал.

«Великий и могучий русский язык»

Нужно привести высказывания великих людей о богатстве и красоте русского языка. Конечно, такие задания даются заранее; и такой вид работы хорошо применять как первый этап какой-либо лингвистической игры.

«Язык наш сладок, чист, и пышен, и богат» (А.П. Сумароков)

«Как материал словесности, язык славяно-русский имеет неоспоримое превосходство перед всеми европейскими» (А.С. Пушкин)

«Ремонт»

Учитель читает вслух слова, учащиеся должны на слух определить среди них глаголы, хлопнув при этом в ладоши.

Дядюшка Глагол при ремонте вытирал, зашивал, поливал, подметал, самосвал, угодил, носил, летел, заплатил, крокодил, повредил, выпил, вылетил, зажег, дружок, флажок.

«Пословицы и глаголы»

Удобно и продуктивно использовать пословицы при повторении правописания *не* с глаголами, -ться/-тся, личных окончаний.

Забота не съела – скука одолела.

Работы бояться – счастья не видать.

Камня на камне не оставил.

Бездонную бочку водой не наполнишь.

Если человека не знаешь, то его не хвали и не ругай.

Пиши, да не спеши.

Знал дружка в радости, не оставляй в горести.

Ни с кем не бранюсь, никого и не боюсь.

Злой человек не проживет в добре век.

Без запевалы и песня не поется.

Наш Филат не бывает виноват.

Новых друзей наживай, а старых не теряй.

Кто смерти не боится, того пуля сторонится.

Не плюй в колодец – пригодится воды напиться.

Кто не увлекается сам, тот не сможет увлечь.

Не бойся работы, пусть она тебя сама боится.

Кто умеет веселиться, того горе боится.

С умным разговориться – что меду напиться.

Грамоте учиться – всегда пригодится.

Кто гнев свой одолевает, тот крепок бывает.

Он в карман за словом не лезет.

Кто ищет, тот всегда найдет.

Мягко стелет, да жестко спать.

Сытый годного не понимает.

Сила страх уменьшает.

Овес к лошади не ходит.

Доброе дело питает и душу, и тело.

Всяк кулик свое болото хвалит.

При изучении темы «Вид глагола» можно использовать пословицы с глаголами совершенного и несовершенного вида:

Совершенный вид

Много захочешь – пораньше с постели вскочишь.

Лучше потерять кошелек, чем нарушить слово.

Пролитую воду не соберешь.

Смекнешь да схитришь – врагов победишь.

Слово не воробей: вылетит – не поймаешь.

Задержишь снег на полях зимой – будешь с хлебом осенью.

Несовершенный вид

Собачьи проклятья к волку не пристаю.

Ничего не делая, мы учимся дурным делам.

Глупый болтает – умный делает.

И сам тонет, и других топит.

Пока умный думает, глупый уже делает.

«Загадки»

Учащиеся любого возраста всегда с интересом участвуют в разгадывании загадок. И загадки тоже можно приобщить к изучению темы «Глагол»

Едет воз без колес – колеи не оставляет. (Лодка)

Ходит дом ходуном на стебле золотом. (Колос)

Черный конь скачет в огонь. (Кочерга)

Что две недели зеленится, две недели колосится, две отцветает, две наливают, две подсыхают? (Рожь)

Не бык, а бодает, не ест, а хватает, что схватит – отдает, сам в руки идет. (Ухват)

Отзыв

о выпускной квалификационной работе бакалавра
филологического факультета
Николаенко Галины Ивановны

«Использование игровых технологий при изучении глагола в средней школе». – Красноярск, 2016

Выпускная квалификационная работа Г.И. Николаенко посвящена практическому методическому аспекту – работе над изучением одной из значимых самостоятельных частей речи с применением игровых заданий, способствующих развитию познавательной деятельности учащихся. Внедрение нетрадиционного подхода к преподаванию русского языка и обуславливает актуальность представленного дипломного сочинения.

В реферативной части дипломница рассмотрела методические подходы к применению игровых технологий обучения на уроках, отразила существующие классификации заданий в игровой форме, применяемых при изучении русского языка.

Во второй главе своего исследования Г.И. Николаенко проанализировала несколько учебно-методических комплексов по русскому языку, используемых в школьной практике преподавания, с точки зрения целесообразности использования и оригинальности игровых заданий.

Цели и задачи, поставленные в выпускной квалификационной работе, в основном, выполнены, результаты имеют определенное практическое значение и могут быть использованы студентами в курсе методики преподавания, учителями русского языка и литературы.

Дипломное сочинение Г.И. Николаенко является завершенным исследованием, отвечает требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и рекомендуется к защите.

Научный руководитель

к.ф.н., доцент кафедры

современного русского языка и методики

В.И. Пихутина



01.06.2016

60

60

Справка системы Антиплагиат о данных степени заимствований в выпускной квалификационной работе
 Г.И. Николаенко «Использование игровых технологий при изучении глагола в средней школе»



Валентина
 Бесплатный доступ (0/0), Баланс: 0
 Модуль поиска Интернет



О документе

Оригинальность: 70.57%

Заимствования: 29.43%

Цитирование: 0%

Дата: 19.06.2016

Источников: 20

[В кабинет](#) Выпускная квалификационная работа Ни... [В кабинет](#)

История отчетов Краткая информация Версия для печати Руководство

доступно только пользователям платных тарифов

№	%	Источник	Ссылка	Дата	Найдено в
[1]	7.3%	Скачать/bestref-135748.doc	http://bestreferat.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
[2]	5.43%	Игровые технологии на уроках русского языка Богомолова Ольга Васильевна	http://cl.rushkolnik.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
[3]	3.56%	Статья по русскому языку (5 класс) по теме: Статья: "Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной и творческой активности у школьников" Социальная сеть работников образования	http://nsportal.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет

Еще найдено источников – 17, заимствования – 17.15%

[Получить полный отчет](#)

Научный руководитель, к.ф.н., доцент кафедры современного русского языка и методики

Александр



В.И. Пихутина

Справка системы Антиплагиат о данных степени заимствований в выпускной квалификационной работе
Г.И. Николаенко «Использование игровых технологий при изучении глагола в средней школе»



Валентина
Бесплатный доступ (0/0), Баланс: 0
Модуль поиска Интернет



О документе

Оригинальность: 70.57%
Заимствования: 29.43%
Цитирование: 0%
Дата: 19.06.2016
Источников: 20

[В кабинет](#) Выпускная квалификационная работа Ни... [В кабинет](#)

История отчетов доступно только пользователям платных тарифов Ключевая информация Версия для печати Руководство

№	%	Источник	Ссылка	Дата	Найдено в
[1]	7.3%	Скачать/bestref-135748.doc	http://bestreferat.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
[2]	5.43%	Игровые технологии на уроках русского языка Богомолова Ольга Васильевна	http://cl.rushko1nik.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет
[3]	3.56%	Статья по русскому языку (5 класс) по теме: Статья: "Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной и творческой активности у школьников" Социальная сеть работников образования	http://nsportal.ru	раньше 2011 года	Модуль поиска Интернет

Еще найдено источников - 17, заимствования - 17.15%

[Получить полный отчет](#)

Научный руководитель, к.ф.н., доцент кафедры современного русского языка и методики

61

Александр



В.И. Пихутина

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы
обучающегося в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Николаенко Галина Ивановна, разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра на тему: **Использование игровых технологий при изучении глагола в средней школе** (далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

17.06.16 г.

дата



подпись