Институт усовершенствования учителей

Г.Тверь.

Курсовая работа

«Использование современных образовательных

технологий на уроках русского языка

и литературы»

Выполнил: Назарова Е.В.,

учитель русского языка и

литературы МОУ «СОШ №15

п.Березайка» Бологовского района.

2010 г.

 Содержание :

1. Введение.
* Понятие педагогической технологии. 3-4 стр.
* Классификация педагогических технологий. 4-5 стр.

 2.Часть №1 «Игровые технологии» 6- 9 стр.

 3.Часть №2. «Компьютерные (новые информационные) технологии» 10-15 стр.

 4.Заключение. 16 стр.

 5.Список литературы. 17 стр.

 6.Приложения (№№1-2). 18 – 30 стр.

Введение.

1.1.Понятие педагогической технологии.

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие педагогической технологии. Однако в его понимании и употреблении существуют большие разночтения.

• Технология - это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

• Педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачев).

• Педагогическая технология - это содержательная техника реализации учебного процесса (В.П.Беспалько).

• Педагогическая технология - это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков).

• Технология - это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния (В.М.Шепель).

• Технология обучения - это составная процессуальная часть дидактической системы (М.Чошанов).

• Педагогическая технология — это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М.Монахов).

• Педагогическая технология - это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

• Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В.Кларин)». [Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – C. 14-15]

Определение «педагогической технологии»

«В нашем понимании педагогическая технология является содержательным обобщением , вбирающим в себя смыслы всех определений различных авторов (источников).

Понятие «педагогическая технология» может быть представлено тремя аспектами.

1) научным: педагогические технологии - часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;

2) процессуально-описательным: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;

3) процессуально-действенным: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.

Определение «образовательной технологии»

Дадим определение образовательной технологии. Итак, пусть буквами ПРО обозначено некоторое представление о том, что должен знать, уметь, понимать, представлять, ценить учащийся на выходе из данного периода обучения (блок уроков, четверть, семестр (пер. 8-9 с.), год и так далее). При этом способ представления этих планируемых результатов обучения пока нас не интересует. Обозначим ТС текущее состояние ученика, представление о котором мы смогли составить для себя. Тогда имеется, очевидно, некоторый набор моделей обучения M1, M2, ... , Мn., уменьшающих разницу ПРО\ТС. Задача педагога — уметь выделить оптимальную модель, включающую метод обучения, формы, в которых он реализуется, педагогические средства и конкретные педагогические приемы. Теперь дадим необходимое определение:

Образовательной технологией будем называть комплекс, состоящий из:

• некоторого представления планируемых результатов обучения,

• средств диагностики текущего состояния обучаемых,

• набора моделей обучения,

• критериев выбора оптимальной модели для данных конкретных условий.

Рассмотрение образовательной технологии мы начнем с модели обучения. В ней можно выделить два яруса. Верхний ярус — методы и формы — относится к дидактике, нижний ярус составляет педагогическую технику (средства и приемы) и, будучи дополнен личностными особенностями учителя (интуиция, манера поведения, мимика, жесты, отношения и так далее), является педагогическим искусством. «Говоря, что это искусный педагог, что его искусство преподавания велико, мы и подчеркиваем именно это наличие интуиции, основанное на опыте, которое мы не научились передавать, т. е. не превратили в объект научного рассмотрения» (Алексеев Н. Г.)

1.2.Классификация педагогических технологий.

1.Педагогические технологии на основе личностной ориентации педагогического процесса

* Педагогика сотрудничества.
* Гуманно-личностная технология Ш.А.Амонашвили
* Система Е.Н.Ильина: преподавание литературы как предмета, формирующего человека .

2. Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся.

* Игровые технологии
* Проблемное обучение
* Технология коммуникативного обучения иноязычной культуре (Е.И.Пассов)
* Технология интенсификации обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала (В.Ф.Шаталов)
* Технология С.Н.Лысенковой: перспективно-опережающее обучение с использованием опорных схем при комментируемом управлении
* Технологии уровневой дифференциации
* Уровневая дифференциация обучения на основе обязательных результатов (В.В.Фирсов). .
* Культуровоспитывающая технология дифференцированного обучения по интересам детей (И.Н.Закатова).
* Технология индивидуализации обучения (Инге Унт, А.С.Границкая, В.Д.Шадриков)
* Технология программированного обучения
* Коллективный способ обучения КСО (А.Г.Ривин, В.К.Дьяченко)
* Групповые технологии.
* Компьютерные (новые информационные) технологии обучения.

3.Педагогические технологии на основе дидактического усовершенствования и реконструирования материала.

* «Экология и диалектика» (Л.В.Тарасов).
* «Диалог культур» (В.С.Библер, С.Ю.Курганов).
* Укрупнение дидактических единиц - УДЕ (П.М.Эрдниев)
* Реализация теории поэтапного формирования умственных действий (М.Б.Волович).

4. Частнопредметные педагогические технологии.

* Технология раннего и интенсивного обучения грамоте (Н.А.Зайцев).
* Технология совершенствования общеучебных умений в начальной школе (В.Н.Зайцев)
* Технология обучения математике на основе решения задач (Р.Г.Хазанкин).
* Педагогическая технология на основе системы эффективных уроков (А.А.Окунев)
* Система поэтапного обучения физике (Н.Н.Палтышев)

5. Альтернативные технологии.

* Вальдорфская педагогика (Р.Штейнер).
* Технология свободного труда (С.Френе)
* Технология вероятностного образования (А.М.Лобок).
* Технология мастерских.

6. Природосообразные технологии.

* Природосообразное воспитание грамотности (А.М.Кушнир).
* Технология саморазвития (М. Монтессори)

7. Технологии развивающего обучения.

* Общие основы технологий развивающего обучения.
* Система развивающего обучения Л.В.Занкова.
* Технология развивающего обучения Д.Б.Эльконина-В.В.Давыдова.
* Системы развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности (И.П.Волков, Г.С.Альтшуллер, И.П.Иванов).
* Личностно-ориентированное развивающее обучение (И.С.Якиманская).
* Технология саморазвивающего обучения (Г.К.Селевко)

8.Педагогические технологии авторских школ.

* Школа адаптирующей педагогики (Е.А.Ямбург, Б.А.Бройде).
* Модель «Русская школа».
* Технология авторской Школы самоопределения (А.Н.Тубельский).
* Школа-парк (М.А.Балабан).
* Агрошкола А.А.Католикова.
* Школа Завтрашнего Дня (Д.Ховард).

В своей курсовой работе я остановлюсь на использовании мною игровых и компьютерных ( новых информационных) технологий.

Часть №1.

Игровые технологии.

 Человек играет только тогда,

 когда он в полном значении слова человек,

 и он бывает вполне человеком лишь тогда,

 когда он играет.

 ( Ф. Шиллер)

1.1.Игра как метод обучения.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

1.2.Классификация педагогических игр.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности :

* физические (двигательные)
* интеллектуальные (умственные)
* трудовые
* социальные
* психологические

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

* обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;
* коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

По характеру игровой методики:

* Предметные
* Сюжетные
* Ролевые
* Деловые
* Имитационные
* Игры-драматизации

По игровой среде:

* игры с предметами и без предметов
* настольные
* комнатные
* уличные
* компьютерные и с ТСО

1.3.Концептуальные основы игровых технологий

• Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

• Игра — пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

• Игра — свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

• Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

• Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для любого школьного возраста.

1.4.Разновидности и возможности использования учебных деловых

игр

Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

На этапе разработки деловой игры следует реализовать следующие психолого-педагогические принципы: 1) принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства; 2) принцип воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у учеников состояние затруднения; 3) принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов; 4) принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необхо­димое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений; 5) принцип двуплановости игровой учебной деятельности.

Деловая игра решает «серьезные» задачи по развитию личности; обучаемые усваивают знания, умения в контексте профессии, приобретают и профессиональную компетенцию и социальную компетенцию (навыки взаимодействия в коллективе производственников, навыки профессионального общения с людьми и управления ими). Но эта «серьезная» деятельность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявлять творческую инициативу.

Учебные деловые игры (цель которых — сформировать определенные навыки и умения учащихся в их активном творческом процессе) по уровню сложности можно разделить на следующие разновидности.

1. Имитационные упражнения — они отличаются от деловой игры меньшим объемом и ограниченностью решаемых задач (например, кто лучше может пользоваться едиными нормами и расценками?). Цель имитационных упражнений — предоставить возможность учащимся в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.

2. «Анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций» — обучаемые знакомятся с ситуацией, с совокупностью взаимосвязанных фактов и явлений, характеризующих конкретное событие, возникающее перед специалистом в его профессиональной практике и требующее от него соответствующего решения; ученики предлагают свои решения в той или иной ситуации, которые коллективно обсуждаются.

3. «Разыгрывание ролей» — ученики получают исходные данные по ситуации, а затем берут на себя исполнение определенных ролей. Исполнение ролей происходит в присутствии других учеников, которые потом оценивают действия участников ситуации, принимаемые ими самостоятельные решения в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей и в зависимости от ранее принятых собственных решений, т. е. при разыгрывании ролей нельзя полностью предсказать ситуации, в которых оказывается тот или иной исполнитель; этот метод обучения используется для выработки практических профессиональных и социальных навыков.

4. Полномасштабная деловая игра, имитирующая профессиональную деятельность и последствия принимаемых профессиональных решений (часто с использованием ЭВМ для расчета и анализа близких и отдаленных последствий принимаемых решений). [10]

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- формирование у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;

- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;

- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;

- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Таким образом, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Положительное в применении учебных деловых игр:

* как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;
* происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения, т. е. учащиеся учатся применять свои знания;
* послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний;
* достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие. Познавательная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

Воспитательная функция: в процессе проведения деловой игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении коллективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Развивающая эффективность: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на поставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение уча­ствовать в дискуссии и эффективно общаться.

Отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр:

* высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя);
* не все преподаватели владеют умением проводить деловые игры;
* большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры;
* сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры;
* деловые игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий.

Можно сделать следующие выводы.

* Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.
* К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студентами, а также реакцию других преподавателей, которая может быть неадекватной.
* В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ней с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует также до игры формировать у студентов культуру дискуссии.
* Структурные компоненты деловой игры (ДИ) должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.
* Игра должна строиться на принципах саморегулирования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры. Это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования ДИ.

(Приложение №1)

Часть №2.

Компьютерные (новые информационные) технологии обучения.

2.1.Определение информационной технологии.

Информационная технология (ИТ) - совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных (первичной информации) для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления (информационного продукта).

Цель информационной технологии - производство информации для ее анализа человеком и принятия на его основе решения по выполнению какого-либо действия.

Как и все технологии, информационные технологии находятся в постоянном развитии и совершенствовании. Этому способствуют появление новых технических средств, разработка новых концепции, методов организации данных, их передачи, хранения и обработки, форм взаимодействия пользователей с техническими и другими компонентами информационно-вычислительных систем.

Информационная технология является наиболее важной составляющей процесса использования информационных ресурсов общества. К настоящему времени она прошла несколько эволюционных этапов, смена которых определялась главным образом развитием научно-технического прогресса, появлением новых технических средств переработки информации. В современном обществе основным техническим средством технологии переработки информации служит Персональный компьютер. Внедрение персонального компьютера в информационную сферу и применение телекоммуникационных средств связи определили новый этап развития информационной технологии и, как следствие, изменение ее названия за счет присоединения одного из синонимов: "новая", "компьютерная" или "современная".

Прилагательное "новая" подчеркивает новаторский, а не Эволюционный характер этой технологии. Ее внедрение является новаторским актом в том смысле, что она существенно изменяет содержание различных видов деятельности в организациях.

Новая информационная технология - информационная технология с "дружественным" интерфейсом работы пользователя, использующая персональные компьютеры и телекоммуникационные средства.

Прилагательное "компьютерная" подчеркивает, что основным техническим средством ее реализации является компьютер.

Три основных принципа новой (компьютерной) информационной технологии:

* интерактивный (диалоговый) режим работы с компьютером;
* интегрированность с другими программными продуктами;
* гибкость процесса изменения как данных, так и постановок задач.

2.2. Особенности методики использования компьютерных технологий.

Компьютерные средства обучения называют интерактивными, они обладают способностью “откликаться” на действия ученика и учителя, “вступать” с ними в диалог, что и составляет главную особенность методик компьютерного обучения.

В I и II вариантах компьютерных технологий весьма актуален вопрос о соотношении компьютера и элементов других технологий.

Компьютер может использоваться на всех этапах процесса обучения: при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, контроле ЗУН. При этом для ребенка он выполняет различные функции: учителя (Программы 1С образование «Морфология и орфография 5-6 классы), рабочего инструмента («Семейный наставник»), объекта обучения («Русский язык 5 класс») , сотрудничающего коллектива, досуговой (игровой) среды.(Приложение №2)

В функции учителя компьютер представляет:

* источник учебной информации (частично или полностью заменяющий учителю или книгу);
* наглядное пособие (качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникации);
* индивидуальное информационное пространство;
* тренажер;
* средство диагностики и контроля.

В функции рабочего инструмента компьютер выступает как:

* средство подготовки текстов, их хранения;
* текстовый редактор;
* графопостроитель, графический редактор;
* вычислительная машина больших возможностей (с оформлением результатов в различном виде);
* средство моделирования.

Функцию объекта обучения компьютер выполняет при:

* программировании, обучении компьютера заданным процессам;
* создании программных продуктов;
* применении различных информационных сред.

Сотрудничающий коллектив воссоздается компьютером как следствие коммуникации с широкой аудиторией (компьютерные сети), телекоммуникации в Internet.

Досуговая среда организуется с помощью:

* игровых программ;
* компьютерных игр по сети;
* компьютерного видео.

Работа учителя в компьютерной технологии включает следующие функции:

* Организация учебного процесса на уровне класса в целом, предмета в целом (график учебного процесса, внешняя диагностика, итоговый контроль).
* Организация внутриклассной активизации и координации, расстановка рабочих мест, инструктаж, управление внутриклассной сетью и т.п.).
* Индивидуальное наблюдение за учащимися, оказание индивидуальной помощи, индивидуальный “человеческий” контакт с ребенком. С помощью компьютера достигаются идеальные варианты индивидуального обучения, использующие визуальные и слуховые образы.
* Подготовка компонентов информационной среды (различные виды учебного, демонстрационного оборудования, сопрягаемого с ПЭВМ, программные средства и системы, учебно-наглядные пособия и т.д.), связь их с предметным содержанием определенного учебного курса.
* Информатизация обучения требует от учителей и учащихся компьютерной грамотности, которую можно рассматривать как особую часть содержания компьютерной технологии.

В структуру содержания компьютерной технологии (компьютерной грамотности) входят:

* знание основных понятий информатики и вычислительной техники;
* знание принципиального устройства и функциональных возможностей компьютерной техники;
* знание современных операционных систем и владение их основными командами;
* знание современных программных оболочек и операционных средств общего назначения (Norton Commander, Windows, их расширения) и владение их функциями;
* владение хотя бы одним текстовым редактором;
* первоначальные представления об алгоритмах, языках и пакетах программирования;
* первоначальный опыт использования прикладных программ утилитарного назначения.

Совершенно уникальные возможности для диалога ребенка с наукой и культурой представляет Всемирная компьютерная сеть – Internet:

* переписка-разговор со сверстниками из всех частей мира;
* привлечение научной и культурной информации из всех банков, музеев, хранилищ мира;
* интерактивное общение, слежение за событиями через международные серверы.

Одним из направлений информационных технологий является использование аудио- и видеосредсв (ТСО). Поэтому наряду с компьютерными технологиями говорят об аудивизуальных технологиях обучения, в которых значительная часть управления познавательной деятельностью учащихся осуществляется с помощью специально разработанных аудиовизуальных учебных материалов. (Приложение №3)

Комбинация компьютерных обучающих программ с телекоммуникационной сетью является разновидностью дистанционного изучения (обучения на расстоянии).

2.3.Электронные учебники.

Электронный учебник – это автоматизированная обучающая система, включающая в себя дидактические, методические и информационно–справочные материалы по учебной дисциплине, а также программное обеспечение, которое позволяет комплексно использовать их для самостоятельного получения и контроля знаний.

Электронные учебники были изначально разработаны для организации дистанционного образования. Однако, со временем, благодаря своим возможностям обучения они переросли эту сферу применения. Электронный учебник на лазерном диске теперь может использоваться совершенно самостоятельно и автономно как в целях самообразования, так и в качестве методического обеспечения какого либо курса, точно так же, как и обычный бумажный учебник.

Для того чтобы электронный учебник стал популярным, он должен быть универсальным, то есть одинаково пригодным как для самообразования, так и для стационарного обучения, полным по содержанию, высоко информативным, талантливо написанным и хорошо оформленным. Такой учебник можно предложить любому учащемуся, и он может стать существенным подспорьем для преподавателя при организации им занятий по самоподготовке учащихся иди студентов, а также проведении зачетов и экзаменов по отдельным предметам.

Несмотря на то, что пользоваться бумажным учебником по сравнению с электронным более удобно, электронный учебник приобрел в последнее время большую популярность благодаря своим функциональным возможностям. Рассмотрим преимущества электронного учебника по сравнению с простым типографским:

* Возможность быстрого поиска по тексту. Не всякая печатная книга обладает индексом, а если и обладает, то он ограничен. Отсутствие такого ограничения -- неоспоримое преимущество электронного учебника.
* Организация учебной информации в виде гипертекста. Гипертекст -- возможность создания «живого», интерактивного учебного материала, снабженного взаимными ссылками на различные части материала. Термин «гипертекст» ввел в 1963 г. Т.Nelson для обозначения понятия -- комбинации текста на естественном языке со способностью компьютера осуществлять интерактивный выбор следующей порции информации или динамичного воспроизведения нелинейного текста, который не может быть напечатан обычным способом на листе бумаги. В.С.Токарева дает следующее определение: «гипертекст -- это способ хранения и манипулирования информацией, при котором она хранится в виде сети связанных между собой узлов» Гипертекст дает возможность разделить материал на большое число фрагментов, соединив их гиперссылками в логические цепочки. А затем на основе одного оформленного соответствующим образом материала моделирование «собственных» учебников для каждого учащегося, в зависимости от его уровня подготовки, быстроты усвоения и , интересов.
* Наличие мультимедиа (multi -- много, media -- среда). -- богатейшего арсенала способов иллюстрации изучаемого явления. Продукты мультимедиа применяют многообразные разновидности информации: компьютерные данные, теле- и видеоинформацию, речь и музыку.Такое объединение ведет к использованию разнообразных технических устройств регистрации и воспроизведения информации, допускающих управление от компьютера телевизором, видеомагнитофоном, HiFi-аудиосистемой, проигрывателем компакт-дисков (СD), магнитофоном и электронными музыкальными инструментами. Мультимедиа-средства по своей природе интерактивны, то есть зритель и слушатель мультимедиа-продуктов не остается пассивным. Мультимедиа повышает качество обучения и позволяет удерживать внимание обучаемого. Если раньше изношенный черно-белый фильм «Действия населения в условиях химической тревоги», показываемый на занятиях по гражданской обороне, был пределом мечтаний, то современные технические средства позволяют создать куда более зрелищные учебные пособия в виде компьютерной анимации или даже игры.
* Моделирование изучаемых процессов и явлений, возможность проводить «компьютерные эксперименты» в тех областях человеческого знания, где реальные эксперименты очень трудоемки или попросту невозможны. Например, возможность поработать с графическим представлением атома водорода, взятым из обучающей программы «Микрофизика на компьютере».
* Наличие системы самопроверки знаний, системы рубежного контроля, совместимость с электронной экзаменационной системой. Возможность оценки приобретенных знаний.

2.4.Контроль знаний.

Это область, вокруг которой проходит много дискуссий. Многие педагоги и психологи пытаются аргументировано ответить на вопрос: может ли «бездушная» машина оценить знания учащихся? Однако, на практике общепризнано, что использование компьютера помогает преподавателю сократить рутинную, малоинтересную работу по проверке тестов, контрольных работ, что позволяет проводить контроль чаще и снизит фактор субъективности, на который часто жалуются как учащиеся, так и студенты.

Контролирующие, обучающие и комбинированные программы (контролирующие с элементами обучения, контролирующие игровые, моделирующие с элементами контроля и др.) следует разрабатывать с учетом рекомендаций педагогической кибернетики. Дидактические программы должны обладать определенным «интеллектом», при этом качественные контролирующие программы как правило:

* используют компьютерную графику в информационных и контрольных кадрах;
* позволяют оперативно изменять содержание учебного курса с помощью меню;
* обеспечивают возможность изменения трудности заданий;
* позволяют обучаемому работать в индивидуальном темпе;
* являются открытыми системами, что позволяет их легко модернизировать.

Важной характеристикой «интеллекта» программы является возможность автоматически анализировать ответы обучаемых. Интеллектуальная программа позволяет автоматически или автоматизировано генерировать задания из базы данных с помощью датчика случайных чисел. В этом случае контроль становится более объективным, так как разные обучаемые получают разные задания. Интеллектуальная контролирующая программа:

* дает возможность анализировать ответы разных типов (выборочный, инъекцийный, перестановочный, классификационный, полностью конструируемый обучаемым);
* распознает различные синонимы правильных ответов;
* проводит синтаксический и семантический анализы ответов обучаемых;
* различает технические (орфография, ошибки клавиатурного набора) и существенные ошибки;
* локализует местонахождение ошибки;
* может задавать дополнительные вопросы с целью уточнения оценки.

В традиционной системе обучения контроль знаний на экзамене проводится с помощью нескольких вопросов. Обычно в билете два-три основных вопроса плюс несколько дополнительных. Полученные обучаемым оценки за ответы на эти вопросы распространяются и на не проконтролированные разделы учебного материала. Таким способом минимизируются затраты рабочего времени экзаменатора. Система компьютерного контроля позволяет реализовать более эффективную технологию контроля знаний по всему пройденному материалу, не заботясь об экономии времени на проверку.

2.5.Тестовая система компьютерного контроля.

Одной из самых распространенных на данный момент компьютеризированных систем организации контроля знаний является тестовая система. Главные требования к такой системе заключаются в том, что:

* тестовые вопросы и варианты ответов на них должны быть четкими и понятными по содержанию;
* компьютерный тест должен быть простым в использовании, на экране желательно иметь минимум управляющих кнопок, инструкции-подсказки по действиям обучающегося должны появляться только в нужное время в нужном месте, а не присутствовать на экране постоянно, загромождая его;
* в тестовую систему должна быть включена оценка степени правильности ответа на каждый заданный обучающемуся вопрос;
* тестовых вопросов должно быть настолько много, чтобы совокупность этих вопросов охватывала весь материал, который обучающийся должен усвоить;
* вопросы должны подаваться испытуемому в случайном порядке, чтобы исключить возможность механического запоминания их последовательности;
* вопросы не должны начинаться с номера или какого-либо символического обозначения для того, чтобы исключить запоминание вопроса по порядку его следования или символу, его обозначающему;
* варианты возможных ответов должны следовать так же в случайном порядке;
* необходимо проводить учет времени, затраченного на ответы, и ограничивать это время.

Учет времени, как считает большинство учителей, -- один из способов борьбы со шпаргалкой: если вопросов много, то для поиска ответа на очередной вопрос нужна либо очень большая шпаргалка, либо целиком учебник. Но такой поиск ответа займет много времени и, следовательно, общий итог по времени может оказаться отрицательным. Чтобы иметь положительный результат проверки, нужно давать ответы не только правильно, но и достаточно быстро.

Задания тестового контроля, в зависимости от изучаемого предмета, уровня сложности и целей контроля, условно можно разделить на тестовые вопросы и тестовые задания. Тестовый вопрос требует от обучающегося только знания того или иного факта, изложенного в учебнике, ответ на тестовый вопрос может быть дан сразу путем выбора его из предложенных вариантов ответа. В тестовом задании ответ может быть дан только после выполнения испытуемым некоторых дополнительных действий, связанных, например, с какими-то вычислениями, выполнением логических операций, выбором формул, подбором числовых или графических данных и др.

Задания, представленные в виде тестовых вопросов, являются наиболее распространенными, легкими в программировании и достаточно хорошо изученными. Разработка тестовых заданий менее разработана и более сложна в реализации.

В настоящее время наиболее широко распространены тестовые вопросы следующих типов:

Тип А. Наиболее простой. В нем в качестве вопроса фигурирует фраза в вопросительной или утвердительной форме, и предлагаются только два возможных варианта ответов: «Да» и «Нет». Один их этих ответов является истинным, другой -- ложным. Например, вопрос: Волга впадает в Каспийское море. Возможные варианты ответа: Да, Нет.

Правильный ответ: Да.

Тип Б. На поставленный вопрос нужно дать ответ, выбрав один или несколько пунктов из предложенных вариантов. При этом предполагается, что среди предложенных вариантов ответа присутствуют все правильные, а также несколько ложных. Например, вопрос: Волга впадает в ……… море. Возможные варианты ответа: Азовское, Черное, Каспийское, Средиземноморское.

Правильный ответ: Каспийское.

Тип В. Требуется заполнить пропуски в предложении текстовыми фрагментами, предложенными в качестве вариантов ответа. При этом среди предлагаемых фрагментов обязательно присутствуют все правильные, а также несколько ложных. Например, вопрос: Восстановите известную фразу из произведения А. С. Пушкина «Мой ... самых честных ...». Возможные варианты ответа: отец, брат, дядя, кузен, намерений, правил, пожеланий.

Правильный ответ: дядя, правил.

Тип Г. Требуется установить и указать соответствие между элементами двух списков. Предполагается, что списки имеют одинаковую длину (одинаковое количество элементов) и существует однозначное соответствие между элементами списков. Например, вопрос: Укажите соответствие между фамилиями писателей и названиями литературных произведений, которые они написали. Писатели: А. С. Пушкин, Л. Н. Толстой, А. П. Чехов. Литературные произведения: «Три сестры», «Капитанская дочка», «Война и мир».

Правильный ответ: А. С. Пушкин, «Капитанская дочка»; Л. Н. Толстой, «Война и мир»; А. П. Чехов, «Три сестры». Или то же самое сочетание, но записанное в другом порядке.

Тип Д. Требуется переставить элементы списка в соответствии с заданным условием. Например, вопрос: Расставьте следующие события в хронологическом порядке. Список: первый полет человека в космос, первая высадка человека на Луну, запуск первого искусственного спутника Земли.

Порядок следования типов тестовых вопросов соответствует уровням трудности их анализа компьютерной системой. В то же время, вопросы всех перечисленных типов можно свести к вопросам одного типа (А), меняя количество вопросов в большую сторону.

Таким образом, рассмотренные примеры компьютеризации школьного образования показывают, что компьютерные технологии, как и любые другие, имеют свои сильные и слабые стороны. Педагогический процесс это не только обучение, но и формирование личности, а компьютер, к сожалению, этого не обеспечивает. Однако он способствует релаксации учащихся в процессе познавательной деятельности, что само по себе активизирует мышление, а следовательно, и усвоение изучаемого материала.

Заключение.

Современные педтехнологии направлены на главную фигуру школы —ученика. Для выбора технологии требуется перестроить традиционно сложившийся стереотип деятельности учителя: понять ученика, принять ученика, признать ученика как субъекта процесса обучения и подобрать технологии образовательных знаний, учитывая подбор класса и возраст, тему и наличие дидактической обеспеченности обучения, не забывая о результате, который вы желаете получить.Поэтому так актуальны сегодня современные образовательные технологии, которые направлены на организацию деятельности учащихся, на развитие через эту деятельность их умений, качеств, компетенции.

Актуальность освоения педагогами современных образовательных технологий, которые непосредственно относятся к учебно-воспитательному процессу в учебных заведениях, обусловлена рядом проблем и противоречий практики. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса.В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

Рассмотренные примеры компьютеризации школьного образования показывают, что компьютерные технологии, как и любые другие, имеют свои сильные и слабые стороны. Педагогический процесс это не только обучение, но и формирование личности, а компьютер, к сожалению, этого не обеспечивает. Однако он способствует релаксации учащихся в процессе познавательной деятельности, что само по себе активизирует мышление, а следовательно, и усвоение изучаемого материала.

Литература

Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. – М., 1994.

1. Беспалько В.П. Программированное обучение. Дидактические основы. – М., 1970.
2. Беспалько В.П. Элементы теории управления процессом обучения. – М., 1971.
3. Вильямс Р. и др. Компьютеры в школе. – М., 1988.
4. Гейн Л.Г. Основы информатики и вычислительной техники. – М: Просвещение, 1991.
5. Дидактические основы компьютерного обучения – Л., 1989.
6. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. – М., 1988.
7. Педагогика/ Под ред. П.И.Пидкасистого. – М: РПА, 1996.
8. Петрусинский В.В. Автоматизированные системы интенсивного обучения. – М., 1987.
9. Подластый И. Опираясь на закономерности // Народное образование. -1991. – № З.
10. Политика в области образования и новые информационные технологии // Информатика и образование 1996.-№ 5.
11. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования – М.: Школа-Пресс, 1994.
12. Розенберг Н.М. Информационная культура в содержании общего образования // Советская педагогика 1989. -№ 3.
13. Талызина Я Ф. Контроль и его функции в учебном процессе // Советская педагогика. – 1898. № 3.
14. Управление, информация, интеллект / Под ред. А.И.Берга и др. – М., 1976.
15. Шеншев Л.В. Компьютерное обучение: прогресс или регресс? // Педагогика. – 1992 - № 11.
16. Азаров ЮЛ. Игра и труд. — М., 1973. Азаров ЮЛ. Искусство воспитывать. — М., 1979.
17. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. — М., 1987.
18. Газман О.С. и др. В школу — с игрой. — М., 1991. г
19. Занько С. Ф. и др. Игра и ученье. — М., 1992.
20. Игры — обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Летрусинского. — М., 1994.

Приложение №1.

Игры на уроках русского языка.

4 класс.

1.«Смешной алфавит»

Каждый участник игры должен за определённое время составить оригинальный алфавит, придумав на каждую букву (кроме й,ь,ъ) фразу таким образом, чтобы все слова в ней начинались с одной и той же буквы. Если детям трудно составлять предложения, можно ограничиться составлением словосочетаний.

2. «Спринт»

Эта игра может использоваться при закреплении знаний, приобретённых в процессе изучения фонетики, орфографии и т.д.

Условия игры: за определённое время играющие должны справиться с конкретным заданием. Например:

* Написать как можно больше слов любой части речи, состоящих из 1 (2,3, и т.д.) слогов.
* Записать наибольшее количество слов с безударными гласными.
* Написать как можно больше слов, где есть разделительный Ь.

3. «Орфографические джунгли»

Это ролевая игра. Играющие делятся на три группы: «джунгли», «первопроходцы» и «первопоселенцы». Группа «джунгли» готовит орфографический материал по той или иной части речи по изученным орфограммам. Каждое задание – заросли – этап прохождения джунглей. Задача группы «джунглей» приготовить задания как можно запутаннее и сложней, чтобы остановить группу «первопроходцев». Группа «первопоселенцев» проверяет, как группа «первопроходцев» выполняет задания. Если задание выполнено правильно, «первопоселенцы» строят дом и готовят защиту дома – вопрос группе «джунглей».

4. «Снежный ком»

Используется для освоения или закрепления навыков по составлению предложений. Один из играющих (или учитель) произносит нераспространённое предложение. Каждый следующий участник добавляет к предложению один любой член предложения, повторив при этом его целиком.

5. «Орфографический марафон»

Используется для закрепления определённых орфографических правил. Участники соревнуются в написании текста на любую тему. Непременным условием является употребление в сочиняемом тексте 8 слов на изучаемое орфографическое правило. Игра может проводиться как соревнование команд.

7 класс.

1. «Сколько значений»

Используется для развития навыка правильного употребления предлогов с существительными в разных падежах. Формирует представление о многозначности и однозначности предлогов.

Условия игры: Учащиеся в течение 10 минут должны записать как можно больше многозначных предлогов. При проверке повторяющиеся примеры вычёркиваются. Побеждает тот, кто составил больше оригинальных примеров и указал наибольшее число предлогов.

2. «Употреби союз»

Используется для развития навыков употребления союзов в простых и сложных предложениях, закреплении знаний о сочинительных и подчинительных союзах.

Реквизит: жанровый рисунок, иллюстрация к какому-либо литературному произведению, предусмотренному программой.

Условия игры: Учащиеся по очереди на основе увиденного на рисунке составляют предложения так, чтобы получился связный текст. Обязательным при этом является одно из приведённых ниже условий, которое оговаривается заранее:

* Все предложения должны быть только простыми и обязательно включать в себя союз;
* Все предложения должны быть союзными сложными (можно иметь варианты, в которых будут только сочинительные или только подчинительные союзы).

Кроме того, в предложениях, по очереди составляемых учащимися. Союзы повторяться не должны.

3. «Пинг – понг»

Используется для закрепления знаний о значении частиц. Обучает правильному употреблению частиц в речи.

Условия игры: Учитель называет один из разрядов частиц – учащиеся приводят примеры частиц данного разряда, а также примеры их употребления в речи. За каждый правильный пример ученик получает один балл, за неверный ответ балл вычитается.

Урок – ролевая игра

«О, край родной, как ты чудесен»

(подготовка к сочинению в 8 классе)

Цели:

* Систематизировать материал о родном посёлке, собранный учащимися;
* Завершить подготовку содержательной стороны сочинения;
* Работать надразвитием речи учащихся;
* Воспитывать чувство патриотизма и любви к своей малой родине.

Роли: художники, поэты, историки, журналисты, экскурсовод.

То не город, не городок,

Просто станция Березайка.

Часто шутят в поездах:

«Мы приехали, друг, вылезай–ка».

(А.И.Горошихина)

Ход урока:

Учитель: Сегодня у нас с вами необычный урок. К нему мы готовились почти месяц. Вы собирали материал о нашем посёлке. Анализировали его, отбирали наиболее важное, группировали, выделяя связанные между собой наблюдения, мысли в отдельные части.

Цель нашего урока – систематизировать собранный вами материал и тем самым завершить подготовку содержательной стороны сочинения.

Сегодня на уроке каждый из вас будет иметь возможность проявить творчество, самостоятельность, эрудицию, т.к. вы не просто ученики, а художники, историки, журналисты, которые собрались здесь, чтобы. не боясь красивых фраз, сказать: «О край родной, как ты чудесен!»

Ваша задача не просто слушать всё, о чём будут говорить, но и составить в тетрадях конспект нашего сегодняшнего урока.

В очарованье русского пейзажа

Есть подлинная радость, но она

Открыта не для каждого и даже

Не каждому художнику видна..

Эти строки принадлежат Н.Заболоцкому. И мы с вами сегодня постараемся доказать, что то место, где мы родились и выросли – самое лучшее на всей земле, потому что это наша с вами малая родина.

(Видеофрагмент о Березайке)

Сегодня Березайка – это большой рабочий посёлок. Но давайте перелистаем страницы истории.

Историк: 1497 год. Именно в этом году появилось первое упоминание о нашем посёлке. Современная станция Березайка и близлежащие деревни располагались на бывшем Березайском погосте. Здесь на реке Березае стоял погост церкви Вознесение. На погосте жили поп Борно, церковный дьяк Федко, церковный сторож Степаненко. Погост имел большое число приходских деревень, в числе которых были деревня на Мошке (Мошонка) с девятью дворами, деревня Дубровка с двумя дворами и деревня Березница с одним двором. Березница – так раньше назывался наш посёлок. Березайкой он именуется с 1841 года, с момента, когда осуществляется строительство Николаевской железной дороги. В 1884 году на станции Березайка было всего 2 усадьбы. В 1909г. рядом со станцией находилось 5 усадеб, принадлежащих Белевичу, Костылёву, Рюмину, Федотову и Языкову. В 1917г.на станции было 106 деревянных строений, из них 17 жилых. Посёлок начинает расширяться с развитием завода.

Учитель: Итак, приблизительно с 1841 года наш посёлок начинает называться Березайка. Не правда ли, лучше названия и придумать не возможно.

* А что представляется вам, когда звучит это слово?

Ученик:

Люблю тебя, мой край Тверской!

Люблю, отбросим все сомненья,

Твои озёра под луной, твоих берёз прикосновенья,

Люблю, когда поёт метель

Над белой шубой в перелеске,

Люблю, когда звенит апрель

И распускаются пролески,

А если песня зазвучит,

То в сердце нашем отзовётся…

И это всё – моя земля,

Что малой родиной зовётся.

(Н.А.Михайлова)

Экскурсовод: (виртуальная экскурсия по памятным места Березайки)

Историк: (из истории CЛЗ)

На месте, где построен сейчас наш завод, стоял лесопильный завод купца Пантюшина. Местный богатей Костылёв купил у Пантюшина в 1909 году половину завода и в погоне за барышами организовал стекольное производство. С 1910 началось строительство стекольного завода. Сначала был построен невысокий дощатый шатёр «Гутто», маленькая деревянная кузница и железная труба высотой 25 метров. Строительство было закончено 5 февраля 1911 года и с этого дня на заводе стали вырабатывать мелкую аптекарскую тару. После революции 1917 года завод продолжительное время простаивал и возобновил работу только в 1921 году, став государственным предприятием. В 1924 году на завод приехал первый советский директор – Бахвалов Василий Петрович. В этом же 1924 году в уездный город Валдай Новгородской губернии, где проездом находился Анатолий Васильевич Луначарский, выехала делегация рабочих для получения личного согласия Луначарского на присвоение его имени заводу. Анатолий Васильевич дал согласие и подарил свой портрет. С этого времени завод носит имя Луначарского. Началось интенсивное развитие завода, прерванное началом ВОВ. В октябре 1941 года оборудование завода было эвакуировано на завод «Степана Разина» в Горьковской области, и с 1942 по 1945 годы завод выпускал фляжку для нужд фронта. После возвращения из эвакуации завод продолжал расширять производство. В послевоенные годы были построены и запущены новая паросиловая, механическая мастерская, кирпичное здание гаража. И сегодня завод продолжает развиваться. Осуществлён перевод производства с жидкого топлива на газ. Запущена вторая линия по производству тары для детского питания. Значит жизнь завода продолжается. Да и как же иначе, ведь многие жители нашего посёлка работали и продолжают работать на нём целыми династиями. 77 семей работают на заводе по 3,4,5 человек. В прошлом году заводчане отметили соё 100-летие.

Журналист (видеоотчёт о командировке на завод)

Экскурсовод (у Обелиска)

Историк (ВОВ в жизни посёлка)

Экскурсовод (о Голодном, фрагмент из фильма «В небе над Дубровкой)

Учитель: Но конечно, главной достопримечательностью нашего посёлка была и остаётся природа. Красота Березайки поражает всех, кто когда – нибудь бывал здесь.

Но я люблю – за что, не знаю сам –

Её степей холодное молчанье.

Её лесов безбрежных колыханье,

Разливы рек её, подобные морям.

Эти строки написаны М.Ю.Лермонтовым не про наш посёлок. Но посвящены Родине, России, а значит могут быть соотнесены и с нашей Березайкой. А почему бы и нет… Разве не прекрасен наш посёлок во все времена года.

Видеофрагмент «Природа Березайки»

Наша редакционная коллеги отобрала для сегодняшнего урока лучшие их ваших работ «Природные зарисовки родного края». Им слово.

Редакционная коллеги ( читают природные зарисовки «Березайка в разные времена года»)

Вот таким, благодаря искусству слова увидели мы свой посёлок. Какое буйство красок в этих маленьких пейзажных зарисовках. Хочется взять лист бумаги и рисовать, рисовать… Что и сделали наши художники.

Представление работ художниками.

И ещё одно задание получили художники к нашему сегодняшнему уроку: нарисовать герб нашего посёлка.

Защита проектов «Герб посёлка»

Наш с вами урок подходит к концу, но это не значит, что в той работе, которую вы проделали можно поставить точку. Наш посёлок продолжает жить и развиваться и следующую страницу истории напишите именно вы. Будущее за вами. И я верю, что ваши дети и внуки так же как и мы с вами сегодня смогут с гордостью сказать : «О край родной, как ты чудесен!».Всем спасибо за работу. Запишите домашнее задание:

Группа 1: составить сложный план к сочинению.

Группа 2: тезисный план.

Группа3: простой план.

Приложение №2.

Факультативное занятие по русскому языку в 11 классе.

«Мой верный друг! Мой враг коварный! Мой царь!

Мой раб! Родной язык!»

Оборудование:

* Интерактивная доска, мультимедийная установка, компьютер;
* Электронная программа «Подготовка к ЕГЭ по русскому языку. Интерактивный курс»
* Презентация к уроку.
* Карточки для игры «Домино»

Цели:

* Повторить материал по теме «Языковые средства выразительности речи»
* Научиться различать самые распространённые изобразительно-выразительные средства;
* Подготовиться к выполнению задания В-8 в ЕГЭ.

СЛАЙД №1

Эти слова В.Я.Брюсова я вынесла в название нашего занятия неслучайно. Вдумайтесь в них: верный друг и враг коварный, царь и раб – родной язык. Как метко сказано. Под этим высказыванием, я думаю, с удовольствием подписался бы каждый из вас. «О, русский язык!»-говорим мы с восхищением, и «Ох, уж этот язык!»- произносим, когда вновь и вновь сталкиваемся с какими-то трудностями в плане его изучения. Кроме смысловой, содержательной стороны этого высказывания, оно интересно и своей изобразительностью.

* Что лежит в его основе? (Антитеза)

Вот мы уже и перешли к теме нашего занятия, целью которого является подготовка к выполнению самого, на мой взгляд, трудного в части В, да и вообще в ЕГЭ задания – В-8. Это задание проверяет умение оценивать письменные высказывания с точки зрения языкового оформления, проще говоря, вам необходимо будет проанализировать средства выразительности. Для успешного выполнения задания необходимо, во-первых, чётко уяснить себе, что же такое языковые средства выразительности, находить их в исходном тексте, правильно называть и уметь отличать самые распространённые из них друг от друга; во-вторых, помнить, что только внимательное чтение и анализ предложенного текста в сочетании с теоретическими знаниями могут обеспечить успешное выполнение этого задания.

СЛАЙД№2

Итак, давайте вспомним наиболее распространённые языковые средства выразительности и фигуры речи. Вот перечень терминов, наиболее часто встречающихся в задании В-8.

* Попробуйте вспомнить определения, привести примеры употребления их в языке, вспомните цитаты из изученных вами произведений.

Ну что ж. Давайте вспоминать вместе.

СЛАЙД №3

СЛАЙД №4

СЛАЙД №5

С вопросами теории мы разобрались, пора переходить к практике.

Игра «Домино»

«ЕГЭ. Русский язык.» (диск)

Но в тестах образца 2007 года это задание выглядит несколько иначе. Вам будет предложено прочитать фрагмент рецензии, составленной на основе прочитанного вами текста. В этом фрагменте рассматриваются его языковые особенности. Некоторые термины (средства выразительности), использованные в рецензии пропущены. Вам нужно на места пропусков вставить цифры, соответствующие номеру термина из списка.

СЛАЙД №6 (тексты на партах)

СЛАЙД №7 (тексты на партах)

Наше занятие подошло к концу. Мы повторили основные теоретические сведения, необходимые для успешного выполнения задания В-8. Но я уже наверное в сотый раз вам повторю: без постоянной, каждодневной практики, без тренировки и закрепления полученных на занятиях и уроках навыков, не возможно положительно сдать экзамен. Иными словами: ваша оценка в ваших руках. А значит надо подойти и взять на дом КИМы

Игра «Домино»

(по теме «Средства выразительности речи»)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Парцелляция. |
| Поэт внезапно встал. Побледнел. Вышел. | Анафора. |
| Давайте,кричите! Давайте кричите громче! Давайте всех поставим на уши!  | Антитеза. |
| Он всегда несчастен и делает несчастными других; любит не ближних, не тех, кто рядом, а дальних. | Метафора. |
| Собирайся и ты в свой одинокий дом, в свою лисью нору, увешанную бесценными картинами | Риторический вопрос |
| Милосердие. Что оно – не модно? Не нужно? Как же получилось, что чувство это в нас убыло, заглохло, оказалось запущенным? | Эпитет. |
| Страшная, неистовая буря продолжалась до самого рассвета. | Сравнение. |
| На гладкой воде росчерком играл лунный блик: он серебрился, извивался змейкой, прыгал головастиком, убегал шустрой ящеркой | Экспрессивный повтор. |
| Искусство, искусство слова, живописи, какое угодно искусство, основано на интуиции и воспитывает интуицию. | Градация. |
| На его лице светились, горели, сияли огромные голубые глаза. | Фразеологизм. |
| Мне было невероятно стыдно оттого, что этот шут гороховый – моя мать. | Инверсия. |
| Гремят раскаты молодые | Параллелизм |
| Шёлкова ниточка к стене льнёт. Дунечка матушке челом бьёт. | Ряды однородных членов |
| В это лето я узнал наново – на ощупь, на вкус, на запах – много слов, бывших мне неизвестными.Все скандалы потихоньку ушли, потонули. | Олицетворение. |

Примечание: Перед игрой карточки с заданиями необходимо разрезать.Игроков может быть от 2 до 7. Начинается ход с первой «костяшки», на которой есть только название средства выразительности речи: «Парцелляция».Следующим ходит игрок, у которого на одной стороне карточки есть пример из произведения, иллюстрирующий это средство речи. Карточки необходимо перемешать.

Перечень электронных пособий,

используемых на уроках русского языка и литературы.

1.Программно-методический комплекс « Русский язык. Средняя школа.Семейный наставник» (5-9 классы) «Инис-Софт»

2. «1С:Школа. Русский язык. Морфология.Орфография 5-6 классы»

3. «1С: Репетитор. Тесты по пунктуации»

4. «1С: Репетитор. Тесты по орфографии»

5.Электронное учебное пособие «Русский язык» (5-9 классы). Издательство «Просвещение. Медиа»

6. Электронное учебное издание «Русский язык» (5-9 классы) Мультимедийное приложение к учебнику под редакцией Разумовской М.М. и Леканта П.А. Издательство «Дрофа».

7. «Интерактивный курс подготовки к ЕГЭ.Русский язык». Издательство «Экзамен».

8. «Интерактивный курс подготовки к ЕГЭ. Литература» Издательство «Экзамен»

9. Аудиошкола «Хрестоматия по литературе» (5-11 классы) ООО «Эль-рекордс»

10. «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия» ООО «Кирилл и Мефодий»