(Слайд 1)

Добрый день уважаемые коллеги, члены жюри и гости!

Меня зовут Кулапова Анастасия Дмитриевна, я преподаватель русского языка и литературы школы №5 города Солнечногорска .

Молодые, амбициозные, активные педагоги каждый год пополняют ряды школьных учителей, и я-не исключение. Мой опыт преподавательской деятельности в школе не большой-всего 2 года. Каждый мой урок подвергается самоанализу , проблемы есть ,я ищу пути их решения и Прекрасный конкурс «Педагогический дебют» заставил меня в очередной раз задуматься, а что же у меня сейчас хорошо получается?

(Слайд 2)

Я расскажу вам про «Игровые технологии как способ привлечения внимания на уроках русского языка и литературы»

Работая в школе каждый начинающий специалист сталкивается с тем, что концентрация внимания детей при выполнении простых и сложных задач достаточно мала .

Представляю Вашему вниманию результаты опроса параллели 5-х классов (3 шт) в 2022-2023 учебном году.

Вам интересно учиться?

Как мы можем видеть, в сентябре 2022 года, из 94 человек положительно ответили только 49

Но в мае 2023 года результаты значительно выросли.

Что же повлекло такой значительный рост

Я хочу поделиться с вами личным опытом решения проблемы «зевак » на уроках русского языка и литературы

Остановимся подробнее на преимуществах игры, которые я выделила проведя анализ вовлеченности в образовательный процесс на паралли 5 классов :

(Слайд 3)

1. Улучшение успеваемости учащихся благодаря активному участию в процессе обучения.

2. Развитие навыков решения проблем и критического мышления.

3.Повышение мотивации к обучению через игровой подход.

4. Возможность применения полученных знаний на практике.

Как это работает? (Слайд 4)

В течении года я использовала различные игровые методики и технологии, такие как симуляции, квесты, онлайн-игры и т.д. на мой взгляд они помогли учащимся лучше понять сложные концепции и применять их на практике.

Результаты:

Учащиеся показывают лучшие результаты в учебе (график качества знаний ) и проявляют большую заинтересованность в изучении новых тем.

В своей деятельности я постоянно реализую игровые технологии на различных этапах урока, сейчас я подробнее расскажу о некоторых видах.

Интерактивные игры

Цель: развить познавательную сферу детей, слуховое внимание, речевую активность, повысить интерес к учёбе .

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность -инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Кроме наглядности, дети так же воспринимают новую информацию на слух, с помощью движения объектов. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребёнок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствие с ФГОС

Я хочу представить вашему вниманию несколько платформ, которые я наиболее часто использую .

Сайт Wordwall позволяет быстро и легко создать ваш идеальный учебный ресурс

Выберите шаблон

Введите ваш контент

Получить пакет распечатываемых и интерактивных учебных занятий

На уроках русского языка очень удобен данным формат практической части или проверки усвоения материала. Ребята самостоятельно или группами решают разные задачи. Они с удовольствием ждут игру после изучения нового материала или повторения уже усвоенного.

Определить части речи

Соотнести понятия

Разбить слова на группы по лексическому значению и многое другое

Шаблон Правда или ложь поможет узнать теоретический потенциал всего класса или ребенка отдельно.

Реализация Федерального государственного общеобразовательного стандарта требует расширения методического потенциала через использование активных форм обучения, к которым относят игровые технологии. Выдающийся педагог В.А.Крутецкий отмечал, что лучшим способом завладеть вниманием ученика является организация такой учебной деятельности, чтобы не было желания и возможности отвлечься, а игровая технология позволяет это реализовать.

• https://joyteka.com/ru/quest-room - удобный конструктор для создания ботов для квестов, загадок, образовательно-развлекательных игр. Квест создается в удобном конструкторе на основании примеров. Бот задает загадки. А если получает неправильные ответы, то может помочь подсказкой.

Формат квеста не оставит равнодушным как детей, так и взрослых.

Цель: повышение образовательной вовлечённости обучающихся в активный позновательный процесс, развитие интереса к предмету, формирование навыков исследовательской деятельности.

Детям интересно как проходит готовый квест, так и создавать квесты самим, под чутким руководством они вписывают задания в ячейки и представляют классу.

Кроме интерактивных игр мы с детьми активно включаем привычные для всех игры в процесс обучения

Игры-путешествия

Цель игры-путешествия—усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность

Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Так, учащиеся 5-6 классов создавали всем знакомые игры-ходилки по произведению :

• Д. Дефо "Робинзон Крузо"

1 ребенок из класса (он же ведущий ) готовил вопросы по произведению, для каждой клеточки с цифрой (20-25),которые были изображены на плакате игры . Остальные ребята делились на равные команды и старались набрать для своей наибольшее количество баллов, отвечая группой на вопросы разного содержания ,уровня сложности и глубины мысли .

В процессе данной работы у учащихся формируются и развиваются умения:

• формулировать вопросы;

• находить главное в большом объеме учебного материала;

• устанавливать причинно-следственные и логические связи;

• строить умозаключения;

• проводить аналогии, сравнивать и анализировать.

Создать мультфильм из героев ЛЕГО, пробовать себя в роли актера, озвучивая его, записать стрим в игре по мотивам изучаемого произведения,–всем этим занимались дети 5 класса по своей инициативе .

Дети предлагали творческие проекты и реализовывали и .

Так были представлены работы по произведениям:

"Царевна-лягушка"

И.С. Тургенев "Муму"

Л.Н. Толстой "Кавказский пленник»

«Игра-перевоплощение»

Цель : развитие творческих и актерских способностей детей ,желание участвовать в небольших сценках.

Перевоплотиться в имя существительное или глагол и рассказать о себе , в любимого писателя или персонажа позволит технология «Игра-перевоплощение»

Каждую игру можно адаптировать под свой предмет.

Думаю, многие согласятся со мной, что нам, молодым специалистам, проще было бы рассказать, что у нас не получается, но мы наберемся опыта и методом проб и ошибок ,станем Учителями с большой буквы.

«Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».