

Министерство науки и высшего образования  
Российской Федерации  
Сибирский федеральный университет  
Лесосибирский педагогический институт

Л.С. Шмульская, М.В. Веккесер

# **Интерактивные формы обучения русскому языку**

Красноярск – Лесосибирск 2022

УДК 37.014  
ББК 74.5  
Ш 26

### **Рецензенты:**

О.Б. Лобанова, кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры педагогики Лесосибирского педагогического института – филиала Сибирского федерального учреждения;

Н.Е. Булгакова, кандидат филологических наук, заместитель директора по учебно-воспитательной работе МБОУ «СОШ №9» г. Лесосибирска

Шмутьская Л.С.

Ш 26 Интерактивные формы обучения русскому языку : учеб. пособие / Л.С. Шмутьская, М.В. Веккесер; под общ. ред. Л.С. Шмутьской. – Красноярск : Сибирский федеральный ун-т, 2022. – 111 с.

ISBN 978- 5- 7638-4707-9

Пособие содержит описание основных интерактивных форм обучения русскому языку в школе: групповая и дискуссионная формы работы, игровые технологии. Даются рекомендации по практическому применению интерактивных форм в структуре проведения урока русского языка.

Пособие может быть полезно для преподавателей и студентов направлений подготовки «Педагогическое образование», «Психолого-педагогическое образование».

УДК 37.014  
ББК 74.5

ISBN 978- 5- 7638-4707-9

© Лесосибирский педагогический институт– филиал Сибирского федерального университета, 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	4
1. ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА	6
1.1. Понятие «интерактивные технологии»	6
1.2. Информационный обмен учащихся в интерактивном обучении	10
1.3. Правила организации интерактивного обучения	15
2. ГРУППОВАЯ РАБОТА КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ	16
2.1. Понятие «групповая работа» в методике обучения	16
2.2. Комплектование групп	22
2.3. Виды групповой работы	25
3. ДИСКУССИЯ КАК ФОРМА ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ	29
3.1. Понятие дискуссии с точки зрения методики преподавания	29
3.2. Формы учебных дискуссий	33
3.3. Обучение дискуссионной речи на уроках русского языка	46
4. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ	51
4.1. Психолого-педагогические аспекты организации игровой деятельности	51
4.2. Дидактическая игра: сущность и содержание	56
4.3. Игровые задания на уроках русского языка	61
4.4. Проектирование и организация образовательного квеста	67
ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ	76
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	92

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Пособие предназначено для организации и проведения занятий по дисциплине «Интерактивные формы обучения на уроках русского языка и литературы», предусмотренной образовательной программой по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Современные подходы к модернизации российского образования, внедрение стандартов нового поколения определяют приоритетные цели и задачи, решение которых требует высокого уровня качества образования. Сегодня общество заинтересовано в выпускниках с развитыми познавательными потребностями, нацеленных на саморазвитие и самореализацию, умеющих оперировать полученными знаниями, ориентироваться в современном информационном пространстве, продуктивно работать, эффективно сотрудничать, адекватно оценивать себя и свои достижения. Для подготовки таких учащихся будущим педагогам необходимо использовать в обучении современные образовательные технологии.

Одной из педагогических задач сегодня является внедрение в образовательный процесс таких методов и приемов, которые не только помогут обучающимся овладеть определенными знаниями, умениями и навыками в той или иной сфере деятельности, но и будут способствовать повышению уровня развития творческих способностей и познавательной активности. Важная роль в этом процессе отводится урокам русского языка.

Уход от традиционного урока через использование в процессе обучения новых методов и приемов позволяет устранить однообразие образовательной среды и монотонность учебного процесса, создает условия для смены видов деятельности обучающихся, дает возможность реализовать творческую активность школьников.

В пособии изложен материал, касающийся отдельных интерактивных форм обучения: дискуссионное обучение, групповая работа, игровые технологии. Характеристика указанных форм сопровождается большим количеством заданий, упражнений, фрагментов уроков, примеров из профессиональной деятельности. Раздел «Вопросы и задания» позволяет систематизировать полученную информацию и наметить точки дальнейшего профессионального роста в аспекте овладения современными интерактивными формами обучения.

Пособие содержит список литературы, который предназначен для организации самостоятельной работы студентов.

# 1. ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА

## 1.1. Понятие «интерактивные технологии»

В педагогической практике давно применяется термин «активные методы и формы обучения». Он объединяет группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня субъектной активности учебной деятельности школьников. В последнее время получил распространение еще один термин – «интерактивное обучение».

Понятие «интеракция» (от англ. interaction – взаимодействие) возникло впервые в социологии и социальной психологии. Для теории символического интеракционизма (основоположник – американский философ Джордж Мид) характерно рассмотрение развития и жизнедеятельности личности, созидание человеком своего «Я» в ситуациях общения и взаимодействия с другими людьми. Идеи интеракционизма оказывают существенное влияние на общую, возрастную и педагогическую психологию, что, в свою очередь, находит отражение в современной практике образования и воспитания. В психологии «интеракция» – способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком). Понятие «интеракция» включает внутрличностную (различные составляющие личности вступают в контакт друг с другом) и межличностную («я» вступает в контакт с другими людьми) коммуникацию.

Социальная интеракция – процесс, при котором индивиды в ходе коммуникации в группе своим поведением влияют на других индивидов, вызывая ответные реакции. Большинство эффективных изменений в установках и поведении людей легче осуществляются в групповом, а не в индивидуальном контексте. В последнее десятилетие появились

интерактивные опросы, программы на телевидении и радио, предполагающие «живое» общение, свободный обмен мнениями со зрителями и слушателями, дающие им возможность влиять на некоторые содержательные линии передач

Одновременно термины «интерактивность», «интерактивное обучение», «интерактивные методы и методики обучения» стали использоваться в статьях и работах по педагогике, разделах учебных пособий, описывающих процесс обучения как общение, кооперацию, сотрудничество равноправных участников (Т.Ю. Аветова, Б.Ц. Бадмаев, Л.К. Гейхман, Е.В. Коротаева, М.В. Кларин, А. П. Панфилова и др.), как модель профессионального самообучения и самообразования в сфере дистанционного образования, основанную на постоянном взаимодействии субъектов преподавания и учения.

Наиболее часто термин «интерактивное обучение» употребляется в связи с информационными технологиями, дистанционным образованием, с использованием ресурсов Интернет, работой с электронными учебниками и справочниками, работой в режиме он-лайн и т. д. Современные компьютерные коммуникации позволяют участникам вступать в живой (интерактивный) диалог (письменный или устный) с реальным партнером, а также осуществлять активный обмен сообщениями между пользователем и информационной системой в режиме реального времени. Компьютерные обучающие программы с помощью интерактивных средств и устройств обеспечивают непрерывное диалоговое взаимодействие пользователя с компьютером, дают возможность учащимся управлять процессом обучения, регулировать скорость изучения материала, возвращаться на более ранние этапы и т. п.

Термин *interactive learning* (англ.) обозначает обучение, основанное на активном взаимодействии с субъектом обучения (ведущим, учителем, тренером, руководителем). Иначе говоря, интерактивное обучение – это

обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информацией между ними.

При интерактивном обучении осуществляется постоянная смена режимов деятельности: игр, дискуссий, работы в малых группах, теоретических блоков (мини-лекций). Такое обучение предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение. Опыт и знания участников образовательного процесса служат источником их взаимообучения и взаимообогащения. Учащиеся берут на себя часть функций преподавателя, что повышает мотивацию и продуктивность обучения. Интерактивная модель наиболее эффективна в дополнительном профессиональном образовании, в неформальном образовании взрослых, поскольку данная категория учащихся имеет большой жизненный и профессиональный опыт

В последнее время интерес ученых и практиков к интерактивному обучению значительно возрос. Это обусловлено несколькими причинами.

Во-первых, для демократического общества характерны договорные отношения между равноправными субъектами, отношения подчиненности заменяются отношениями партнерства. В соответствии с этим в образовательной практике востребована модель взаимодействия, основанная на диалоге, предполагающая переход от преимущественно регламентирующих, алгоритмизированных форм и методов организации дидактического процесса к развивающим, проблемным, исследовательским, поисковым. Интерактивное обучение способствует изменению не только опыта и установок участников, но и окружающей действительности, так как часто интерактивные методы обучения – это имитация видов деятельности, применяемых в общественной и государственной практике демократического общества.



Во-вторых, практическое решение проблемы мотивации познавательной активности обучаемых достигается не только дидактическими методами и приемами, но и использованием эффективных форм педагогического общения, созданием комфортной, стимулирующей атмосферы, уважением к личности учащегося. Умение общаться друг с другом и с обучаемыми станет, вероятно, одним из важнейших, если не самым важным фактором, определяющим рейтинг педагогического коллектива учебного заведения, его способность добиться наилучших результатов учебно-воспитательной деятельности.

В-третьих, Концепция модернизации российского образования это ориентирует, прежде всего, не на усвоение учащимся определенной суммы знаний, а на развитие личности, ее познавательных и созидательных способностей, формирование опыта самостоятельной деятельности, ответственности учащихся, а также современных ключевых компетенций в различных сферах жизнедеятельности.

Среди важнейших современных компетенций следует отметить следующие:

- способность действовать в рамках согласованных целей и задач;
- умение согласовывать свои действия с действиями партнера (учитывать мнение другого);
- умение жить вместе (кооперироваться, идти на компромисс ...);
- способность самоизменяться, если имеющиеся способности не соответствуют современным требованиям.

Формирование данных компетенций возможно только через соответствующий опыт деятельности и общения, который может быть получен в режиме интерактивного обучения.

Среди основных принципов интерактивного обучения можно отметить диалогическое взаимодействие, работу в малых группах на

основе кооперации и сотрудничества, активно-ролевою (игровую) и тренинговую организацию обучения. При интерактивном обучении педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации, центральное место в его деятельности занимает не отдельный учащийся как индивид, а группа взаимодействующих учащихся, которые стимулируют и активизируют друг друга.

При применении интерактивных методов сильнее всего действует на интеллектуальную активность дух соревнования, соперничества, состязательности, который проявляется, когда люди коллективно ищут истину. Кроме того, действует такой психологический феномен, как заражение (не подражание, а именно заражение), и любая высказанная соседом мысль способна непроизвольно вызвать собственную, аналогичную, или близкую к высказанной, или, наоборот, вовсе противоположную. Наиболее полно эти эффекты проявляются при игровых и тренинговых формах проведения занятий.

## **1.2 Информационный обмен учащихся в интерактивном обучении**

В основе интерактивного обучения лежит особый вид информационного обмена учащихся с окружающей информационной средой. В целом можно выделить три режима информационного обмена.

Экстраактивный режим: информационные потоки направлены от субъекта (обучающей системы) к объекту обучения (учащемуся), но циркулируют в основном вокруг него, не проникая внутрь объекта. Ученик выступает в роли пассивного обучаемого. Этот режим характерен для лекции, для традиционной технологии (разомкнутое – неконтролируемое и некорректируемое управление педагогическим процессом). Такой режим чаще всего является пассивным, не вызывает

субъектной активности ребенка, так как научение представлено, в основном, активностью (экстраактивностью) обучающей среды.

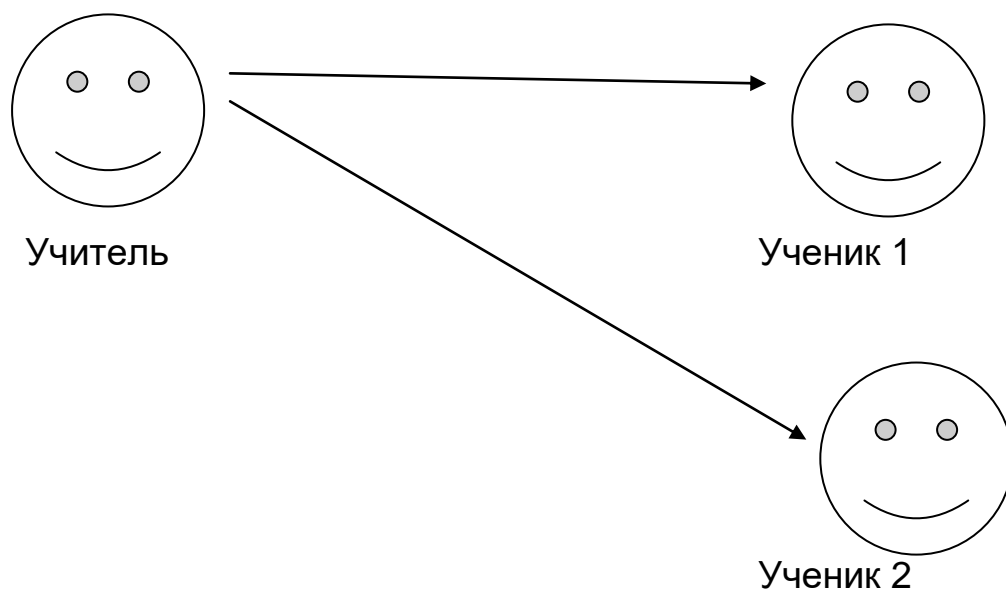


Рис. 1

Интраактивный режим: информационные потоки идут на ученика или группу, вызывают их активную умственную деятельность, замкнутую внутри них (Рис. 1)

Ученики выступают здесь как субъекты учения для себя. Этот режим характерен для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития.

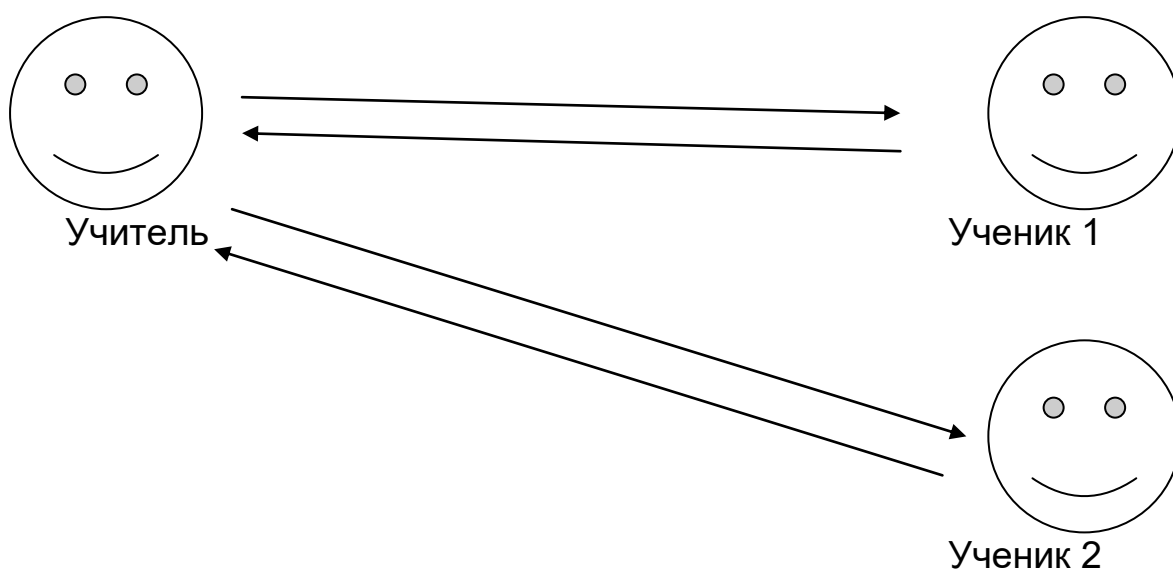


Рис. 2

Интерактивный режим: в этом случае информационные потоки проникают в сознание, вызывают его активную деятельность и порождают обратный информационный поток, от ученика к учителю (Рис. 2). Информационные потоки, таким образом, или чередуются по направлению, или имеют двусторонний (встречный) характер: один поток исходит от учителя, другой – от ученика. Этот режим и характерен для интерактивных технологий.

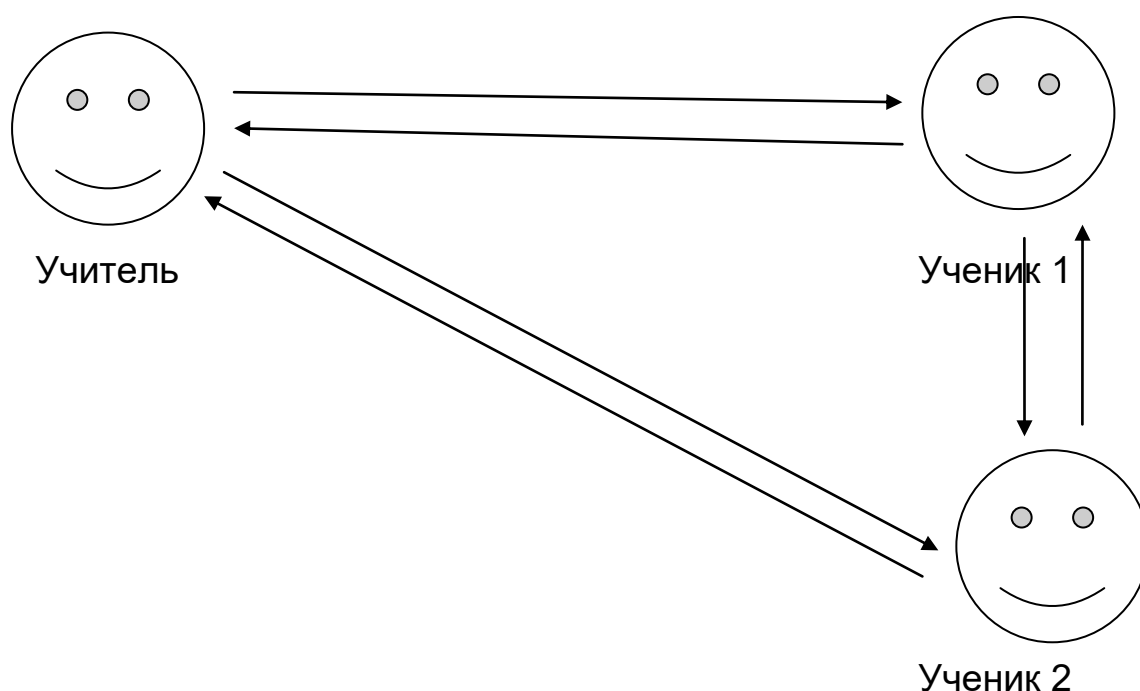


Рис. 3

Интерактивными технологиями являются такие, в которых ученик выступает в постоянно субъектно-объектных отношениях относительно обучающей системы, периодически становясь ее автономным активным элементом (Рис. 3). Простейшим примером интерактивных технологий может быть беседа или консультация. Больше всего интерактивный режим представлен в технологических приемах, входящих в какую-либо конкретную монотехнологию. Например, прием проблематизации в технологии развивающего обучения. Суть приема заключается в следующем. Учитель по возможности не сообщает детям выводы науки, а ведет их по пути открытия, заставляет следить за диалектическим движением мысли к истине, делает их соучастниками научного поиска.

Авторы данной системы считают, что это соответствует природе мышления как процесса, направленного на открытие новых для ребенка закономерностей, путей решения познавательных и практических задач. Материал курса дается в форме конкретных заданий, которые дети выполняют в сотрудничестве с учителем. Задания содержат элементы рисования, конструирования, практических действий и игр. Обучаемые учатся строить простейшие объяснительные гипотезы и модели; фиксировать процесс в виде символической записи (схемы, модели); предложить хотя бы два его возможных объяснения; содержательно критиковать объяснение, предложенное другим учеником. Дети должны для проверки гипотезы придумать план эксперимента и провести эксперимент в группе, объяснить полученные результаты с точки зрения подтверждения или опровержения гипотезы.

Интерактивное обучение одновременно решает три задачи:

- 1) учебно-познавательную (предельно конкретную);
- 2) коммуникационно-развивающую (связанную с общим, эмоционально-интеллектуальным фоном процесса познания);
- 3) социально-ориентационную (результаты которой проявляются уже за пределами учебного времени и пространства).

Интерактивные методы обучения позволяют интенсифицировать процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач, эффективность обеспечивается за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь и теперь) использования знаний. Если формы и методы интерактивного обучения используются регулярно, то у учащихся формируются продуктивные подходы к овладению информацией, исчезает страх высказать неправильное предположение (поскольку ошибка не несет за собой негативной оценки) и устанавливаются доверительные отношения с преподавателем. Интерактивное обучение повышает мотивацию и вовлеченность

учащихся в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности, побуждает к конкретным действиям. В интерактивном обучении каждый успешен, так как вносит свой вклад в общий результат групповой работы – процесс обучения становится более осмысленным и увлекательным. Кроме того, интерактивное обучение формирует умение мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выходы из нее; обосновывать свои позиции и жизненные ценности; развивает такие черты, как умения выслушивать иную точку зрения, сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность по отношению к своим оппонентам, необходимый такт, доброжелательность к участникам процесса совместного нахождения путей взаимопонимания, поиска истины.

Эффекты внедрения интерактивного режима обучения:

1) для конкретного обучающегося:

- опыт активного освоения учебного содержания во взаимодействии с другими обучающимися и с преподавателем;
- развитие личностной рефлексии;
- освоение нового опыта учебного взаимодействия, переживаний;
- развитие толерантности;

2) для учебной микрогруппы:

- развитие навыков общения и взаимодействия в группе;
- формирование ценностно-ориентационного единства группы;
- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;
- принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;
- развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
- развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам;

3) для системы «преподаватель – группа»:

- нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
- многомерное освоение учебного материала;
- формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и иных ситуациях.

Таким образом, интерактивное обучение имеет большой образовательный и развивающий потенциал.

### **1.3. Правила организации интерактивного обучения**

Правило первое. В работу должны быть вовлечены все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все пришедшие на занятие психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

Правило третье. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. Оптимальное количество участников – до 25 человек.

Правило четвертое. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.

Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например, все участники будут проявлять терпимость

к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

Правило шестое. Отнеситесь с вниманием к делению участников семинара на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

Обязательные условия организации интерактивного обучения:

- доверительные, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;

- демократический стиль;

- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;

- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;

- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;

- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность.

## **2. ГРУППОВАЯ РАБОТА КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ**

### **2.1. Понятие «групповая работа» в методике обучения**



В нашем современном мире образовательная система не стоит на месте, постоянно развивается. ФГОС ставит задачи модернизации общего образования, направленного на личностно-ориентированное развитие. Истинным результатом образования является не просто получение знаний, а познавательное и личностное развитие учащихся в образовательном процессе. Происходит слияние педагогических и психологических целей обучения и воспитания. В этом мы можем убедиться, изучая нормативные документы.

Рассмотрим выдержки из «Примерной основной образовательной программы ОО (в редакции протокола № 1/20 от 04.02.2020)»:

#### «...1.2.3 Личностные результаты

5. Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции. Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания <...>

6. Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах. Участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей <...>

#### 1.2.4 Метапредметные результаты. Коммуникативные УУД

11. Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение. Обучающийся сможет:

- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности;

- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи мнение (точку зрения), доказательства (аргументы);
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументировано отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль;
- критически относиться к собственному мнению, уметь признавать ошибочность своего мнения (если оно ошибочно) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать эффективное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);
- устранять в рамках диалога разрывы в коммуникации, обусловленные непониманием/неприятием со стороны собеседника задачи, формы или содержания диалога <...>

#### 1.2.5. Предметные результаты

- участвовать в диалогическом и полилогическом общении, создавать устные монологические высказывания разной коммуникативной направленности в зависимости от целей, сферы и

ситуации общения с соблюдением норм современного русского литературного языка и речевого этикета<...>».

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что одним из главных критериев для создания и реализации новой модели образовательного процесса является стремление к отказу от традиционного обучения – передачи готовых знаний. Педагог должен овладеть новыми технологиями, научиться использовать деятельностный подход. Одной из таких форм, основанной на учебном сотрудничестве обучающихся, выступает групповая форма работы.

Представим определения групповой работы в научной литературе.

1) *«Российская социологическая энциклопедия»: групповая работа – это форма организации коллективной выработки решений с использованием методов интенсивной мыслительной деятельности («мозговой штурм», синектика и др.) и методов группообразования (соц.-психологический тренинг и т. п.). Групповая работа направлена на перестройку мышления участников, развитие ролевых отношений, поиск новых форм координации деятельности разных специалистов и руководителей разного уровня в организациях для решения сложных проблем комплексного характера.*

2) *«Педагогический словарь»: групповая работа на уроке – форма организации учебно-познавательной деятельности на уроке, предполагающая функционирование разных малых групп, работающих как над общими, так и над специфическими заданиями педагога.*

3) *В.Я. Бармина: «В целом, группа (коллектив) – это общность людей, объединенных совместной деятельностью, единством целей и интересов, взаимной ответственностью».*

4) *Е.И. Пассов: «Группа – это определенное количество учащихся (3 – 5 человек), временно объединенных учителем или по собственной инициативе в целях выполнения учебного задания и имеющих общую цель и функциональную структуру».*

5) Л.В. Гикал: «Групповая работа – это такая форма организации деятельности, при которой на базе класса создаются небольшие рабочие группы для совместного выполнения учебного задания».

6) Е.Н. Щуркова: «Групповая работа – это организованное взаимодействие двух или более индивидов как совокупного субъекта с миром, объединенных единой целью и совместными усилиями по ее достижению. Это совместная деятельность детей и учителя, где реализуются все виды взаимодействий: «учитель – ученик, ученик – ученик, ученик – группа, ученик – учитель, где на смену репродуктивной деятельности приходит исследовательская, поисковая, коллективно-распределенная деятельность, ставящая ученика в активную позицию».

Таким образом, педагоги все чаще обращаются к разработке идей организации групповой работы в учебном процессе, которая реализуется в парах или в микрогруппах. Все авторы подчеркивают, что такая организация учебной деятельности формирует навыки общения, сотрудничества, взаимопомощи, позволяет развивать важнейшие личностные качества, обеспечивает достижение метапредметных и личностных результатов обучения.

Задачи групповой работы:

1) активизация познавательной деятельности;

2) развитие навыков самостоятельной учебной деятельности: определение ведущих и промежуточных задач, выбор оптимального пути, умение предусматривать последствия своего выбора, объективно оценивать его;

3) развитие умений успешного общения (умение слушать и слышать друг друга, выстраивать диалог, задавать вопросы на понимание и т.д.) и т.д.

Развивающий и образовательный эффект работы в группах:

- высокая активность всех участников образовательного процесса, обусловленная наличием единой цели и общей мотивацией; разделением процесса деятельности между его участниками адекватно индивидуальным возможностям, опыту и способностям членов группы; принятием на себя ответственности за общий результат;

- комфортность. Работая в маленькой группе, участники держатся более свободно, уверенно, при этом снимаются психологические барьеры в обучении, мнения каждого принимаются и ценятся группой, устанавливается тесный психологический контакт;

- развитие личностных качеств, повышение самооценки. Все имеют возможность обучиться как лидирующей роли, так и роли рядового участника в ситуации группового решения, развить способность к открытому взаимодействию с другими при сохранении собственной индивидуальности, научиться подчинять личные интересы интересам общего дела, строить конструктивную коммуникацию;

- развитие речи, коммуникативных навыков всех участников образовательного процесса (вырабатывается умение выступать перед аудиторией взрослых, а не студентов, содержательно и последовательно излагать свои мысли);

- более глубокая проработка материала участниками за счет повторения и применения полученных знаний, рассмотрения вопроса с разных точек зрения.

Групповая работа имеет свои преимущества и слабые стороны. В качестве положительных сторон отметим следующее: повышается учебная и познавательная мотивация; снижается уровень тревожности учащихся, страха оказаться неуспешным, некомпетентным в решении каких-то задач; в группе выше обучаемость, эффективность усвоения и актуализации знаний; улучшается психологический климат в классе.

Сложности при организации групповой работы:

- ведущую роль в групповой работе играют учащиеся, но ее эффективность во многом зависит от усилий и мастерства учителя;
- групповой работе надо сначала научить. Для этого учитель должен потратить время на уроках. Без соблюдения этого условия групповая работа бывает неэффективна;
- при непродуманном комплектовании групп некоторые ученики могут пользоваться результатами труда более сильных одноклассников и т.д.;
- для некоторых детей разделение на группы – процесс болезненный. Могут возникнуть проблемы с оцениванием деятельности в группе каждого из участников.

## **2.2. Комплектование групп**

Прежде чем проводить уроки по технологии группового обучения, учитель должен решить проблему комплектования групп. Для того чтобы работа была эффективной и каждый выполнял свою роль охотно, а не из-под палки, нужно, формируя группы, учитывать социометрическую и психологическую характеристики класса.

Социометрическая характеристика представляет собой описание существующих ученических групп и отношений между учениками. Примеры групп: 1) *пара*: один – лидер, ведущий, другой – ведомый; 2) *реальная группа*: неформальная группа с сильным лидером и дружескими связями между ее членами; 3) *референтная группа*: группа лиц, на интересы и ценности которой ориентируется данный ученик.

Психологическая характеристика определяет такие свойства личности ученика, которые наиболее важно учитывать педагогам, работающим в классе: темперамент, тип мышления, тип памяти, экстраверсия/интроверсия, самооценка, отношение к учению. Такую характеристику может предоставить учителю-предметнику психолог. Пример краткой психологической характеристики ученицы: «Железова

Анна. Живая, подвижная девочка, быстро и заинтересованно реагирует на окружающих и происходящие события, редко бывает обескуражена неприятностями и неудачами. Трезво и точно оценивает свои возможности. Учится с интересом и желанием, чему немало способствует ее хорошая память на факты, формулы, тексты. В общении с одноклассниками держит себя ровно, душой компании не бывает, но и не отвергается. В совместной деятельности проявляет себя адекватно: в группе, нацеленной на общение, – хороший собеседник, в группе, нацеленной на выполнение работы, – хороший сотрудник».

Группы комплектуются так, чтобы в каждой было 3–5 человек, причем это должны быть дети с разным типом темперамента, психологически совместимые, разного пола (к примеру, 2 девочки и 3 мальчика), с лидером позитивной направленности. Например, Железова Анна вполне подошла бы на роль такого лидера.

Существует два способа формирования группы: подбор группы из упорядоченного списка и подбор группы «под лидера».

#### Подбор группы из упорядоченного списка

1. Составьте список класса, в котором на первом месте будет самый сильный ученик, на втором – равный ему или слабее, на третьем – равный второму или чуть слабее и т.д. На последнем месте будет самый слабый ученик.

2. Включите в группу первого и последнего учеников, а также двух учеников из середины списка. Проверьте, выполняется ли в группе условие «2 : 2». Если нет, замените мальчиков и девочек, пользуясь серединой списка. Проверьте, есть ли в группе абсолютно несовместимые ученики или закадычные друзья. Сделайте соответствующую замену. Группа сформирована.

3. Исключите из списка учащихся тех, кто уже попал в группу. Если в списке осталось больше четырех учеников, действуйте, как сказано в п. 2.

4. Объедините оставшихся учащихся в группы по три (или пять) человека.

#### Подбор группы «под лидера»

1. Выберите семь-восемь (по числу групп) самых сильных учащихся, которые будут лидерами.

2. Соберите будущих лидеров после уроков и объясните им, что для успешной работы их группа должна включать школьников разного уровня. Предложите каждому лидеру выбрать одного из семи-восьми слабых учеников в свою будущую группу. Объясните, в чем будет состоять их последующая роль.

3. На следующий день объявите, что в классе начинается работа в группах, назовите лидеров и попросите выбрать себе партнера. Каждый из лидеров выбирает одного партнера, как было решено вчера, и говорит: «Я хочу работать с ним/с ней в одной группе». Учтите, что многие из слабых учеников никогда не приглашались в команду. Вероятна сильная эмоциональная реакция.

4. Два члена будущей группы садятся вместе и решают, кого они пригласят из оставшихся.

5. Три члена группы решают, кого они пригласят из оставшихся. Всех учеников надо предупредить, что в каждой группе должны быть два мальчика и две девочки. За учителем остается право утвердить или отклонить предлагаемый выбор.

В том и в другом случае в результате получаются группы, способные стать дружной командой.

Однако неправильно оставлять состав группы неизменным на все время обучения. После 5–6 недель успешной работы учитель



неожиданно объявляет: «Завтра вы будете работать в новых группах». Такая операция повторяется 5–6 раз в течение учебного года.

Распределение ролей в группе. Когда группа сформирована, наступает второй этап – распределение ролей. Количество ролей в группе должно соответствовать количеству человек, а роли школьники обычно называют и определяют сами. Например, бодрила – воодушевляет членов группы, заводила – отмечает групповые свершения, координатор – обеспечивает равное участие в работе членов группы, инструктор – оказывает помощь, идеолог – напоминает о задаче, секретарь – записывает идеи и так далее.

Освоить (сыграть) роль – овладеть навыком совместной работы в группе. На стенде висит плакат «Учимся работать в группе». Например, решаем вопрос: «Умеете ли вы подбадривать?».

Умение: *подбадривать*.

Роль: *бодрила*.

<i>Как выглядит</i>	<i>Что говорит</i>
Улыбается Смотрит на партнера Внимателен	«Интересная идея». «Мы продвинулись вперед». «Верно...»

### 2.3. Виды групповой работы

*Мозговой штурм* – интерактивная образовательная технология, которая предполагает стимулирование творческой активности обучающихся, направленной на решение проблемы/задачи посредством поиска и развития разнообразных вариантов/идей в условиях свободного обмена ими по мере возникновения у обучающихся.

«*Продолжи*» – работа в группе основана на выполнении различных заданий группой по цепочке.

*Охота за сокровищами* – учитель составляет вопросы, которые требуют знаний фактов или их осмысления. Группа отвечает на вопросы, используя учебник, дополнительную литературу.

*«Снежный ком»* – это образное название метода проведения учебного занятия, которое начинается с того, что обучающимся дается индивидуальное время на размышление. Затем начинается обсуждение в группах по два, четыре, восемь человек и так до тех пор, пока в обсуждении не примет участие вся группа.

*Зигзаг, или «Пила»*. Обучающиеся организуются в группы по 4-6 человек для работы над заданием, которое разбито на фрагменты (логические или смысловые блоки). Каждый член малой группы находит материал по своей части. Затем школьники, изучающие один и тот же вопрос, но состоящие в разных малых группах, встречаются и обмениваются данной информацией как эксперты по данному вопросу. Это называется «встречей экспертов». Далее они возвращаются в свои малые группы и обучают всему новому, что узнали сами от других членов малых групп. Те, в свою очередь, докладывают о своей части задания (как зубцы одной пилы). Поскольку единственный путь усвоения материала всех фрагментов состоит в том, чтобы внимательно слушать партнеров по команде и делать записи, никаких дополнительных усилий со стороны учителя не требуется. Ученики заинтересованы в том, чтобы их товарищи добросовестно выполнили свое задание, так как это отражается на их итоговой оценке. Отчитываются по всей теме каждый в отдельности и вся команда в целом. На заключительном этапе преподаватель может попросить любого члена команды ответить на любой вопрос по данной теме.

*Мозаичная группа, или «Пазлы»*. Еще один возможный вариант сотрудничества, кооперации и повышения уровня «Я умею, я познаю» у ребенка в школе. Условно его можно назвать метод мозаики. Дети распределяются на группы по пять–шесть человек с различными самооценками, успеваемостью и мотивацией к учению.

*Динамические пары* – это совместно работа четырех учащихся, сидящих за соседними партами и меняющих трижды партнера. Такой

способ формирования пары в рамках адаптивной системы обучения является средством адаптации обучающихся в условиях постоянной смены партнеров.

*«Карусель».* Ученики получают интеллектуальное задание, требующее осмысления, обобщения, изложения различных вариантов по определенному вопросу. Работая в малых группах, дети ищут на него ответ, при этом размышляя, высказывая свои идеи. Школьники разделены на группы, которые либо передвигаются по классу от доски к доске (от стенда к стенду или от стола к столу), где находятся учебные плакаты, либо сидят на местах, а учебные плакаты передают от группы к группе. Алгоритм работы: каждая группа получает плакат (лист бумаги формата А3), где сверху написан тематический вопрос, требующий ответа. Вопросы на плакатах не повторяются. Кроме того, каждая группа должна писать ручками (фломастерами) определенного цвета, который отличается от цветов других групп. Учитель устанавливает регламент для написания ответов на поставленный вопрос. В отведенное время ученики в группах обсуждают вопрос, записывают свои ответы. По истечении времени каждая группа переходит к следующему плакату с другим вопросом. Учащиеся знакомятся с ответами предыдущей группы, высказывают свое согласие или несогласие, помечая свое мнение на плакате. Для согласия можно использовать знак "+", для несогласия "-". При этом последнее необходимо письменно прокомментировать, то есть обосновать свое несогласие. Затем ученики записывают собственные мысли по поставленному вопросу. Такая "карусель" продолжается до тех пор, пока группы не познакомятся со всеми вопросами и не заполнят все плакаты. В конце учитель должен сделать обобщение по каждому вопросу, дополнить, прокомментировать ответы учеников.

*«Штурм-карусель».* Данная форма предполагает объединение 2-х методик: «Карусели» и «Мозгового штурма». В этом методе класс разбивается на малые группы и каждой из них выдается количество

листов (заранее подготовлены учителем, куда обучающиеся должны вписать тему проекта и формулировку проблемы), соответствующих количеству групп. Далее в течение короткого периода времени каждая группа набрасывает по каждой теме максимальное число идей (решений) на данную проблему. Группы обмениваются листами и продолжают работать над следующими темами, и так продолжается, пока каждая группа не внесет свой вклад в разработку всех тем. В конце мозгового штурма листы возвращаются в исходные группы, с которых они начинали работу, чтобы осмыслить все предложения, выдвинутые по данной теме.

*«Броуновское движение»* – метод организации групповой работы, который предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

*«Лови ошибку»*. Педагог дает каждой группе несколько утверждений. Одно или несколько из них – неверны. Нужно найти и доказать ошибочность. Группа выполняет задание вместе, спикер группы представляет решение на всеобщее обсуждение. Выслушав спикера каждой группы, класс выбирает верное решение.

*«Пресс-конференция»*. Каждая группа составляет вопросы по тексту. Группы работают над одним и тем же текстом (или частью лекции), но одни из них – над вопросами репродуктивного характера, другие – над расширяющими или развивающими. Можно иначе: группы работают над разными частями одного текста. Полученные вопросы педагогом могут использоваться по-разному: оцениваются сами вопросы; вопросы используются в качестве контрольного материала; устраивается пресс-конференция.

*«Своя опора»*. Группа составляет опорный конспект урока или темы на листе большого формата. Проходит презентация схем-опор. Лучшая опора размещается в качестве стенда в аудитории или записывается в тетрадь-конспект.

*«Водоворот».* Используется при закреплении материала. Каждая группа получает карточки с разными заданиями, выполнив которые, передают на проверку другой группе. Группа, получив карточку с заданием и его решением, ничего не исправляя, проверяет и выставяет оценку. Таким образом, каждая группа знакомится со всеми выполненными заданиями. Педагог озвучивает правильное решение для каждой карточки. Выставляются оценки каждой группе.

*«Эксперты».* Используется при изучении нового материала. Каждая группа получает дидактический материал (текст для наблюдения, вопросы и т.п.), в результате работы над которым делают теоретические выводы. Группа становится экспертом в данном вопросе. Представитель от группы знакомит с теорией все остальные группы.

### **3. ДИСКУССИЯ КАК ФОРМА ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

#### **3.1. Понятие дискуссии с точки зрения методики преподавания**

Современный процесс обучения предполагает значительное расширение форм учебной деятельности. Поэтому включение интерактивных методов обучения в образовательный процесс особо актуально, а учебная дискуссия является основным методом.

Дискуссия – публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями по какой-либо проблеме.

Дискуссия – равноправное обсуждение учителями и учениками дел, планируемых в школе и классе и проблем самого различного характера. В ходе ее люди формулируют новый, более удовлетворяющий все стороны ответ на стоящий вопрос. Результатом ее может быть общее соглашение, лучшее понимание, новый взгляд на проблему, совместное решение.

Учебная дискуссия направлена на реализацию двух групп задач:

- задачи конкретно-содержательные: осознание детьми противоречий и трудностей, связанных с обсуждаемой проблемой; актуализация ранее полученных знаний; творческое переосмысление возможностей применения знаний;

- организационные задачи: распределение ролей в группах; соблюдение правил и процедур совместного обсуждения, выполнение принятой роли; выполнение коллективной задачи; согласованность в обсуждении проблемы и выработка общего, группового подхода. Общение в ходе дискуссии побуждает учеников искать различные способы для выражения своей мысли, повышает восприимчивость к новым сведениям, новой точке зрения.

При подготовке к дискуссии учитель использует следующие в работе с учащимися следующие методы:

- 1) связное сообщение учебного материала;
- 2) метод беседы учителя с учащимися в разнообразных режимах;
- 3) рационально организованная самостоятельная работа с ее последующей активизацией;
- 4) наглядные методы;
- 5) творческая работа учащихся;
- 6) эвристические методы, включающие проблемный, поисковый, частично-поисковый, исследовательский.

Успех дискуссии определяется выполнением следующих требований:

- вопросы дискуссии должны быть сформулированы интересно, быть актуальными; преподаватель должен обладать широкой общественной и научно-технической эрудицией, способностью длительное время находиться в большом умственном напряжении;

- руководитель дискуссии должен отлично знать не только свой предмет, но и смежные предметы, увязывать содержание курса с

актуальными вопросами современной жизни, с новейшими открытиями в науке и технике;

- обязательным условием успешного проведения дискуссии являются особенности речи преподавателя: она должна быть художественной, яркой, эмоциональной, способствовать созданию эмоционально-нравственной ситуации. Без этого условия речь преподавателя остается информационно полезной, но не способствует в должной мере реализации функции стимулирования учебно-познавательной деятельности.

Учебную дискуссию целесообразно проводить, придерживаясь технологической цепочки: формулировка темы, постановка проблемы, формирование малых групп и групп экспертов, форум, общегрупповая дискуссия, выступление экспертов, смена проблем у групп.

Учебная дискуссия отличается от других видов дискуссий тем, что новизна ее проблематики относится лишь к группе лиц, участвующих в дискуссии, то есть то решение проблемы, которое уже найдено в науке, предстоит найти в учебном процессе в данной аудитории. Для преподавателя, организующего учебную дискуссию, результат, как правило, уже заранее известен. Целью является процесс поиска, который должен привести к объективно известному, но субъективно, с точки зрения учащихся, новому знанию.

Управление носит двоякий характер. Во-первых, для проведения дискуссии педагог создает и поддерживает определенный уровень взаимоотношений обучающихся – отношения доброжелательности и открытости, то есть управление дискуссией со стороны педагога носит коммуникативный характер. Во-вторых, педагог управляет процессом поиска истины. Общепринято, что учебная дискуссия допустима «при условии, если преподаватель сумеет обеспечить правильность выводов».

В дискуссии выделяют три этапа: подготовительный, основной и этап подведения итогов и анализа.

Подготовительный этап. Для подготовки и проведения дискуссии учитель формирует временную группу (до пяти человек), задачами которой являются:

- выделение в теме проблемных вопросов;
- подбор материала, который должны освоить все учащиеся для того, чтобы дискуссия была более плодотворной и содержательной;
- проверка готовности класса к обсуждению;
- определение круга докладчиков или экспертов (если это необходимо); проведение «мозговой атаки»; выработка правил; выявление и обсуждение разногласий или расхождений точек зрения.

Основной этап. Начинается дискуссия со вступления ведущего, которое не должно продолжаться более 5-10 минут. Во вступлении ведущий должен раскрыть основные моменты темы и наметить проблемы для обсуждения, затем происходит разбивка участников на группы, обсуждение проблемы в группах, представление результатов перед всем классом, продолжение обсуждения и подведение итогов. В проведении учебных дискуссий значительное место принадлежит созданию атмосферы доброжелательности и внимания к каждому.

Общий итог в конце дискуссии – это не столько конец размышления над данной проблемой, сколько ориентир в дальнейших размышлениях, возможный отправной момент для перехода к изучению следующей темы. Важно заранее продумать форму подведения итогов, которая соответствует ходу и содержанию дискуссии.

Деятельность учителя по формированию культуры диалогического взаимодействия опирается на следующую систему требований: коммуникативного контакта, учебного взаимодействия, группового обсуждения и сотрудничества. Идеей внедрения технологии учебной



дискуссии во внеклассную работу является соединением новых педагогических технологий с воспитательной деятельностью учителя, педагога, организатора.

Организационно дискуссия позволяет включить в работу всю группу учащихся и как воспитывающая форма имеет много достоинств:

- обсуждаются проблемы, волнующие детей, в привлекательной форме;

- класс делится на группы, отстаивающие или придерживающиеся различных точек зрения;

- ведущие (подростки, а не учитель) направляют обсуждение на предмет спора, напоминая о правилах ведения дискуссии и о необходимости уважать друг друга;

- мнение взрослого не навязывается, они свободны в своем нравственном выборе, и даже если они его сделают в ходе диспута, дискуссия натолкнет их на размышления, на поиск истины.

Функции учителя в процессе проведения учебной дискуссии:

- 1) формирование проблемы и темы дискуссии, значимости данной проблемы;

- 2) создание дружеской атмосферы;

- 3) введение правил ведения дискуссии;

- 4) формирование однозначного понимания проблемы у участников дискуссии;

- 5) вставка открытых вопросов, обсуждение которых мягко переходит в дискуссию;

- 6) регулирование дискуссии, ее контроль и поддержание активности ее участников, включение всех участников дискуссии;

- 7) фиксирование предложенных вариантов решения проблемы на плакате или доске с целью исключения повторений;

- 8) продуктивный анализ фиксированных идей.

### 3.2. Формы учебных дискуссий

**«Круглый стол»** – это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Основная цель проведения «круглого стола» – выработка у учащихся умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения. Важными задачами при организации «круглого стола» выступают:

- нахождение ответов на один-два проблемных вопроса по теме дискуссии;
- показ иллюстраций и других наглядных пособий при высказывании своего мнения;
- необходимость подготовки основных выступающих по проблемным вопросам.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляют дискуссия и дебаты. Дискуссия (от лат. *discussio* – исследование, рассмотрение) – высказывание мнений по проблемному вопросу в форме спора, беседы и т.д. Смысл дискуссии состоит в презентации идей, мнений, которые могут быть противопоставлены одна другой, нахождении ответа на поставленный проблемный вопрос. Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др. Дискуссия может быть организована в различных формах:

- методика «вопрос – ответ». Данная организационная методика представляет собой собеседование. Главное отличие состоит в том, что применяется для диалога специальная форма его ведения;

- процедура «Обсуждение вполголоса». Названная методика представляет собой проведение сначала закрытой дискуссии в микрогруппах, а затем общей дискуссии, в ходе которой решение проблемы докладывается старостой микрогруппы, а потом мнение обсуждается всеми участниками дискуссии;

- методика клиники. При использовании такой процедуры каждый из участников разрабатывает свой вариант решения проблемы, предварительно представив на открытое обсуждение свой «диагноз» поставленной проблемной ситуации, затем это решение оценивается как руководителем, так и специально выделенной для этой цели группой экспертов по балльной шкале либо по заранее принятой системе «принимается – не принимается»;

- методика «лабиринта». Этот вид дискуссии представляет собой последовательное обсуждение, своеобразную шаговую процедуру, в которой каждый последующий шаг делается другим участником;

- методика эстафеты. Каждый заканчивающий выступление участник может передать слово тому, кому считает нужным;

- свободно плавающая дискуссия. Сущность данного вида дискуссии состоит в том, что группа к результату не приходит, но активность продолжается за рамками занятия. В основе такой процедуры групповой работы лежит «эффект Б. В. Зейгарник», характеризующийся высоким качеством запоминания незавершенных действий, поэтому участники продолжают «домысливать» наедине идеи, которые оказались незавершенными.

«Круглый стол» может проводиться в форме дебатов. В основе «круглого стола» в форме дебатов – обмен мнениями по предложенному обучающимся высказыванию. Участники дебатов

приводят примеры, факты, аргументируют, логично доказывают, поясняют, дают информацию и т.д. Проведение дебатов не допускает оценок личности, эмоциональных проявлений. Обсуждается тема, а не отношение к ней отдельных участников. Основное отличие дебатов от дискуссий состоит в следующем: эта форма «круглого стола» посвящена однозначному ответу на поставленный вопрос – да или нет. Причем одна группа является сторонниками положительного ответа, а другая отрицательного. Внутри каждой из групп могут образовываться две подгруппы, одна подгруппа – подбирает аргументы, а вторая – разрабатывает контраргументы.

При проведении «круглого стола» в форме дебатов или дискуссии необходимо учитывать некоторые особенности:

а) нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола» (не случайно он принят на переговорах), т.е. расположение участников лицом друг к другу, а не в затылок, как на обычном занятии, в целом приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого учащегося в обсуждение, повышает мотивацию учащихся, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления;

б) преподаватель также располагался в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой, где он сидит отдельно от учащихся, они обращены к нему лицом. В классическом варианте участники адресуют свои высказывания преимущественно ему, а не друг другу. А если преподаватель сидит среди учащихся, обращения членов группы друг к другу становятся более частыми и менее скованными, это также способствует формированию благоприятной обстановки для дискуссии и развития взаимопонимания между учителем и школьниками.

Учащимся могут быть предложены следующие темы для обсуждения: «ГИА: плюсы и минусы», «Деепричастие и причастие — особые формы глагола и самостоятельные части речи», «Тестирование на уроках русского языка: плюсы и минусы», «ТЬ и ти в неопределенных формах глагола является окончанием: за и против» и другие.

*Эвристическая беседа.* Беседа занимает особое место в системе методов обучения. В основе данного метода лежит диалогический способ изложения учебного материала. Создателем эвристической беседы считается Сократ, поэтому такую беседу часто называют сократической. Для обозначения эвристической беседы учеными используются разные термины: «сократический диалог», «эвристический диалог», «развивающая беседа». Эвристическая беседа – это вопросно-ответная форма обучения, при которой учитель не сообщает учащимся готовых знаний, а умело поставленными вопросами заставляет их самих на основе уже имеющихся знаний подходить к новым понятиям и выводам.

Эвристический метод предусматривает использование преподавателем специально подобранных вопросов, подводящих обучаемых к самостоятельному открытию нового на основе анализа языка, к необходимым выводам. В эвристическом обучении ученик изначально создает знания в исследуемой области. Для этого ему предлагается реальный объект, а знания о нем он добывает уже в процессе образовательной деятельности. Ученик создает продукт своей мыслительной деятельности. Это может быть гипотеза, сочинение и т. п. Затем продукт деятельности вместе с учителем обсуждается и сопоставляется с реальным аналогом. В результате ученик переосмысливает и достраивает свой материал в случае необходимости. Данный процесс невозможен без беседы учителя с учеником. Приращение учеником соответствующих знаний, чувств, способностей, опыта происходит в процессе совместной деятельности, в

образовательной среде, в которой с помощью метода эвристических вопросов организуется процесс продуктивного творческого мышления.

Эвристическая беседа обладает рядом преимуществ по сравнению с другими методами обучения:

1) обучает способам решения проблем: руководство познавательной деятельностью учащихся осуществляется через раскрытие пути поиска или доказательство его истинности; показ образца путей поиска и стимулирование самого поиска; формирование у учащихся умения строить систему доказательств;

2) формирует познавательную самостоятельность, диалектическое мышление учеников.

Приведем пример эвристической беседы в рамках темы «Правописание НЕ с причастием».

Учитель демонстрирует слитное и раздельное написания частицы не с полным причастием в словосочетаниях *незамеченная ошибка* и *не замеченная учеником ошибка* и т.п.

Учитель: Какую орфографическую проблему мы решаем, когда записываем эти словосочетания?

Ученики: Как правильно написать – слитно или раздельно?

Учитель: Сравним эти конструкции. Что у них общего?

Ученики: В обоих случаях определяемым является слово «ошибка»: ошибка (какая?) незамеченная и ошибка (какая?) не замеченная учеником.

Учитель: А чем отличаются эти словосочетания?

Ученики: Во втором случае у причастия «замеченная» имеется зависимое слово – не замеченная (кем?) учеником.

Учитель: От какого же условия зависит выбор написания?

Ученики: От того, есть ли у причастия зависимое слово.

Учитель: Сделайте вывод о правописании не с причастием в первом и во втором случаях.

Ученики: В первом случае не с причастием пишется слитно, так как оно не имеет зависимого слова, а во втором – раздельно, так как у причастия есть зависимое слово «учеником».

Учитель не формулирует альтернативные вопросы, которые требуют однозначных ответов («да» или «нет»), не подталкивает учащихся к угадыванию ответов, а подводит к решению поставленной проблемы, опираясь на имеющиеся знания и практический опыт учеников и способствуя открытию ими новых знаний. Успех эвристической беседы во многом зависит от правильности постановки вопросов. При объяснении с использованием метода эвристической беседы учитель путем грамотно сформулированных вопросов руководит мышлением учащихся, побуждает их к познавательной активности, что способствует лучшему усвоению материала.

*Заседание экспертной группы.* Этот тип дискуссии называют еще «панельная дискуссия». Может реализовываться в двух вариантах.

Первый вариант. Обычно 4-6 участников, с заранее назначенным председателем, которые обсуждают намеченную проблему, а затем излагают свои позиции всему классу. В процессе дискуссии остальные ученики являются молчаливыми участниками, не имея право вступить в обсуждение. Данная форма напоминает телевизионные «Ток-шоу» и эффективна только в случае выбора актуальной для всех темы.

Второй вариант. Класс разбивается на микрогруппы на подготовительном этапе, каждая микрогруппа самостоятельно обсуждает поставленную проблему и выбирает эксперта, который будет представлять ее мнение. На основном этапе обсуждение происходит между экспертами – представителями групп. Группы не имеют права вмешиваться в обсуждение, но могут, в случае необходимости, взять «тайм-аут» и отозвать эксперта для консультаций.

*Форум* – обсуждение, сходное с заседанием экспертной группы, в ходе которого эта группа вступает в обмен мнениями с «аудиторией» (классом).

*Симпозиум* – более формализованное по сравнению с предыдущим обсуждение, в ходе которого участники выступают с сообщениями, представляющими их точки зрения, после чего отвечают на вопросы «аудитории» (класса).

*Дебаты* – явно формализованное обсуждение, построенное на основе заранее зафиксированных выступлений участников – представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп), а также опровержений. Вариантом этого вида обсуждений являются так называемые британские дебаты, воспроизводящие процедуру обсуждения вопросов в английском парламенте, которая начинается с выступления представителей от каждой из сторон, после чего трибуна предоставляется для вопросов и комментариев участников поочередно от каждой стороны.

*Судебное заседание* – обсуждение, имитирующее судебное разбирательство (слушание дела).

*«Техника аквариума»* – эта разновидность дискуссии обычно применяется при работе с материалом, содержание которого связано с противоречивыми подходами, конфликтами и разногласиями. Процедурно «техника аквариума» выглядит следующим образом:

- постановка проблемы, ее представление аудитории исходит от педагога;
- педагог делит воспитанников на группы, обычно они располагаются по кругу;
- педагог либо участники каждой из групп выбирают участника, который будет представлять позицию группы всей аудитории;
- группам дается время, обычно небольшое, для обсуждения проблемы и определения общей точки зрения;



- педагог просит представителей групп собраться в центре комнаты, чтобы высказать и отстаивать позицию своей группы в соответствии с полученными от нее указаниями. Кроме представителей, никто не имеет права высказываться, однако участникам групп разрешается передавать указания своим представителям записками;

- педагог может разрешить представителям, равно как и группам, взять тайм-аут для консультаций.

«Аквариумное» обсуждение проблемы между представителями групп заканчивается либо по истечении заранее установленного времени, либо после достижения решения. После обсуждения проводится его критический разбор всеми обучающимися.

Данный вариант проведения дискуссии интересен тем, что здесь делается упор на сам процесс представления точки зрения и ее аргументации. Включенность всех обучающихся достигается участием каждого в начальном обсуждении, после чего группа заинтересованно следит за работой и поддерживает связь со своими представителями. Вместе с тем то, что в поле внимания всей аудитории находятся 5-6 говорящих, позволяет сосредоточить восприятие на основных позициях. Сам способ «аквариумной» аранжировки группы заимствован из практики проведения групповых психологических тренингов и дает возможность обучающимся почувствовать тонкости поведения центральных участников — представителей групп.

Последующее обсуждение позволяет выделить как содержательные, так и процедурные моменты дискуссии. «Техника аквариума» не только усиливает включенность детей в групповое обсуждение проблем, развивает навыки участия в групповой работе и совместном принятии решений, но и дает возможность проанализировать ход взаимодействия участников на межличностном уровне. Разумеется, педагог волен решить, насколько уместно воспользоваться этой возможностью в том или ином случае.

*Дискуссия с выдвижением проектов* была развита в преподавании естественно-научных дисциплин в духе проблемного обучения, направленного на развитие у детей видения проблемы, опыта поиска решений, воплощения идей в виде проектов. Ход такой дискуссии во многом аналогичен обсуждению в обычной дискуссии, однако здесь педагог уделяет относительно меньше внимания процедурам взаимодействия, больше сосредотачиваясь на выдвижении идей, которые будут впоследствии развернуты в конкретные задания-проекты.

Постановка проблемы обычно исходит от педагога. Вначале обучающиеся работают индивидуально, каждый записывает приходящие в голову идеи. После того как обучающиеся записали свои идеи, педагог делит сообщество на небольшие группы (по 4-5 человек) и дает им задание просмотреть все записи, выбрать 1-2 наиболее продуктивные идеи и развить их. Каждой группе надлежит выделить представителя, который изложит предлагаемые соображения всему классу. Обучающиеся в течение 10-15 мин обсуждают идеи в группах, специально проговаривая подходы к их воплощению. Педагог наблюдает за работой группы, и когда она подходит к концу, просит всех перейти к общему обсуждению. В общем обсуждении позицию каждой группы представляет один участник. Время выступления обычно ограничивается, что побуждает докладчика сосредоточиться на главном и избрать емкий, лаконичный и выразительный способ изложения. После выступления представителей всех групп педагог просит сообщество детей продумать, какие из идей стоило бы реализовать на практике. Продумывание может быть коллективным и проходить в форме общей дискуссии в течение заранее оговоренного времени (обычно около 10-15 мин). На этом работа над данной проблемой может закончиться. Однако после того, как обучающиеся остановились на тех идеях, воплощение которых кажется им наиболее плодотворным, возможен переход к следующему этапу. Педагог просит детей

разделиться на группы и распределить необходимые дела в виде групповых заданий-проектов. Такие задания могут быть выполнены на последующих занятиях в кружке или объединении, а также за пределами учреждения.

Данный способ организации занятия ориентирован прежде всего на выдвижение творческих идей и их последующую разработку. Важная организационная черта – последовательное сочетание индивидуальной работы (первичное выдвижение идей), работы в малых группах и, наконец, общего обсуждения. В результате идеи, высказываемые каждым воспитанником, напрямую или в преобразованном виде включаются сначала в обсуждение в малой группе, а затем и в общую дискуссию. Более замкнутые, стеснительные дети, которые не могут провести развернутый анализ проблемы и наметить весь путь ее решения и у которых могут возникнуть затруднения в привлечении нужных сведений, не будут отключаться от хода обсуждения. Таким образом, данный подход сочетает в себе проблемную содержательную направленность и заботу о включенности каждого воспитанника в происходящее.

*Метод мозгового штурма* является одним из способов поиска новых идей. Он представляет собой способ решения проблемы или задачи на базе стимулирования творческой активности. В ходе проведения мозгового штурма участники высказывают большое количество вариантов решения, а затем из высказанных идей отбираются наиболее перспективные, удачные, практичные. Его применение способно значительно повысить активность всех школьников, так как в работу включаются все ребята. В ходе работы дети получают возможность продемонстрировать свои знания и задуматься о возможных вариантах решения задачи. При этом они учатся коротко и максимально четко выражать свои мысли,

анализировать их. Метод мозговой атаки предполагает объединение усилий нескольких людей, и возможность развивать идеи друг друга.

Мозговой штурм является одним из методов критического мышления, направленного на активацию умственной деятельности и творческой активности учащихся. При его применении реализуются деятельностный и личностно-ориентированный подходы.

#### Подготовка к проведению мозгового штурма

Для начала нужно определиться с темой и целью урока, конкретизировать учебную задачу. Затем планируется общий план занятия, время, отводимое на каждый из этапов. Важно подобрать ряд вопросов для разминки и разработать критерии оценки и выбора «лучшего» предложения.

#### Правила и этапы проведения мозгового штурма на уроке

При одном из вариантов организации работы на уроке, класс разделяется на две группы. Одни ребята выдвигают идеи и предположения – создают банк идей. Вторые занимаются анализом. Соответственно, группы работают по очереди. Возможна и другая форма организации мозгового штурма, когда все ребята участвуют в процессе одновременно, выступая сначала в роли генераторов идей, потом – в роли критиков.

#### Этапы проведения мозговой атаки на уроке

Создание банка идей. Примерное время проведения 10-15 минут. На этом этапе происходит наработка возможных решений. Чем их больше, тем лучше. Важно, чтобы учащиеся не боялись высказывать свои мысли, даже если они кажутся невероятными, фантастичными. Критика и комментирование не допускаются. Все предложения фиксируются учителем на доске. Дети должны знать, что каждый из них может и должен внести свой вклад в создание банка идей.

Анализ идей. Он занимает основное время урока. Происходит коллективное обсуждение, анализ и критика всех предложений.

Желательно в каждой идее найти что-то положительное, значимое и рассмотреть возможность ее применения в иных условиях. Для этого нужно будет ее немного подкорректировать, усовершенствовать.

Обработка результатов. Данный этап можно провести на отдельном уроке. Из всех предложенных и рассмотренных идей выбирается самая интересная и практичная.

Для применения мозгового штурма необходимо подбирать темы и задачи, которые интересны детям и способны развивать их исследовательский потенциал. Для этого важно, чтобы проблема имела большое количество возможных решений. Таким образом, появляются новые подходы к изучению темы.

Специалисты отмечают, что при работе дети, особенно младшие школьники, могут дружно повторять одну и ту же мысль, перефразируя ее по-своему. Нужно направить их в нужное русло, попросить предложить что-то свое.

Если учащиеся не проявляют активности, можно обратиться к кому-то из них лично. Желательно для этой цели выбрать наиболее активного ребенка.

Причинами неудачи применения метода мозгового штурма на уроке может быть либо то, что тема детям не интересна, либо то, что они боятся проявлять активность.

Использование метода мозгового штурма имеет ряд преимуществ. Он способствует развитию творческого и аналитического мышления, коммуникативных навыков, фантазии и воображения. Дети учатся не только высказывать свои мысли, формулируя их четко и ясно, но и слушать своих одноклассников, не перебивая их и стараясь максимально вникнуть в смысл их идеи. Школьники приобретают навыки позитивной, адекватной критики – учатся высказывать свое мнение и принимать мнение других. Еще одним достоинством данного метода

является отсутствие необходимости предварительной подготовки коллектива.

К недостаткам метода можно отнести невозможность применения его для сложных дискуссионных вопросов. Процессом достаточно трудно управлять и практически неосуществимо направить его к нужному решению. К тому же он не имеет критериев оценки высказываний, и иногда возникают трудности при выборе наиболее перспективного, интересного предложения.

### **3.3. Обучение дискуссионной речи на уроках русского языка**

Обучение дискуссионной речи – одна из главных частей уроков развития речи учащихся. Действительность требует от учащихся нового, гибкого и многостороннего мышления и новых коммуникативно-речевых умений, а именно: умения вести дискуссию, диспут, полемику, ставить вопросы (волнующие, актуальные) остро и подходить к их решению диалектически.

Общий уровень владения дискуссионной речью у выпускников школы недостаточно высок. Объяснение этому мы видим в сложности самого явления, в недостаточной разработанности лингвистического и методического аспектов дискуссионной речи, в неполноте представленных в учебниках по русскому языку сведений и упражнений по дискуссионной речи.

Основные свойства дискуссионной речи определяются ее целями (найти истину, убедить, переубедить) и спецификой употребления (публичный спор). Цели ее обуславливают необходимость доказательности, демократичности и эмоциональности.

Для обучения дискуссионному рассуждению учитель должен уметь:

– вычленять объем и содержание определяемого понятия, то есть предмет рассуждений;

- определять диалектически противоположные его свойства, возможные варианты отношений к нему для постановки дискуссионного вопроса и конкретизации объекта обсуждений;
- формулировать тезисы – возможные ответы на поставленный дискуссионный вопрос;
- строить монолог-вступление, монолог-утверждение, монолог-заключение;
- подбирать системы аргументов для доказательства выдвинутых тезисов;
- сопоставлять системы доказательств с целью выявления степени доказанности каждого из них;
- делать выводы по проведенной дискуссии.

Кроме того, учитель должен еще владеть способами управления полилогом, то есть вовремя «включать» в дискуссию дополнительных коммуникаторов, разные виды монологических высказываний, реагировать на реплики, видеть и принимать во внимание реакцию слушателей, чтобы привести спор к логически правильному выводу.

Обучение дискуссионной речи должно охватывать все годы обучения в школе. Возможная программа работы представлена в Таблице 1.

Таблица 1

Этап формирования умений	Понятийная основа	Изучаемый материал, параллельно с которым вводятся сведения
I этап (V – VII кл.)	Понятие о споре. Спор и ссора. Правила вежливости	Прямая речь Диалог
II этап (VIII – IX кл.)	Монолог-вступление, монолог-утверждение, монолог-опровержение, монолог-заключение. Понятие о дискуссии, диспуте, полемике. Дискуссионное рассуждение. Тезисы дискуссионного рассуждения. Сравнение систем доказательств. Вывод	Повторение за VII класс Составное именованное сказуемое Сложноподчиненное предложение

Система заданий на усвоение знаний и отработку умений дискуссионной речи должна включать анализ текстов рассуждений и их частей, а также самостоятельное создание элементов дискуссионного рассуждения: формулировку проблемного вопроса, тезисов; сочинение монологов-вступлений (-убеждений, -опровержений, -заключений). После этого можно переходить к созданию полных рассуждений дискуссионного типа: переводу диалога и полилога в монолог, объединению нескольких элементарных рассуждений в одно дискуссионное и др.

Упражнения аналитического и систематического планов должны сочетаться и идти параллельно при организации каждого этапа обучения.

#### I этап

Упражнение 1. Может ли предложение быть одновременно вопросительным и восклицательным?

Прочитайте высказывания двух учащихся. Первый утверждает, что предложение не может быть одновременно вопросительным и восклицательным. Второй доказывает, что предложение может быть одновременно и восклицательным, и вопросительным. Каждый приводит свои аргументы и примеры. Определите, кто из них, по-вашему, прав. Соедините два текста в один, чтобы размышления привели к правильному выводу.

Упражнение 2. Прочитайте текст, в котором передается спор между героями Э. Успенского дядей Федором и котом Матроскиным. Скажите, о чем они спорят. Как Шарик предложил решить данный вопрос? Сколько точек зрения было высказано? Какие доказательства приводились?

Упражнение 3. Прочитайте текст. Оцените спор ребят.

Давай поспорим!

Ваня. Давай поспорим!

Гена. О чем же мы будем спорить?



Ваня. А хоть о чем. Хоть об этой розе. Я буду говорить, что она красивая, а ты – что некрасивая. Я буду свое доказывать, а ты свое. И получится спор.

Гена. Эта роза некрасивая. Ну а дальше что?

Ваня. А дальше доказывай. Какие у нее лепестки, скажи. Про стебли скажи... про цвет... Все плохое... А я это же самое – только наоборот, все хорошее скажу. Кто лучше будет доказывать, тот и победил.

Гена. Ладно, давай!

Попробуйте поспорить, ребята! О чем бы вы стали спорить?

Упражнение 4. Обсудите с соседом по парте вопрос, нужны ли правила орфографии. Начните свой разговор словами:

– Я считаю, что правила орфографии не нужны, потому что ...

Или:

– Я считаю, что слова надо писать правильно, потому что...

II этап

Упражнение 1. Определите место и роль высказываний в споре: вступление, утверждение, опровержение (отрицание), заключение.

Выскажите свое мнение по этому вопросу. Сформулируйте заключение.

Упражнение 2. Прочитайте заметку о том, что необходимо, чтобы добиться чего-нибудь в жизни. Трудолюбие? Или достаточно одних способностей? Определите предмет спора. Озаглавьте текст. Составьте вступление и заключение.

Упражнение 3. Сравните рассуждения о роли человека в жизни природы. Человек – это друг природы или ее враг? Определите, в каких рассуждениях один тезис, в каких несколько. Как построить дискуссионное рассуждение, то есть содержащее противоположные тезисы?

Упражнение 4. Прочитайте приведенные ниже слова и противоположные характеристики к ним и выберите такие, которые могут вызвать дискуссию. Поставьте дискуссионный (спорный) вопрос, то есть вопрос, позволяющий дать противоположные ответы. Составьте все возможные варианты ответов, то есть тезисы дискуссионного рассуждения.

Цветок: красивый – некрасивый, украшение, предмет роскоши – необходимость.

Дружба: настоящая – ненастоящая; мужская – немужская; взаимовыгодная – выгодная для одного – бескорыстная; равноправная – подчинение одного другому.

Учеба: принудительная – удовольствие; печальная необходимость – естественная потребность.

Упражнение 5. Прочитайте монолог-утверждение и монолог-опровержение о том, что такое свободное время и как человек должен им распоряжаться. Найдите в каждом из них тезисы, систему аргументов. Чем отличается монолог-утверждение от монолога-опровержения? Составьте монолог-вступление.

Упражнение 6. Прочитайте приведенные противоположные мнения. Придумайте ситуацию, в которой они могли бы быть высказаны. Составьте вступление к диспуту, подберите аргументы для подтверждения каждого тезиса, аргументы для опровержения каждого тезиса. Сделайте заключение.

Чтение – это пустое времяпрепровождение.

Чтение – это важное, нужное дело.

Создание системы обучения дискуссии и дискуссионной речи на уроках русского языка во многом будет способствовать решению задач социального плана – повышению речевой культуры человека.

Примеры дискуссионных тем для обсуждения на уроках русского языка

1. Для того чтобы стать грамотным человеком, не обязательно изучать фонетику (морфемистику, морфологию, синтаксис).
2. Русская орфография: хорошая или плохая?
3. Современное состояние русского языка характеризуется «загрязнением языковой среды».
4. Необходимо «выбросить» из русского языка все заимствованные в последнее десятилетие слова.
5. Невозможно считать себя русским человеком без знания истории русского языка.
6. Вполне допустимо употребление жаргонной и нецензурной лексики на страницах художественных произведений.
7. Мягкий знак на конце слов после шипящих согласных вовсе не нужен.
8. Не нужно выделять местоимение (числительное) как часть речи.
9. Такая часть речи, как «категория состояния», в русском языке не существует.

## **4. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

### **4.1. Психолого-педагогические аспекты организации игровой деятельности**

Игра социализирует, развивает и оздоравливает личность. Реальная игровая деятельность сама по себе дает множество возможностей для решения целого ряда педагогических, социально-психологических и воспитательных задач, а также может быть направлена на решение социальных проблем подростков и молодежи, поскольку в игре отбатываются новые важные социальные черты личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались. В структуру игры как деятельности входит:

- целеполагание;
- планирование;
- реализация цели;
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание);
- область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Целевые ориентации игры: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие.

К дидактическим целям относятся: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений, навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

К воспитывающим – воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

К развивающим – развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

К социализирующим целям относятся приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Диагностические цели игры предполагают определение уровня усвоения учащимися знаний по конкретной учебной теме, уровня воспитанности отдельных учащихся, характера взаимоотношений в группе.

Основной отличительной чертой игры может служить ее двуплановость, которая, с одной стороны, определяется тем, что мир, в котором происходят действия игры, и реален, и нереален, а с другой – тем, что в игре присутствуют и ограничения в виде правил, и свобода в выборе поведения в рамках такой деятельности. Такая свобода обусловлена неопределенностью, непредсказуемостью игры и отсутствием готовых алгоритмов, что позволяет проявлять инициативу и интерпретировать роли игроков. Свобода проявляется в добровольности участия в игре и обеспечивает раскрытие потенциала игроков (физического и духовного), а также проявляется в свободе выбора деятельности в процессе игры. Правила, которые сопровождают сюжет игры, обязательны для исполнения всеми игроками и могут быть как прямыми (установленными логикой игры), так и косвенными (поддерживающими взаимодействие игроков). Реальность мира игры проявляется в реальных действиях игроков и их связях с внешней средой в режиме реального времени. А вымышленный мир игры характеризуется условностью самой игры и ролей, которые берут на себя игроки. Игра обособлена во времени и пространстве.

Важной характеристикой игры можно обозначить творчество как вид человеческой деятельности, который проявляется в креативности и творческом характере взаимодействия человека с внешней средой, а также в символичности такой деятельности. Символичность дает возможность свести к минимуму риски принимаемых решений (что

раскрепощает сознание в части ответственности и снятия ограничений в деятельности), позволяет экспериментировать и исследовать всевозможные альтернативы, а значит, совершать ошибки, видеть и признавать их и искать новые подходы, не опасаясь быть неэффективным. Творческий характер игры позволяет выйти за рамки, установленные в реальной жизни, импровизировать и модифицировать ментальные модели игроков, меняя в том числе и правила игры там, где это необходимо в поиске креативных решений, опираясь на переживание противоположных чувств (как сочетание осмысленности и амбивалентности).

Особенность игры заключается в чувствительности, которая окрашена эмоциональностью и удовольствием от такой деятельности. Эмоциональность и удовольствие, возникающие у участников, связаны с некоторой таинственностью событий в игре, предвкушением радости побед и переживанием горечи поражений, а также с эмоциональным накалом группового взаимодействия и напряженностью в состязании личностей. Удовольствие игроки получают и от процесса самореализации в игре, и от полученного результата, и от отдыха (от смены вида деятельности).

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации, выделяет четыре главные черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Психолого-педагогические механизмы игры можно раскрыть, используя образ айсберга, в котором выделяют так называемые пласты.

Функциональный – внешний пласт игрового взаимодействия, «верхушка айсберга игры», видимая всеми в том числе участниками: кто и как играет, насколько увлечены ведущий и участники игрой и т. д. Данный пласт находится в прямой зависимости от задач, которые ставит игротехник или организатор игр.

Физиологический пласт игрового взаимодействия оказывает влияние на регуляцию физиологических процессов организма: реализацию потребности в двигательной активности, формирование тормозящей функции головного мозга, развитие координации движений, насыщение организма кислородом и т. п.

Психологический пласт игры. На этом уровне важно видеть (целевая диагностика) влияние игры на психику человека: развитие памяти, внимания, мышления, воображения, регуляция эмоционального состояния, приобретение коммуникативных навыков и т.д.

Педагогический пласт игрового взаимодействия – это создающий, формирующий уровень, корректирующий выработку чувства «мы», сопричастность коллективу, сопереживание, толерантность, флексибельность.

Личностный (латентный) пласт игры. Самый невидимый слой игрового взаимодействия. Он направлен на отсроченный результат, приводящий к личностному развитию участника игры, и проявляется значительно позднее окончания игрового взаимодействия.

Роль, являясь одним из важнейших признаков игры, при любом содержании и сюжете игры, несет данные конкретной персоны, жизненную позицию личности ребенка. Дети в играх, занимая (принимая) игровые роли, выступают:

- как самостоятельные авторы роли, способные ее творчески богато развить, дофантазировать применительно к имеющемуся опыту знаний и впечатлений;

- как лидеры, которые в любой (главной, второстепенной, эпизодической) роли выходят в игре на первый план;

- как инициаторы и организаторы, способные воодушевить на игровые действия других, предложить новую идею, распределить иные роли, провести любые выборы, раздать атрибутику игры;

- как версификатор, активный исполнитель, могущий подавать предложения (версии) и хорошо исполнять правила игры;

- как ведомый (его еще называют «дублером»), могущий повторять, подражать, слепо идти за лидером;

- как бунтарь, обычно конфликтный ребенок, постоянно с чем-то, с кем-то несогласный из «духа противоречия» или особых претензий; – как наблюдатель, ребенок, который довольствуется ролью «запасного», зрителя, пассивного лица, участвующего в игре косвенно.

#### **4.2. Дидактическая игра: сущность и содержание**

Дидактические игры – разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой (в том числе и народной) в целях обучения, воспитания и развития личности. Педагогическая (дидактическая) игра – это такая форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности учащихся, которая изначально мотивирована на успех, осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам, максимально опирается на



самоорганизацию учащихся; воссоздается или моделируется опыт человеческой деятельности и общения. Дидактические игры следует отличать от собственно детских игр (Таблица 2).

### Различия детской и дидактической игры

Таблица 2

Детская игра	Дидактическая игра
1) отсутствие принуждения, руководства со стороны взрослых	1) предлагается и организуется учителем
2) возникает спонтанно	2) заранее планируется учителем
3) цель игры – сама деятельность и получение удовольствия от нее	3) цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т. д.)
4) результат заранее не предполагается, игра заканчивается, когда наскучит детям	4) результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут
5) неограниченность во времени	5) для игры на уроке отводится определенное время
6) игра, как правило, не подчиняется четко фиксированным правилам	6) обязательное соблюдение правил, составленных заранее
7) игровая деятельность – основная, другие виды (познание, общение) являются сопутствующими	7) учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игровой
8) неограниченность средств игры, дети используют в игре все	8) средства игры продумываются и готовятся заранее

Структура всех дидактических игр в самом общем виде одинакова, это то, что объединяет их в первую очередь, независимо от вида, будь то КВН или «Поле чудес», разгадывание кроссвордов или «Морской бой». Структуру дидактической игры составляют следующие компоненты:

- педагогические и игровые цели;
- содержание;
- сюжет (сценарий);
- правила;
- средства;
- игровые действия;
- оценка;
- результат.

Цели игры. Целевой компонент представляет собой подсистему, состоящую из взаимосвязанных и взаимообусловленных целей педагога и учащихся, учебных и игровых целей. Достижение условных (игровых) целей с помощью условных (игровых) действий должно стать для каждого участника лишь средством достижения реальных личностных целей – целей обучения и воспитания.

В дидактической игре сложным образом переплетаются различные виды мотивации: результативная и процессуальная, коллективная и индивидуальная, мотивация достижения и познавательная мотивация. В зависимости от того, какого рода мотивы выходят на первый план, будет формироваться и соответствующий тип личности. Ориентация учащихся только на результат, а не на процесс учебной работы может приводить к формированию конкурентных наклонностей личности, к стремлению любыми средствами добиться первенства. Поэтому необходимо создание такой мотивационной основы игры, в которой познавательные мотивы играли бы доминирующую роль.

В систему целей игры входят и личные цели игроков. В дидактической игре школьник не ставит перед собой задачу учебную (узнать, научиться и т. д.). Для него цель, осознанная или неосознанная, заключается в самой игре (игра ради игры). Прямым ее продуктом является, прежде всего, удовольствие от деятельности, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости. Рассматривая целевые ориентации дидактической игры, необходимо учитывать факторы, влияющие на выбор конкретного игрового метода обучения:

- социальные цели образования и воспитания;
- характер и особенности учебного предмета;
- педагогические цели и задачи урока;
- особенности содержания учебного материала урока;

- уровень общего развития учащихся и их готовность к усвоению этого материала (к деятельности с этим материалом);
- состояние материальной базы и учебного оборудования;
- степень профессионального мастерства самого учителя.

Руководство дидактической игрой должно включать в себя два направления:

1) заботу о том, чтобы дети в процессе игры получали максимум радости, наслаждения, удовольствия, то есть не подходить к игре только сугубо прагматически (что ребенок узнал, закрепил, чему научился), но и всячески поддерживать эмоциональное отношение учащихся к игровой деятельности;

2) заботу о том, чтобы игра содержала в себе необходимый запас «пищи» для обучения и самообразования и, таким образом, становилась своеобразным каналом интериоризации учебного материала в соответствии с учебной задачей, поставленной перед школьником. Взаимодействие указанных направлений обеспечивает своеобразную подмену мотивов: школьники начинают действовать из желания играть, получить удовольствие, результатом же оказывается усвоенный учебный материал, способ решения задачи, то есть, дидактическая игра действительно выступает как средство получения иного продукта.

Содержание дидактической игры. Содержание дидактической игры – это знания, умения, отношения, взгляды, убеждения.

Сюжет (сценарий) игры представляет собой развернутое изложение содержания, то есть описание последовательности действий игроков, предполагаемых результатов. Сюжет игры может быть представлен в вербальной или (и) графической форме (в виде схемы, алгоритма). Например, сценарий предметного КВНа предполагает самопрезентацию команд, индивидуальные и групповые задания, домашние заготовки и экспромт, выступления жюри. Подробное описание всей канвы игры и является ее сценарием или сюжетом.

Сюжет может содержать описание проблемы, которая вызовет столкновение точек зрения самих игроков или персонажей, представляемых ими.

Правила игры – это те положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Основные требования к правилам сводятся к следующим положениям: правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателя (ведущего), системы оценивания; правил не должно быть слишком много, не более 5-10, они должны быть представлены аудитории наглядно (плакаты, технические средства); правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями.

Средства игры – это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и учащиеся в процессе игры. К ним относятся сопутствующие игре объекты материальной и духовной культуры, игровые аксессуары (костюмы, атрибуты), игровая символика (эмблемы, значки), игровые виды награждения (медали, грамоты, лавровый венок), ритуалы и церемонии. Педагогу надо помнить о том, что набор средств должен быть предельно минимален, поскольку их единственное назначение – это инициировать воображение участников игры.

Игровые действия. Особенность игрового действия заключается в том, что школьник, стремящийся к результату, заявленному сюжетом игры, сам ставит промежуточные цели, обозначающие шаги в продвижении к конечному результату, сам решает, какие действия оптимальны, и сам осуществляет контроль за процедурой выполнения, определяя каждый раз, насколько близко он продвинулся к результату. В зависимости от результатов этого самоконтроля он выстраивает свои дальнейшие действия, становится полноправным субъектом учебного процесса.

Привлекательной стороной дидактической игры является возможность действий, связанных с риском, угрозой неуспеха. Например, в игре «Что? Где? Когда?» можно дать ответ без предварительного обсуждения и сэкономить время, но рискуя при этом дать неверный ответ.

Оценка. В дидактической игре должно быть четко определено, во-первых, что будет оцениваться, во-вторых, как. Оцениваться должны только те знания, те действия и только тот уровень их усвоения, которые были заявлены педагогическими целями игры.

Результат игры – это определенные итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи (новые знания, умения, оценочные отношения). Надо учесть, что даже если школьник не смог в полном объеме освоить новые знания и способы учебной деятельности, то результат дидактической игры все же можно считать положительным, так как ученик целенаправленно стремился к победе, целесообразно выстраивал свои игровые действия, преодолевал свои «барьеры». Педагогу необходимо акцентировать внимание игроков на результатах игры, отмечая успехи в выполнении каких-либо действий даже тех, кто проиграл.

Все компоненты дидактической игры образуют единое целое, обеспечивая игровую суть учебного процесса. Ее структура является основанием при рассмотрении разнообразных видов дидактической игры (ролевой и деловой).

К дидактическим играм относят: игры на внимание, развитие чувства времени, тренировку наблюдательности, на быстроту реакции, развитие творческих способностей.

#### **4.3. Игровые задания на уроках русского языка**

##### Игра-считалочка «Слово *пол-* и слово *полу-*»

Цель этой игры – закрепить навык дефисного и слитного написания корней *пол-* и *полу-*.

Читаем хором со слайда. Если выделенное слово следует писать через дефис – встаем, слитно – сидим.

Жила веселая семья: три забияки-воробья.

На тротуаре всей семьей они ведут смертельный бой:

У воробья-соседа отбили *(пол)обеда*,

А у синицы-крошки украли *(пол)лепешки*,

У строгой утки-мамы стащили *(пол)банана*, *(пол)яблока*,

*(пол)груши*,

У мышки – *(пол)ватрушки*

Отбили – и взлетели подсчитывать потери.

Отец чирикает: «Добро! Мы, воробьи, упрямы –

У сына выдрали перо и *(пол)хвоста* у мамы.

Взгляните: на кого же они теперь похожи!».

Смеялось долго *(пол)Москвы*, как «похудели» их хвосты.

#### Игра «Грамматическое лото»

Цель: с помощью этой игры можно отлично отработать, к примеру, навык слитного, дефисного и отдельного написания наречий, а можно поработать и со словарными словами.

Для ее проведения следует приготовить карточки из плотного картона (играть будем часто, сначала на уроке, а потом можно и на переменах без учителя) размером 15х30 вот такого типа:

еле(еле)	(за)границ	(в)плотную	чуть(чуть)
	у		
(до)гла	(на)изусть	(по)турецки	(никак)
		ак	
(с)боку(на)	(на)лету	точь(в)точь	где(либо)
бок			

Одновременно с этим готовятся фишки с правильными ответами:

Еле-еле За границу Вплотную Чуть-чуть

Внимание: количество карточек должно быть равно количеству игроков, а количество фишек – количеству слов. Водящий вынимает фишки из коробки и называет слово. Тот игрок, у которого на карточке это слово, должен сказать, как оно пишется. За верный ответ – фишка.

### Игра «Угадай слово»

Эта игра очень хорошо отрабатывает навык морфемного разбора слов. «Изюминка» в том, что задание учитель готовит только на начальном этапе, а потом это с успехом будут делать сами дети. Им доставит массу удовольствий возможность озадачить соседей по парте, будьте уверены. И еще одно замечание: на первом этапе задание должно читаться с доски, а на последующих уроках воспринимается на слух. Итак, к нам на урок пришел Антоша Незнайкин. Его первый вопрос:

«Какое слово я загадал?

– В нем такое же окончание, как в слове *конь*;

– в нем такая же приставка, как в слове *зablудился*;

– в нем такие же суффиксы, как в слове *читала*;

– в нем такой же корень, как в слове *перебежчик*».

### Считалочка «Частицы»

Обязательно поможет выучить все частицы на пятерку. Ведь это так просто! Нужно только... поиграть:

*Бы, ли, же,*

*Неужели, разве, не,*

*Ишь, лишь, бишь,*

*Пусть, да, вишь,*

*Даже, именно,*

*Как ни,*

*Вот, вон, раз*

И просто *ни*.

Все частицы

Повтори,

В центр круга

Выходи!

### Советы мудрого Грамматика

Очень полезно запомнить несколько советов того, кто никогда не ошибается:

*Парашют, жури, брошюра –*

Интересные слова:

Буква **ю** в них подружилась

С буквой **ж** и буквой **ш**.

\*\*\*

Орфограмму «Гласный в корне»

Твердо все должны мы знать,

А для этого, запомни,

Слово надо проверять.

Например, *вода* и *воды*

И еще *родня* и *роды*.

*Города* проверим *город*,

*Холода* проверим *холод*.

Ну а если не проверить

Гласный в корне: *календарь*

*Ветеран, герой, сиянье –*

Загляни тогда в словарь!

\*\*\*

Выучи стихотворение,

Повторяй его всегда:

*Зорька – о* под ударением –

Безударная – *заря*,



А еще полезно помнить  
Безударный корень **-гор-**:

*Догорает* солнца лучик,  
*Разгорается* костер.

Букву **а** пишите смело  
Вы в ударном корне **-гар-**:

*Гарью* пахнет, а на пляже  
Замечательный *загар!*

### Игра-хоровод «Фразеологизмы»

Дети встают в круг, в центре – ведущий с мячом. Идут по кругу, напевая: *Хороводы мы водили, фразеологизмы повторили...*

Ведущий:

Надо вспомнить нам сейчас  
Оборот со словом *глаз*.

Хоровод останавливается. Ведущий бросает мяч поочередно игрокам, а те как можно быстрее возвращают его, называя при этом фразеологизмы со словом *глаз*: *глаз не сомкнул, с глазу на глаз* и т.п. Замешкался – выходи из игры!

А хоровод идет в обратную сторону:

*Хороводы мы водили, фразеологизмы повторили...*

Ведущий:

Стойте! Следующий вопрос:  
Оборот со словом *нос*.

Игра продолжается по этому же сценарию и с другими словами.

### Ролевая игра «Магазин»

Цель этой игры: закрепить навык правильного употребления имен существительных в форме родительного падежа множественного числа. Заранее готовим «карточки-ценники»:

Апельсины (5 кг)	Макароны (5 кг)	Яблоки (5 кг)
Мандарины (2 кг)	Лимоны (2 кг)	Бананы (2 кг)
Помидоры (3 кг)	Носки(2 пары)	Чулки (1 пара)
Блюдца (6 шт.)	Полотенца (6 шт.)	Простыни (3 шт.)

«Покупатель» должен попросить «продавца» продать ему товар в указанном на ценнике количестве, например: «Дайте мне, пожалуйста, пять килограммов макарон и три килограмма помидоров!». За это он получает жетон. Ценники следует периодически обновлять.

### Игра «Вопросы обстоятельства запомнить нужно всем!»

Эту игру-считалочку лучше всего выполнять со скакалкой.

*Где? Куда? Откуда? Когда?*

*Сколько? Как? Почему? И Зачем? –*

Вопросы обстоятельства

Запомнить нужно всем!

Ее же удобно использовать для запоминания наречий, только следует заменить третью строку на «Вопросы для наречия...». А вот вариант для запоминания вопросительных и относительных местоимений:

*Где? Куда? Откуда? Когда?*

*Сколько? Как? Почему? и Зачем?*

*Добавим: Кто? И Что?*

*Какой? Который? Чей?*

### Игра «Знаешь ли ты русские пословицы и поговорки?»

К ребятам в гости пришел Незнайка. Он, как всегда, все перепутал. На этот раз ему нужно помочь «восстановить» пословицы и поговорки.

На чужой сторонушке рад своей соседушке. *(На чужой сторонушке рад своей воронушке.)*

Ученье – свет, а неученье – позор. *(Ученье – свет, а неученье – тьма.)*

Сытый голодного не накормит. (*Сытый голодного не понимает.*)

Язык до Москвы доведет. (*Язык до Киева доведет.*)

У семи нянюшек дитя без игрушек. (*У семи нянюшек дитя без  
глазу.*)

Рука руку держит. (*Рука руку моет.*)

Следует не только дать верный вариант, но и разъяснить Незнайке  
смысл пословицы.

В пятом классе начинается знакомство учащихся со средствами  
художественной изобразительности. Чтобы лучше запомнить  
литературные тропы, можно прислушаться к советам наших друзей из  
книжек:

### **О метафоре**

Называя месяц *лампою*,

Называя голос *арфою*,

Мы совсем не ошибаемся,

А используем *метафору*.

### **Об эпитете**

*Взор пылающий, томный рассвет,*

*Робкий ветер* – здесь каждый увидит:

Применил ты, почти как поэт,

Троп, который зовется *эпитет*.

### **О сравнении**

*Как, словно, будто, точно* –

Мы сравниваем всех:

Вот месяц, *как подковка*,

Задача, *как орех*,

*Как лента*, вьется речка,

Шоссе, *как серпантин*,

Горячий, *точно печка*,

И мягкий, *как ватин*.

### **О метонимии**

*Выпил чашечку, скушал тарелочку,  
Вымыл с «Кометом» чешский хрусталь,  
Вынул Пушкина, взял Достоевского –  
И немного при этом устал.  
Ты по смежности вместо имени  
Называешь другие слова –  
Просто это была метонимия,  
Метонимия это была.*

#### **4.4. Проектирование и организация образовательного квеста**

Образование нового поколения требует использования технологий деятельностного типа, поэтому сегодня актуальность использования квестов как интерактивной образовательной технологии является бесспорной. Понятие «квест» (транслит. англ. quest – поиски) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Квест-технология носит интегрированный характер:

– алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения, представления результата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;

– образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате завершения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедийных презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др.;

– интрига и сюжет, привнесенные в эту технологию, являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая, в сущности, носит командный характер;

– использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей Интернета, как в ходе выполнения, так и представления результата квеста, обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную.

Таким образом, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ, сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету.

Сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казачьи разбойники», «Поиск клада» и др.). Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы, так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности (городское ориентирование - «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание-легенда. Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиске информации в Интернете. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных

программ). Это ещё раз подчеркивает, что обновление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества. Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении его цели и задач, содержательного и инструментального наполнения ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта: предметные, метапредметные и личностные результаты, заданные ФГОС.

Следует подчеркнуть, что при разработке любого образовательного квеста ориентиром выступают личностные характеристики, обобщенно представленные в «портрете выпускника» определенной ступени обучения. Рассмотрим структуру образовательного квеста и требования к его разработке

#### Технологическая карта образовательного квеста

Таблица 3

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) – или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест)
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный)
Возраст учащихся/	Учет возрастных особенностей обучающихся

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
целевая группа	(дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание/ основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж.Э. Фэррени (см. далее)
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку
Задания/препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и др. в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д. Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста

### Принципа классификации веб-квестов

1. По длительности выполнения веб-квесты делятся на краткосрочные и долгосрочные. Учебная цель краткосрочных веб-квестов – приобретение знаний и их интеграция. Результатом краткосрочного веб-квеста будет большой объем информации, с которым предстоит справиться обучающемуся. Такой веб-квест рассчитан на период от одного до трех классных занятий. Учебная цель долгосрочного веб-квеста – расширение и уточнение знаний. Результатом долгосрочного веб-квеста будет глубокий анализ



собранных знаний и их преобразование в некое новое понимание, представленное на суд читателей как в сетевом режиме, так и вне киберпространства. Продолжительность такого веб-квеста составляет от одной недели до целого месяца учебного времени.

Формы, которые могут принимать долгосрочные веб-квесты:

- база данных, в которой категории создаются самими учениками;
- микромир, представляющий физическое пространство, по которому могут передвигаться ученики;
- интерактивный рассказ или судебное дело, создаваемые самими учениками;
- документ, который описывает анализ противоречивой ситуации, выдвигает положение (мнение, теорию), которую ученикам необходимо одобрить или опровергнуть;
- выдуманное лицо, которое можно проинтервьюировать в прямом эфире. Вопросы и ответы придумываются учениками после изучения особенностей этой личности.

2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты. Веб-квесты могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, а могут работать в связке с другими предметами. Как показывает практика, межпредметные веб-квесты интереснее, интенсивнее. В то же время при разработке таких квестов требуется больше времени, знаний и сотрудничества с другими педагогами.

3. По типу заданий, выполняемых обучающимися:

- пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание – любые аспекты исследования личности;

- компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- творческое задание – творческая работа в определенном жанре: создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
- аналитическая задача – поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;
- достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме;
- оценка – обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

1. На первом этапе педагог проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними обучающийся углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для обучающихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Возможна работа в группах при выполнении заданий.

2. На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки обучающихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством педагога поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности на просторах Интернета.

3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведенного исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде веб-сайта, html-странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль педагога как консультанта.

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы обучающиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. На этом этапе закладываются такие черты личности, как ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией.

5. Завершающим этапом является оценка, однако обязательно для веб-квеста предварительное объявление его принципов. Критерии оценки бывают разными: по времени презентации, оригинальности, новаторству и др. В оценке суммируется опыт, который был получен учеником при выполнении самостоятельной работы с помощью технологии веб-квест.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Задание 1. Проанализируйте представленные определения понятия «интерактивное обучение». Какое из определений является наиболее полным?

*Б.Ц. Бадмаев «Педагогический энциклопедический словарь»: интерактивное обучение – это обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта.*

*Е.В. Коротаева: интерактивное обучение – обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог учащихся между собой и учителем.*

*М.В. Кларин: интерактивное обучение – это обучение, основанное на прямом взаимодействии учащихся (обучаемых) с учебным окружением. Учебное окружение, или учебная среда, выступает как реальность, в которой участники находят для себя область осваиваемого опыта... Опыт учащегося-участника служит центральным источником учебного познания.*

*Т.С. Панина: интерактивное обучение – способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся: все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия участников и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем.*

Задание 2. Разработайте Google-анкету для учителей, проведите ее, представьте результаты. Цель анкетирования – обобщение педагогического опыта по применению интерактивных форм обучения. С помощью проведенного исследования необходимо выявить, используют ли учителя интерактивные методы, если используют, то какие; в каких

классах чаще всего применяют интерактивные методы; какие трудности возникают в применении интерактивных методов.

При выполнении задания опирайтесь на материал следующих исследований:

1) Лебедева И.А. Применение сервисов Google при проведении опросов // <file:///C:/Users/Пользователь/Downloads/primenenie-servisov-google-pri-provedenii-oprosov.pdf>

2) Климкович Е.А. Анкетирование как описательный метод педагогических измерений: особенности его использования в рамках образовательного мониторинга // Система менеджмента качества в современном университете: достижения, проблемы и перспективы: Материалы научно-практической конференции. – Витебск, 2010.

3) Гутник И.Ю. Проблемы использования метода анкетирования как ведущего метода педагогического исследования // Северо-запад России. Педагогические исследования молодых ученых: Материалы Региональной научной конференции молодых исследователей-педагогов. – Санкт-Петербург: "Нестор".

Задание 3. Представьте анализ школьных учебников на предмет отражения в них интерактивных форм обучения. Материалы оформите в виде таблицы:

Наименование учебника, авторы	Раздел, тема	Текст задания	На формирование каких умения направлено задание	На каком этапе урока возможно применение упражнения
Русский язык. 5 класс : учебник для общеобразовательных организаций : в двух частях / Т.А. Ладыженская, М.Т. Баранов, Л.А. Тростенцова и др. - Москва: Просвещение, 2019				
Русский язык. 6 класс:				

учебник для общеобразовательных организаций: в двух частях / М.Т. Баранов, Т.А. Ладыженская, Л.А. Тростенцова и др. - Москва: Просвещение, 2019.				
Русский язык. 7 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в двух частях / М.Т. Баранов, Т.А. Ладыженская, Л.А. Тростенцова и др.. - Москва: Просвещение, 2019				
Русский язык. 8 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в двух частях / М.Т. Баранов, Т.А. Ладыженская, Л.А. Тростенцова и др.. - Москва: Просвещение, 2019				
Русский язык. 9 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в двух частях / М.Т. Баранов, Т.А. Ладыженская, Л.А. Тростенцова и др.. - Москва: Просвещение, 2019				
Русский язык. 5 класс: учебник для общеобразовательных учреждений : в 2 ч. / А. Д. Шмелев - Москва : Вентана-Граф, 2013				
Русский язык. 6 класс: учебник для общеобразовательных учреждений : в 2 ч. / А. Д. Шмелев - Москва : Вентана-Граф, 2013.				
Русский язык. 7 класс: учебник для общеобразовательных учреждений : в 2 ч. / А.				

Д. Шмелев - Москва : Вентана-Граф, 2013				
Русский язык. 8 класс: учебник для общеобразовательных учреждений : в 2 ч. / А. Д. Шмелев - Москва : Вентана-Граф, 2013				
Русский язык. 9 класс: учебник для общеобразовательных учреждений : в 2 ч. / А. Д. Шмелев - Москва : Вентана-Граф, 2013				
Русский язык: учебник для 5 класса: в двух частях / Е. А. Быстрова, Л. В. Кибирева и др. - Москва: Русское слово, 2017				
Русский язык: учебник для 6 класса: в двух частях / Е. А. Быстрова, Л. В. Кибирева и др. - Москва: Русское слово, 2017				
Русский язык: учебник для 7 класса: в двух частях / Е. А. Быстрова, Л. В. Кибирева и др. - Москва: Русское слово, 2017				
Русский язык: учебник для 8 класса / Е. А. Быстрова, Л. В. Кибирева и др. - Москва: Русское слово, 2017				
Русский язык: учебник для 9 класса / Е. А. Быстрова, Л. В. Кибирева и др. - Москва: Русское слово, 2017				

Задание 4. Дайте определение дискуссии. Какие формы дискуссии применяются в школьном обучении?

Задание 5. В ходе педагогической практики студент разработал систему упражнений по теме «Дискуссионное обучение на уроках русского языка». Представьте анализ данных упражнений, оцените их целесообразность, укажите, какие умения они формируют. Подумайте, какие изменения можно внести в данные упражнения. Попробуйте апробировать эти задания на занятиях по методике преподавания русского языка.

*Упражнение 1. Придумайте сказку по одному из приведенных начальных предложений.*

*1. Однажды глубоко в океане произошел наиинтереснейший случай...*

*2. У меня в памяти сохранилось много историй про летающих зверей...*

*3. Как-то раз в чаще леса случилось нечто...*

*4. Было это летом, а может и зимой, никто уже не вспомнит...*

*Упражнение 2. Какое время года вам больше всего нравится? Почему? Напишите групповое мини-сочинение, в котором вам необходимо отразить все прелести любимого времени года. Перед написанием выберите тип текста: повествование, описание, рассуждение.*

*Упражнение 3. Работа в паре. Ниже вам дан ряд слов. Подумайте, при каких обстоятельствах возможно употребление данных слов. Распределите слова по группам. Составьте диалог с любыми словами. Представьте получившийся результат в классе. При затруднении в работе со словами обратитесь к толковому словарю.*

*Живность, уравнение, зубрила, закон, писанина, хлорофилл, кавардак, зевака, литосфера, говорун, теорема, клетка.*



Разговорные слова

Научные слова

*Упражнение 4. Работа в группе. Вам необходимо составить мини-анкету (5-7 вопросов), выбрав ее назначение из списка:*

- 1. Выявление увлечений одноклассников.*
- 2. Определение частоты использования Интернета.*
- 3. Наличие домашних животных.*
- 4. Тяга к путешествиям.*

*Образец анкеты представлен ниже.*

<b>Анкета «Тяга к путешествиям»</b>	
1. Ваш пол	М___ Ж___
2. Ваш возраст	_____
3. Хотите ли вы отправиться в путешествие?	
	Да___ Нет___
4. Вы уже путешествовали? Если да, то где успели побывать?	
	Да___ Нет___
_____	
_____	
5. С кем вы бы хотели отправиться в поездку?	
	а) с родителями;
	б) с друзьями;
	в) один.
6. Куда бы хотели съездить?	
_____	
_____	

*Упражнение 5. Как вы считаете, стоит ли упразднить заимствованные слова из русской речи? Обоснуйте свою точку зрения.*

*Упражнение 6. Прочитайте диалог бабушки и внука. Почему у участников разговора возникли трудности при понимании друг друга? Обсудите свои предположения в классе.*

– Здравствуй, бабушка! Ты представляешь, сегодня такой аниматор классный был на празднике!

– Аниматор? Он вам показывал, как мультфильмы рисовать?

– Да нет же! Он с нами играл, танцевал! Развлекал по-разному.

– Ааа, вот оно что. Шут, стало быть. Это еще что! Я тебе сейчас такое покажу. Такую баскую душегрею тебе смастерила! А то как голь ходишь в своей модной одежде.

– Бабушка, я почти ничего не понял! А с одеждой у меня всё отлично! Такое сейчас в тренде!

– Совсем разговаривать по-человечески разучился...

Задание 6. Прочитайте определения эвристической беседы разных авторов. Какое из определений вы является наиболее удачным? Укажите особенности эвристической беседы.

*М.Н. Скаткин: эвристическая беседа – это вопросно-ответная форма обучения, при которой учитель не сообщает учащимся готовых знаний, а умело поставленными вопросами заставляет их самих на основе уже имеющихся знаний подходить к новым понятиям и выводам.*

*И. Я. Лернер: эвристическая беседа – это серия взаимосвязанных вопросов, каждый из которых служит шагом на пути к решению проблемы и большинство которых требует от учащихся не только воспроизведения своих знаний, но и осуществления небольшого поиска.*

*Н.М. Плескацевич: эвристическая беседа – создаваемая учителем система логически взаимосвязанных вопросов, каждый из которых составляет логический шаг, ведущий учащихся на основе запаса знаний к самостоятельному нахождению новых знаний или способов их добывания и раскрывающий пути и логику поиска.*

*Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин «Словарь методических терминов и понятий»: эвристическая беседа – это диалог преподавателя с*

*учащимися, в процессе которого сами учащиеся находят решение обсуждаемой проблемы.*

*Задание 7. Прочитайте фрагмент эвристической беседы. Определите тему беседы. Определите, как учитель побуждает учащихся к эвристической деятельности, какова роль вопросов. Определите цели, содержание и этапы этой эвристической беседы. Разработайте в творческих парах собственную эвристическую беседу по аналогии с предыдущей.*

*Учитель: На доске вы видите несколько слов. Все эти слова однокоренные. Вставьте пропущенные буквы. К\_тенок, к\_тик, к\_шачий, к\_шка (котёнок, котик, кошачий, кошка). Итак, какую букву вы вставили?*

*Ответ учеников: Букву «О».*

*Учитель: Однако в двух словах из четырех вам пришлось подумать и подобрать проверочное слово. Почему?*

*Ответ учеников: Потому что гласная «о» в этих словах стоит в безударной позиции.*

*Учитель: Совершенно верно. В данных случаях (котенок, кошачий) гласная о стоит в слабой, безударной позиции, поэтому для верного написания слова нам необходимо совершить определенные действия. Как мы с вами определяем, какую гласную следует вставить?*

*Ответ учеников: Мы подбираем однокоренное слово, где на эту гласную падает ударение.*

*Учитель: Совершенно верно. Мы подбираем слово, где эта гласная стоит в сильной позиции. Еще раз: в каком случае гласный звук будет находиться в сильной позиции?*

*Ответ учеников: Когда гласный звук находится под ударением.*

*Учитель: Что же касается согласных звуков — как вы считаете, в каком случае согласный звук находится в сильной позиции?*

Ответ учеников: В том случае, когда согласный звук не изменяется.

Учитель: Совершенно верно. Сильная позиция у согласных может быть в ряде случаев. Давайте попробуем вместе определить эти ситуации. Запишем несколько слов: заря, садик, топор, договор. Отчетливо ли мы слышим первый звук в этих парах слов?

Ответ учеников: Да, отчетливо. Ошибиться в данном случае сложно.

Учитель: Определите, в какой позиции располагаются подчеркнутые согласные, почему мы их так отчетливо слышим?

Ответ учеников: Они располагаются перед гласными. Заря, садик, топор, договор.

Учитель: Запишем следующий ряд слов: слон — клон, сноп — озноб, вниз — книзу, трава — дрова. Мы отчетливо слышим согласный звук, обозначенный подчеркнутой буквой, несмотря на то что он стоит не перед гласным. Какой звук стоит после согласного в этих словах?

Ответ учеников: Сонорный.

Учитель: Какой вывод мы можем сделать из этого?

Ответ учеников: Согласный, который располагается перед сонорными звуками, также стоит в сильной позиции.

Учитель: Необходимо запомнить, что у согласного звука всего две сильные позиции по признаку глухости/звонкости. Какие это позиции?

Ответ учеников: - перед гласным звуком; - перед сонорным звуком.

Учитель: Верно, сильные позиции по признаку глухости/звонкости у согласного звука перед гласным и перед сонорными звуками. Запишем следующий ряд слов: плод – плот, пруд –

прут, стог – сток. Что происходит с подчёркнутым согласным при произнесении?

Ответ учеников: Он произносится глухо, то есть и глухой, и звонкий согласный в этой позиции не различаются. Значит, эта позиция является слабой.

Учитель: Запишем еще одну пару слов: просить – просьба. В первом случае мы слышим [с'], во втором – [з']. Что произошло со звуками?

Ответ учеников: В слове просить [с'] стоит в сильной позиции, потому что далее следует гласный звук. А во втором слове мы слышим звук [з'], потому что после буквы с, которая обозначает в данной позиции звук [з'], следует звонкий согласный.

Учитель: Следовательно, позиция глухого согласного звука перед звонкими согласными сильная или слабая?

Ответ учеников: Слабая.

Учитель: Верно. Давайте разберем еще такой случай: резок – резкий, низы – низкий. В первом слове слышится [з], в последующем – [с]. Почему так происходит?

Ответ учеников: В словах резок и низы [з] находится в сильной позиции, так как он стоит перед гласными. В словах резкий и низкий – в слабой, так как стоит перед глухими согласными.

Учитель: Совершенно верно. Пожалуйста, подберите аналогичные примеры, когда какой-либо звук в однокоренных словах находится в слабой и сильной позиции.

Ответ учеников: (Приводят примеры, аргументируя свой выбор.).

Задание 8. Прочитайте разработанный студентом урок. Дайте его характеристику. Оцените роль групповой работы на этом уроке. Если считаете необходимым, то внесите коррективы в предложенный урок и обоснуйте их.

Целью занятия является повторение сведений об обособлении, отработка постановки знаков препинания в предложениях с обособлением, а именно с обособленными определениями, навыков выполнения задания 17 в ЕГЭ. В конце занятия у каждого из обучающихся должна быть таблица с условиями обособления определений.

Оборудование: раздаточный материал, листы оценивания, тестовые задания.

Форма работы обучающихся: групповая работа в парах (в данном случае можно использовать вид групповой работы – «броуновское движение»),

Занятие начинается с работы в парах. Задание 1: установить соответствие.

Условие постановки знаков препинания	Предложения
1. Предложение с распространенным обособленным определением, выраженным причастным оборотом	А) 15 марта 1937 года в семье Г. Распутина из районного поселка Усть-Уда, затерявшегося на таежном берегу Ангары почти на полпути между Иркутском и Братском, появился сын Валентин, впоследствии прославивший этот чудный край на весь мир
2. Предложение с распространенными обособленными определениями, выраженными причастными оборотами	Б) Вскоре родители перебрались в деревню Аталанка, родовое отцовское гнездо, вскормившее своей духовностью не одно поколение россиян
3. Предложение с обособленным приложением и обособленным согласованным определением, выраженным причастным оборотом	В) Семья осталась без отца, угодившего в тюрьму без вины
4. Предложение с обособленным согласованным определением, имеющим	Г) Об этом сложном периоде жизни Распутин позже напишет в рассказе

<i>добавочное причинное значение, и необособленным приложением</i>	<i>«Уроки французского», удивительном, трепетном и правдивом</i>
<i>5. Предложение с нераспространенным определением, выраженным прилагательными.</i>	<i>Д) Озабоченный судьбой русской деревни, Распутин написал повесть Прощание с Матерой»</i>

*Проверка с комментированием по эталону.*

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<i>В</i>	<i>А</i>	<i>Б</i>	<i>Д</i>	<i>Г</i>

*Далее класс делится на три группы:*

*1-я группа: согласованные определения и несогласованные определения;*

*2-я группа: распространённые определения и нераспространённые определения;*

*3-я группа: приложения.*

*1-й вариант: используя вид групповой работы «Броуновское движение», учитель перемешивает все задания для каждой из групп. Задача групп – определить подмену, найти свои задания и выполнить их, объясняя условия обособления.*

*2-й вариант: учитель разрабатывает задания для каждой из групп, включая все виды обособленных определений. Задача групп – выполнить все задания, определив постановку знаков препинания, условия обособления и понять, где не их задание, и обратиться за помощью к экспертам.*

*Условия обособления заносятся в таблицу.*

*Задание 9. Охарактеризуйте структуру игры как деятельности и как процесса.*

*Задание 10. Для достижения каких целей можно использовать игру? Ответ обоснуйте примерами в виде фрагментов урока.*

Задание 11. Каковы главные черты, присущие большинству игр? Какие педагогические задачи можно решить в процессе использования различных видов игр?

Задание 12. По каким критериям можно определить успех обучения игровыми технологиями?

Задание 13. Найдите аргументы, подтверждающие тезис о том, что дидактическая ролевая игра социальна.

Задание 14. Приведите примеры того, когда игра явилась для Вас действенным средством «расширения смыслов».

Задание 15. Изучите материал по особенностям организации урока-суда из учебного пособия И.И. Ушатникова «Игропедагогика» (<https://interactive-plus.ru/e-articles/645/Action645-496940.pdf> ) на с. 58-63. Ответьте на следующие вопросы: 1. Каковы отличительные свойства учебных деловых игр? 2. Какие задачи можно решать в процессе организации урока деловой игры «Суд над ...»? 3. Каковы особенности подготовки и проведения урока-суда? 4. Назовите основные преимущества урока-суда как формы деловой игры. 5. Охарактеризуйте недостатки урока-суда в форме деловой игры. 6. Предложите свою тему и сформулируйте цель урока-суда по близкому Вам предмету (области знаний). Знания из каких областей понадобятся ученикам для подготовки к этому уроку?

Задание 16. Какие функции роли в игре Вы считаете наиболее ценными? Проранжируйте их, обоснуйте свою точку зрения.

Задание 17. Раскройте содержание принципов успешного игрового взаимодействия. Приведите примеры их реализации на практике.

Задание 18. Каковы критерии эффективности игрового взаимодействия? Дополните перечень уже известных критериев своими.

Задание 19. Каковы признаки, отличающие дидактическую игру от детской игры?



Задание 20. Раскройте содержание принципов игровой деятельности.

Задание 21. Приведите примеры того, как игра может выступать в процессе обучения в качестве метода, средства или формы.

Задание 22. Назовите факторы, влияющие на выбор конкретного игрового метода обучения.

Задание 23. Охарактеризуйте содержание функций дидактических игр. Какие из функций делают игру незаменимой в образовательном процессе?

Задание 24. Изучите и проанализируйте классификации игр разных авторов. Какая из классификация вам кажется наиболее удачной применительно к урокам русского языка. Предложите Ваше основание для классификации дидактических игр

*1. Классификация А.И. Сорокиной.*

*Дидактические игры по способу организации деятельности:*

- игры-путешествия,*
- игры-поручения,*
- игры-загадки,*
- игры-предположения,*
- игры-беседы.*

*2. Классификация Л.И. Федоровой.*

*По виду деятельности: интеллектуальные; энергетические; социальные; трудовые; психологические; релаксационные.*

*По предметной области: математические; физические; химические; лингвистические; экономические; литературные и т. д.*

*По этапу педагогического процесса: информационные; тренинговые; обобщающие; контрольные; диагностические.*

*По игровой методике: драматизации, соревнования, деловые, ролевые.*

По количеству участников: индивидуальные, парные; групповые; коллективные.

По характеру познавательной деятельности: репродуктивные; продуктивные; творческие.

По времени проведения: часть урока; урок полностью; лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года).

### 1. Классификация игр Г.К. Селевко.



**Задание 25.** В чем проявляется интегрированный характер квест-технологии? Каковы структурные компоненты квест-игры и требования к разработке их содержания?

**Задание 26.** Разработайте квест-игру по русскому языку для 6 класса по теме «Имя существительное».

**Задание 27.** Раскройте воспитательный потенциал квест-игры.

Задание 28. Сформулируйте условия эффективного использования квеста в образовательном процессе.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акифьева Ю.И. Использование метода круглого стола на уроках русского языка в 5-9 классах / Ю.И. Акифьева // Таврический научный обозреватель. – 2016. – №1-3(6). С. 187-189.
2. Азимов Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М.: ИКАР, 2009.
3. Аргунова Е.Р. Активные методы обучения / Е.Р. Аргунова, Р.Ф. Жуков, И. Г. Маричев. – Москва : Наука и образование, 2007.
4. Арустанян Д.В. Использование интерактивных методов обучения в учебном процессе / Д. В. Арустанян, Е. А. Дроздова. – Москва : Евразийский союз ученых, 2018. – №7. – С. 5 - 12.
5. Бадмаев Б.Ц. Методика преподавания психологии: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 304 с.
6. Бадмаев Б.Ц. Психология обучения речевому мастерству / Б.Ц. Бадмаев, А.А. Малышев. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.
7. Банных Е.С. Интерактивное обучение: вопросы теории и практики обучения / Е. С. Банных. – Москва : Наука и образование, 2016. – №2. – С. 34 - 36.
8. Барабина И.Е. Роль интерактивных технологий в образовательном процессе / И. Е. Барабина // Инновационная экономика : перспективы развития и совершенствования. – 2019. – №5. – С.5-9.
9. Бармина В.Я. Групповые формы работы на уроке: организационные и методические аспекты / В.Я. Бармина. – Москва : Просвещение, 2020. – 23 с.
10. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – Москва: Педагогика, 1989.
11. Болдычева И.В. Интерактивные методы обучения в современном образовательном пространстве / И. В. Болдычева. – Омск: Наука и образование, 2017.

12. Большой психологический словарь / Сост. и общ. ред. Б. Мещеряков, В. Зинченко. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2004. – 672 с.
13. Борисова Н.Н. Дискуссия в научно-технической пропаганде и активном обучении / Н. Н. Борисова, А. А. Соловьева. – Москва: Издательский центр «Академия», 1990.
14. Бренифье О. Искусство обучать через дискуссию: пособие / О. Бренифье. – Москва : Мозаика-Синтез, 2016. – 123 с.
15. Вагапова Д.Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах / Д.Х. Вагапова. – М.: Цитадель, 1999.
16. Ветошкина Т.А. Активные и интерактивные методы обучения: пособие / Т. А. Ветошина, И. Н. Иванова, Н. В. Шнайдер. – Екатеринбург: Издательский центр «Наука», 2012. – 164 с.
17. Гейхман Л.К. Обучение общению во взаимодействии: интерактивный подход / Л.К. Гейхман // Образование и наука. – 2002. – № 3. – С. 135 –146.
18. Гузеев В.В. Методы и организационные формы обучения / ВВ. Гузеев. – М.: Нар. образование, 2001. – 127 с.
19. Гузеев В.В. Образовательная технология: от приема до философии / В.В. Гузеев. – М., 1996.
20. Двучичанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций / Н.Н. Двучичанская – М: Просвещение, 2011. – 143 с.
21. Дементьева Г.Н. Приемы активизации познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка и литературы: системно-деятельностный подход / Г. Н. Дементьева // Эксперимент и инновации в школе. – 2015. - №6. – С.16-18.
22. Дидактика средней школы: Некоторые проблемы современной дидактики: Учеб. пособие по спецкурсу для пед. ин-тов / В.В. Краевский, И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин. – М.: Просвещение, 1982.

23. Дикова Г.Р. Дискуссия как активный метод обучения на уроках русского языка / Г. Р. Дикова / Вестник. – 2020. – №4. – С.157-161.
24. Жукова А.С. Дискуссия как метод активного обучения / А.С. Жукова. – Старый Оскол: Наука и образование, 2016.
25. Ивин А.А. Практическая логика: Задачи и упражнения / А.А. Ивин. – М.: Просвещение, 1996.
26. Кимберг А.Н. Интерактивные методы обучения как способы освоения живого знания / А. Н. Кимберг. – Москва: Издательский центр «Наука», 2013. – №4. – С. 24-27.
27. Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М.В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7. – С. 12-18.
28. Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках / М.В. Кларин. – М.: Арена, 1994.
29. Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М. В. Кларин. – Москва: Академия, 2016.
30. Коджаспирова Г.М. Педагогический словарь: Для студ., высш. и сред. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: Академия, 2003. – 176 с.
31. Комарова Е.Н. Эвристическая беседа в структуре методической подготовки будущего учителя русского языка // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. Электронный научный журнал. 2018. № 3 (27). С. 232 – 243. URL: [http://vestospu.ru/archive/2018/articles/20\\_3\\_2018.html](http://vestospu.ru/archive/2018/articles/20_3_2018.html)
31. Конаржевский Ю.А. Анализ урока / Ю.А. Конаржевский. – М.: Центр «Педагогический поиск», 2000.
32. Коротаева Е.В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников / Е.В. Коротаева. – М.: Сентябрь, 2003.
33. Лернер И.Я. Процесс обучения и его закономерности / И.Я. Лернер. – М., 1980.

34. Лернер П.С. Концепция интерактивного учебника / П.С. Лернер, О.Д. Пало, В.В. Гудимов // Школьные технологии. – 2002. – № 5. – С. 101–105.

35. Львов М. Р. Методика преподавания русского языка: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / М.Р. Львов, В.Г. Горецкий, О.В. Сосновская. – Москва: Академия, 2012. – 464 с.

37. Мухина С. А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С.А. Мухина, А. А. Соловьева. – Ростов н/Д : Феникс, 2007.

38. Павлова Л.Г. Спор, дискуссия, полемика / Л.Г. Павлова. – М., 1991.

39. Панина Т.С. Интерактивное обучение / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – Москва: Образование и наука, 2009.

40. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.С. Панина. – Москва: Академия, 2006. – 176 с.

41. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений /А.П. Панфилова; Под общ. ред. В. А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М.: Изд. центр «Академия», 2006.

42. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение / А. П. Панфилова. – Москва: Академия, 2017.

43. Пассов Е.И. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования: методическое пособие преподавателей русского языка как иностранного / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. – Москва: Русский язык. Курсы, 2010.

44. Сорокатыя Е.А. Содержание и виды групповой учебной деятельности студентов / Е. А. Сорокатыя // Молодой ученый. – 2015. – № 6 (86). – С. 686-689. – URL: <https://moluch.ru/archive/86/16230/> (дата обращения: 11.06.2022).

45. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б.М. Бим-Бад; Ред. кол.: М. М. Безруких, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. – М.: Большая российская энциклопедия, 2003.

46. Плескацевич Н.М. Эвристическая беседа и ее роль в процессе обучения: (на материале предметов гуманитарного цикла в сред. классах школы): Автореферат дис. ...кандидата педагогических наук. Н.М. Плескацевич / Минский гос. пед. ин-т им. А.М. Горького. – Минск, 1969.

47. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров / Е.С. Полат. – Москва: Академия, 2000.

48. Примерная основная образовательная программа основного общего образования // <https://fgosreestr.ru/poop/primernaia-osnovnaia-obrazovatelnaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia-2>

49. Репьев Ю.Г. Интерактивное самообучение: Монография / Ю.Г. Репьев. – М.: Логос, 2004.

50. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998.

51. Смирнов И. П. Человек – образование – профессия – личность: Монография / И.П. Смирнов. – М.: Граф-Пресс, 2002.

52. Современные технологии обучения: Метод. пособие по использованию интерактивных методов в обучении / Под ред. Г. В. Борисовой, Т. Ю. Аветовой и Л. Ю. Косовой. – СПб.: Полиграф, 2002.

53. Сорокина А.М. Дидактические игры в детском саду / А.М. Сорокина. – М., 1982.



54. Столбунова Н.В. Как построить нетрадиционный урок / Н.В. Столбунова // Первое сентября. Русский язык. – 2005. – 16-31 дек.
55. Ступина С. Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учебно-методическое пособие/ С.Б. Ступина. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009.
56. Тюрин А. Н. Дискуссия как интерактивная технология обучения: пособие / А. Н. Тюрин, Ю. А. Тюрина. – Оренбург: Наука и образование, 2013.
57. Улзытуева А.И. Дискуссия на уроках русского языка как средство формирования знаний и умений учащихся / А. И. Улзытуева. – Москва: Образование и наука, 1993.
58. Ушатикова И.И. Игропедагогика: учебное пособие / И.И. Ушатикова. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019.
59. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. – Москва: Форум, 2009.
60. Философский энциклопедический словарь / Гл. ред.: Л.И. Ильичев, П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев, В.Г. Попов. – М.: Сов. энциклопедия, 1983.
61. Черкашина Т.Т. Дебаты, дискуссии, переговоры: игровые технологии коммуникативного лидерства: пособие / Т. Т. Черкашина.– Москва: Академия, 2014.
61. Щуркова Н.Е. Педагогика. Воспитательная деятельность педагога: учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / Н.Е. Щуркова, И.Д. Демакова, Л.В. Романюк, Е.И. Артамонова. – 2-е изд. – Москва: Издательство Юрайт, 2018.
62. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе / И.С. Якиманская. – М., 1996.

Учебное издание

Мария Викторовна Веккесер  
Лариса Степановна Шмульская

## Интерактивные формы обучения русскому языку

Редактор И.А. Вейсиг  
Компьютерная верстка авторов

Подписано в печать 30.06.2022. Формат 60 x 84/ 16

Бумага офсетная Печать офсетная

Усл. печ. л. 6,1

Тираж 30 экз. Заказ

Библиотечно-издательский комплекс  
Сибирского федерального университета  
660041, Красноярск, пр. Свободный, 82а  
Тел. (391) 206-26-67; [http:// bik.sfu-kras.ru](http://bik.sfu-kras.ru)  
E-mail [publishing\\_hous@sfu-kras.ru](mailto:publishing_hous@sfu-kras.ru)

Отпечатано в типографии МБУ «ЕГИЦ»  
г. Енисейск, ул. Ленина, 101; тел.: 8(39195)26065