

**XXVII республиканская научно-практическая конференция-конкурс
молодых исследователей им. академика В. П. Ларионова**

«Инникигэ хардыы»

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №25»

городского округа «город Якутск»

**Создание интерактивной игры-тренажера
«Genshin на уроках русского языка – 5»**

Выполнила: ученицы 6в класса

Николаева Кунэйэ

МОБУ СОШ №25 г.Якутска

Руководитель: Кычкина Мария

Дмитриевна

- **Объект исследования:** Интересный подход к повторению и обобщению орфограмм и пунктограмм.
- **Предмет исследования:** Использование интерактивной игры при усвоении учебного материала. Все основные правила русского языка – 5 в одной игре.
- **Цель:** Создать интерактивную игру-тренажер с интересными картинками по основным правилам русского языка в 5 классе.
- **Задачи:**
 - 1. Составить список орфограмм и пунктограмм, изученных в 5 классе.
 - 2. Изучить теорию и литературу по исследуемой теме.
 - 3. Выбрать программу, изменить, создать интересную форму для тренажера, изучить возможности для онлайн использования;
 - 4. Подобрать картинки, придумать интересное название и красивый фон;
 - 5. Создать интерактивную игру-тренажер и использовать ее на практике.

- **Актуальность работы:** Сегодня, в наше цифровое время, когда ребята слишком много времени проводят за гаджетами, поиск оптимальных путей, их целесообразного использования, как нам кажется, является актуальным вопросом в решении определенных задач при обучении. Игровые формы обучения с использованием интерактивных технологий – это верные шаги к успеху в обобщении и закреплении учебного материала.
- **Гипотеза:** Использование нашего тренажера во время образовательного процесса в классе и дома позволит нам лучше усвоить нужную информацию, и мы надеемся, что в будущем повысится качество нашего обучения, и не только по русскому языку.
- **Методы исследования:** подбор и поиск необходимого материала, обобщение, анкетирование, подведение результатов, создание формы игры, наблюдение, сравнение.
- **Практическая значимость:** Нашу игру могут использовать другие учащиеся и учителя.

- **Этапы исследования:**

- - подготовительный – поиск путей повышения качества обучения – течение 2022 года
- - Исследовательский – 2022-2023 учебный год (5 классы)
- - Реализационный – 2023-2024 учебный год (6 классы)
- - Заключительный – конец 2023-2024 учебного года
- **База исследования:** интернет, МОБУ СОШ №25 г.Якутска

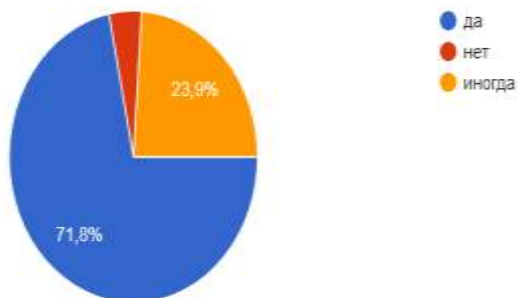
СТРУКТУРА РАБОТЫ

- **Введение**
- **I. Глава 1. Роль интерактивной игры в учебно-познавательной деятельности обучающихся.**
 - 1.1. Изучение теории и литературы по исследуемой теме
 - 1.2. Почему Genshin?
 -
- **II. Глава 2. Создание учебного тренажера на основе интерактивной игры**
 - 2.1. Анкетирование с целью выявления актуальности и эффективности работы
 - 2.2. Создание учебного тренажера на основе интерактивной игры
- **Заключение**
- **Список использованной литературы**
- **Приложение**

Результаты анкетирования

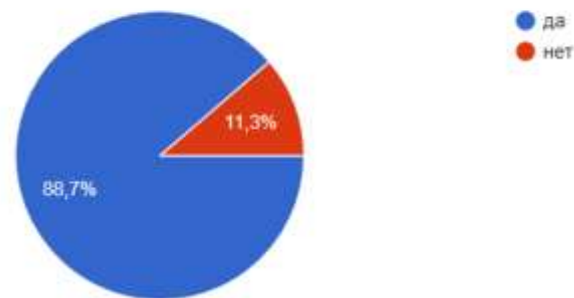
Нравятся ли тебе уроки русского языка?

71 ответ



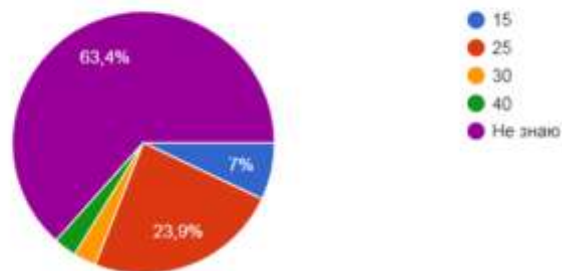
Знаешь ли ты, что такое орфограммы?

71 ответ



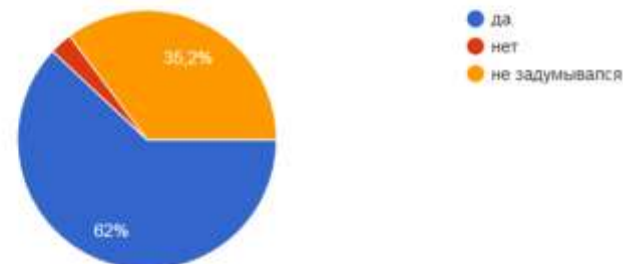
Знаешь ли ты, сколько орфограмм нужно выучить в 5 классе?

71 ответ



Хочешь ли ты повторить все основные правила 5 класса (или 6 класса) по русскому языку с помощью одной игры?

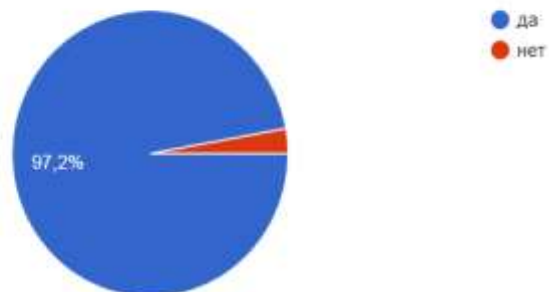
71 ответ



Результаты анкетирования

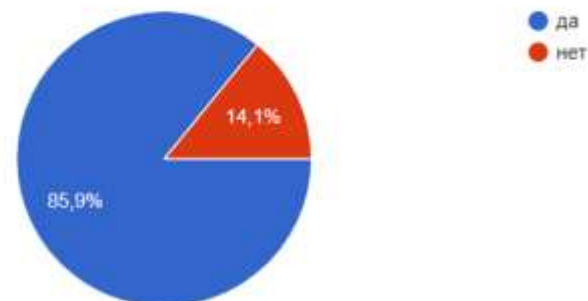
Нравятся ли тебе интерактивные игры, обучающие игры на уроках?

71 ответ



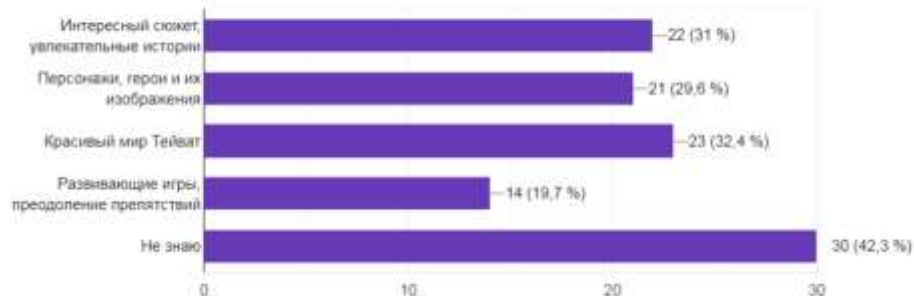
Знаешь ли ты, что такое Genshin Impact?

71 ответ



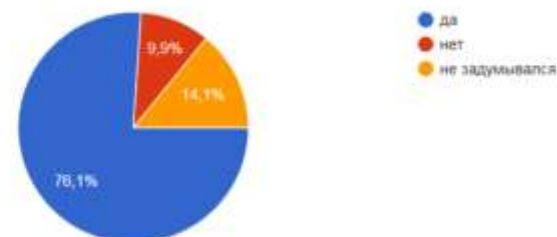
Что в ней больше всего нравится?

71 ответ



Хочешь ли ты изучать правила русского языка, играя вместе с интересными персонажами популярной игры?

71 ответ



Выводы по анкетированию

- Многим нравятся уроки русского языка.
- Что такое орфограмма знают почти все пятиклассники и шестиклассники. 88,7% ответили «да».
- Сколько конкретно орфограмм нужно знать по программе 5 класса, знает только 23,9% респондентов.
- Ответы на 4 вопрос подтверждают нашу гипотезу, интерес у учащихся есть, тема наша актуальна.
- Всем нравятся интерактивные игры, тем более, если у них образовательные цели.
- Персонажи и картинки моей игры очень популярны среди моих сверстников.
- Ребятам в этой игре нравится все: и герои, и сюжет, и красивый мир Тейват.
- Ответы на вопросы анкеты подтвердили наши ожидания, работа наша обязательно должна помочь ребятам повторить, выучить, обобщить все правила 5 класса.

Так выглядит наша игра



Добрый путь!

В Genshin Impact «игроки берут на себя роль путешественника, который хочет найти своего потерянного близнеца, а в конечном итоге пытается раскрыть тайны и секреты мира, в котором находится» [5, с.1]. В нашей игре они будут вести нас в мир правил русского языка. А почему бы и нет? Тем более русский язык – это язык, который изучает весь мир.



Это популярная среди подростков игра, которая появилась в сети интернет в 2020 году. По сюжету, брат и сестра (играть можно за одного из них), застревают в волшебном мире и теряют друг друга. На этом и построена завязка: игроку нужно найти потерянного брата либо сестру.



Апробация



Заключение

- Чтобы достичь цели, мы пошагово решили следующие задачи: составили список орфограмм и пунктограмм, изученных в 5 классе; изучили теорию и литературу по исследуемой теме; выбрали программу PowerPoint; изучили возможности программы; создали интересную форму для тренажера; изучили возможности для онлайн использования; подобрали картинки из игры и создали интерактивную игру-тренажер «Genshiny на уроках русского языка – 5».
- На этом работа наша не закончена. По этапу проекта этот год исследовательский. Будем исследовать эту игру на предмет эффективности среди учащихся 5 класса. И на следующих этапах будем реализовывать подобные проекты по программам 6, 7 классов. По окончании 7 класса мы должны усвоить 70 орфограмм. А это актуальный и хороший материал для развития нашей темы в будущем.