ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК МЕТОД ПОДГОТОВКИ К ВПР

СКАЧКО КСЕНИЯ
ksubas@gmail.ru

АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность данной работы заключается в формировании у детей потребности в пополнении и корректировке своих знаний. Учащиеся должны понимать значимость самого процесса достижения высокого образовательного результата, а ВПР рассматривать в качестве формальной процедуры.

НОВИЗНА РАБОТЫ

Новизна работы заключается в том, что для создания игры, за основу взяты интересные факты истории, географии культуры и быта Нерюнгринского района и Республики Саха (Якутия), что позволит учащимся не только изучать программу русского языка для подготовки к ВПР, но и расширить знания о своем родном крае. Таких игр нет, поэтому мы являемся первооткрывателями в этой области.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать интеллектуальную игру для подготовки к ВПР по русскому языку; внедрить игровые технологии в учебный процесс, показать эффективность метода; повысить интерес школьников как к изучению русского языка, так и к изучению истории своей малой родины.

ГИПОТЕЗА

Настольная интеллектуальная игра по русскому языку поможет повысить интерес к предмету и подготовиться к Всероссийской Проверочной Работе.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

1. Определить основные понятия изучаемой нами программы по русскому языку
2. Собрать необходимый языковой материал
3. Систематизировать материал
4. Разработать задания для игры
5. Научиться использовать технологию QR-кодов.
6. Оформить продукт проекта в удобную для игры форму
7. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ

Данный материал может быть использован на уроках русского языка. На основе представленного материала можно по аналогии разработать игры на развитие представлений детей о любом регионе России.

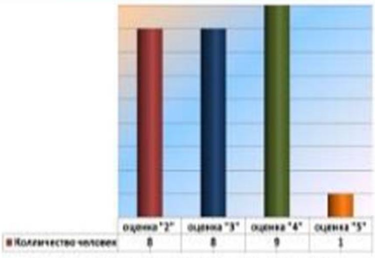
МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

- *анализ научной и методической литературы*
- *тестирование учащихся лицея*
- *статистическая обработка результатов*
- *творческий: составление вопросов и заданий для игры.*

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

Прогулка по Якутии

РЕЗУЛЬТАТ ДО ВНЕДРЕНИЯ ИГРЫ



Лучший результат – 45 баллов
Худший результат – 7 баллов

ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Подготовительный этап:
- *определение темы и целей проекта*

2. Планирование:
- *определение источников необходимой информации*
- *определение способов сбора и анализа информации*
- *определение способа представления результатов (формы проекта)*

3. Исследование:
- *сбор и уточнение информации (обзор словарей, справочников, учебников, книг, интернет источников, связанных с темой проекта)*
- *выявление («мозговой штурм») и обсуждение альтернатив, возникших в ходе выполнения проекта*
- *выбор оптимального варианта хода проекта*
- *поэтапное выполнение исследовательских задач*

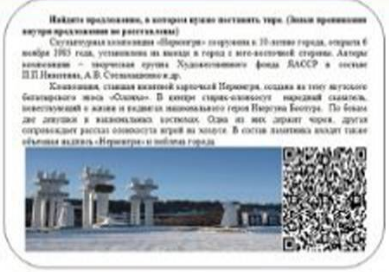
4. Практический этап:
- *сбор языкового материала и создание электронного банка*
- *создание QR - кодов*
- *изготовление карточек с заданиями*
- *создание и печать игрового поля*

КАК УСТРОЕНА КАРТОЧКА?

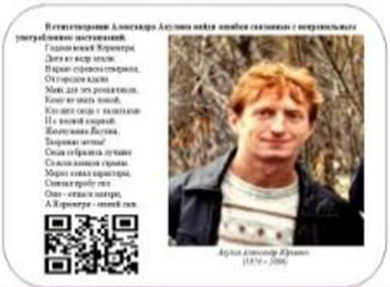
🟥 *на знание грамматики, орфографии и пунктуации*
🟩
🟨 *задания из раздела лексики и фразеологии*
🟦 *возможность выбрать задание из любого раздела*

🟥 🟩 🟨 🟦

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

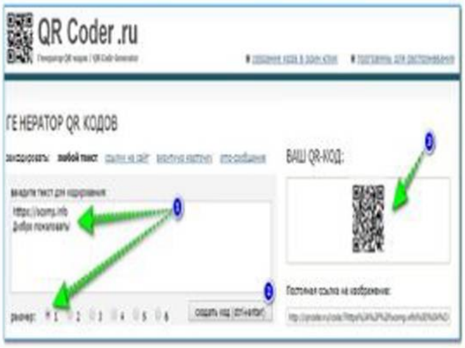


Найдите предложение, в котором нужно поставить тире. (Знаки препинания внутри предложения не расставлены)

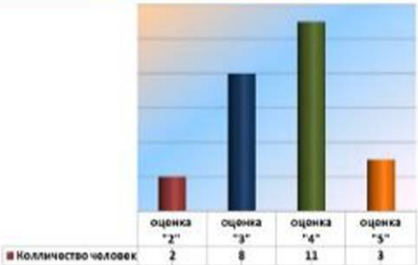


В стихотворении Александра Акулова найди ошибки связанные с неправильным употреблением местоимений.

СОЗДАНИЕ QR-КОДА



РЕЗУЛЬТАТ ПОСЛЕ ВНЕДРЕНИЯ ИГРЫ



Лучший результат – 46 баллов
Худший результат – 9 баллов

ВЫВОД

Таким образом, из наблюдения видно, что проблема повышения интереса к подготовке ВПР по русскому языку актуальна, необходимо пользоваться различными средствами стимулирования деятельности учащихся на уроках, в состав которых входит игра.

Данная работа имеет большое значение, ведь ее тема основана на подготовке учащих к ВПР, обогащении и усовершенствовании их знаний в области русского языка. Мы надеемся, что эта работа поможет многим учителям и их ученикам, вызовет интерес ребят не только к оттачиванию знаний русского языка, но и изучению истории, географии и культуры своей малой родины.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Тихонов А.Н. Фразеологический словарь русского языка. – 3-е изд., стереотип.-М.: Русский язык – Медиа, 2007.
Харченко В.К. Словарь богатств русского языка. – М.: Астрель, 2006.
Канина Т.И., Васильева Е.В., Русский язык – наше национальное достояние./ Воронеж: ВОИПКРО, 1999.
Леденева В.В., Халикова Н.В., Русский язык. Тесты. 5-7 классы. / М.: Дрофа, 2004
Орг. О.А. Олимпиады по русскому языку. 5-7 классы./ М.: Просвещение, 1998.
Языканова Е.В. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения./ Языканова Е.В. – М. Экзамен, 2014.
Нерюнгринский район. Земля свершений – Красноярск: Н54 «Платина – профи», 2020.
Знаменщикова Т.Н., Гуринчук З.П. Мелодии души. Наших песен удивительная жизнь: Альманах./ Муниципальное образование «Нерюнгринский район», 2020.
Акимов А.К., Иванов В.Н., Куприянов Ю.С.. Нерюнгринский район: история, культура, фольклор, 2007
Смирнов В.В., Томская О.В.. Горячие камни холодной земли./ М.: «Приамурские ведомости», 2007.
Морозов М.Т. Таежная жемчужина. Нерюнгри./ М.: «Приамурские ведомости», 2005.

GAME TECHNOLOGIES AT RUSSIAN LESSONS AS A METHOD OF PREPARATION FOR ALL-RUSSIAN VERIFICATION WORK (ARVW).

SKACHKO KSENIA
ksu6as@gmail.ru

RELEVANCE

The relevance of this work lies in the formation of children's need to replenish and adjust their knowledge. Students should understand the importance of the very process of achieving a high educational result, and consider ARVW as a formal procedure.

NOVELTY

The novelty of the work lies in the fact that to create the game, interesting facts of history, geography of culture and life of the Neryungri district and the Republic of Sakha (Yakutia) are taken as a basis, which will allow students not only to study the Russian language program to prepare for the ARVW, but also to expand knowledge about their native land. There are no such games, so we are pioneers in this field.

GOAL

The aim of the project: to create an intellectual game to prepare for the ARVW in Russian; to introduce game technologies into the educational process, to show the effectiveness of the method; to increase the interest of schoolchildren both in learning the Russian language and in studying the history of their small homeland.

HYPOTHESIS

A board intellectual game in the Russian language will help to increase interest in the subject and prepare for the All-Russian Testing Work.

PROJECT OBJECTIVES

1. To define the basic concepts of the Russian language program we are studying
2. Collect the necessary language material
3. Systematize the material
4. Develop tasks for the game
5. Learn how to use QR code technology.
6. Arrange the project product in a form convenient for the game
7. Show a possible methodology for organizing lessons using game technologies

PRACTICAL SIGNIFICANCE

This material can be used at Russian language lessons. Based on the presented material, it is possible by analogy to develop games for the development of children's ideas about any region of Russia.

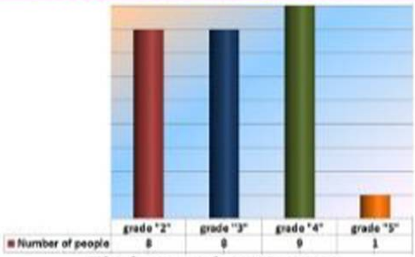
RESEARCH METHODS

- *analysis of scientific and methodological literature*
- *testing among the students of the lyceum*
- *statistical processing of results*
- *creative: composing questions and tasks for the*

INTELLECTUAL GAME

Прогулка по Якутии

THE RESULT BEFORE THE INTRODUCTION OF THE GAME



The best result is 45 points
The worst result is 7 points

STAGES OF WORK

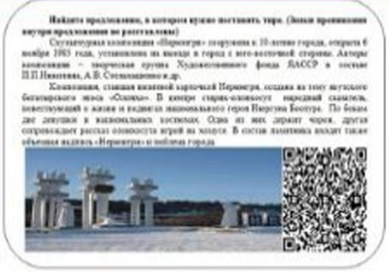
1. Preparatory stage:
- definition of the theme and objectives of the project
2. Planning:
- identification of sources of necessary information
- determination of ways to collect and analyze information
- determination of the way to present results (project form)
3. Research:
- collection and clarification of information(review of dictionaries, reference books, textbooks, books, Internet sources related to the topic of the project)
- identification ("brainstorming") and discussion of alternatives that arose during the implementation of the project
- selection of the optimal variant of the project progress
- step-by-step implementation of research tasks
4. Practical stage:
- collection of language material and creation of an electronic bank
- creation of QR codes
- production of cards with tasks
- creation and printing of the playing field

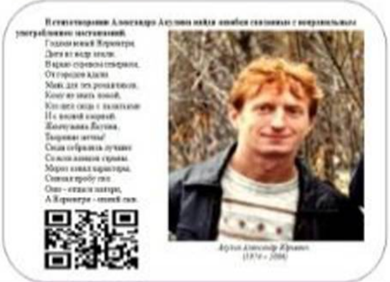
HOW DOES THE CARD WORK?

- 🟥 *knowledge of grammar, spelling and punctuation*
- 🟩 *tasks for repeating the theory of the Russian language*
- 🟨 *tasks from the vocabulary and phraseology section*
- 🟦 *the ability to choose a task from any section*

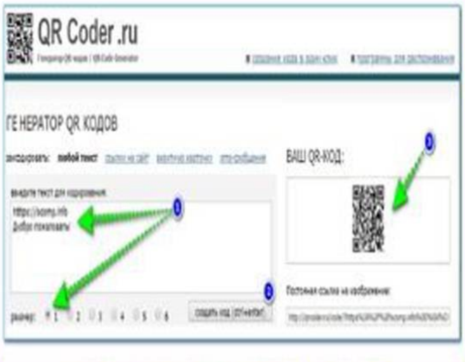
🟥 🟩 🟨 🟦

EXAMPLES OF TASKS

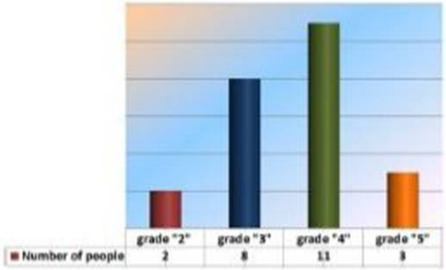




CREATING A QR-CODE



THE RESULT AFTER THE INTRODUCTION OF THE GAME



The best result is 46 points
The worst result is 9 points

CONCLUSION

Thus, it is clear from the observation that the problem of increasing interest in the preparation of the ARVW in the Russian language is relevant, it is necessary to use various means of stimulating the activities of students in the lessons, which include the game.
This work is of great importance, because its theme is based on preparing students for the all-Russian verification work, enriching and improving their knowledge in the field of the Russian language.
We hope that this work will help many teachers and their students, will arouse the interest of children not only in honing their knowledge of the Russian language, but also in studying the history, geography and culture of their small homeland.

BIBLIOGRAPHY

A.N. Tikhonov. Russian Language Phraseological Dictionary – 3rd ed., streotype.-M.: Russian Language – Media, 2007.
Kharchenko V.K. Dictionary of the riches of the Russian language. – M.: Astrel, 2006.
Kanina T.I., Vasilyeva E.V., The Russian language is our national treasure./ Voronezh: VOIPKRO, 1999.
Ledeneva V.V., Khalikova N.V., Russian language. Tests. Grades 5-7. / M.: Bustard, 2004
Org. O.A. Olympiads in the Russian language. Grades 5-7./ M.: Enlightenment, 1998.
Yazykanova E.V. Educational tasks: tests, games, exercises./ Yazykanova E.V. – M. Exam, 2014.
Neryungrinsky district. Land of achievements – Krasnoyarsk: N54 "Platinum – pro", 2020.
Znamenshchikova T.N., Gurinchuk Z.P. Melodies of the soul. Amazing life of our songs: Almanac./ Municipality "Neryungrinsky district", 2020.
Akimov A.K., Ivanov V.N., Kupriyanov Yu.S.. Neryungrinsky district: history, culture, folklore, 2007
Smirnov V.V., Tomskaya O.V. Hot stones of cold earth./ M.: "Amur Vedomosti", 2007.
Morozov M.T. Taiga pearl. Neryungri./ M.: "Pria