

**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра риторики и методики преподавания языка и литературы**

Аннотация к дипломной работе
**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА
УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ (НА МАТЕРИАЛАХ
ПРОИЗВЕДЕНИЙ А. Н. ОСТРОВСКОГО)»**

ШОРОНОВА Яна Владимировна

Научный руководитель:
доктор гуманитарных наук
в области языкознания,
старший преподаватель
Нишнева-Ксенофонтова Н. Л.

Минск, 2020

РЕФЕРАТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Структура дипломной работы. Дипломная работа состоит из введения, 2-ух глав, заключения, 40-а изображений, списка использованной литературы (35). Полный объем работы – 57 страниц печатного текста.

Ключевые слова: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ЛИТЕРАТУРЫ, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ, ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ, ИГРА.

Объект исследования – игровые технологии в обучении.

Предмет исследования – особенности использования игровых технологий на уроках литературы.

Актуальность работы обусловлена: а) важностью использования игровых форм обучения на уроках литературы; б) необходимостью проанализировать моделирование образовательного процесса с использованием игровых технологий; в) выявление эффективных способов закрепления изученного материала на уроках литературы, в том числе и проходящих дистанционно.

Цель исследования – теоретически обосновать и методически обеспечить использование игровых технологий на уроке литературы на материалах произведений А. Н.Островского.

Методы исследования: анализ и обобщение литературных источников по проблеме исследования, обобщение передового педагогического опыта.

Полученные результаты и их новизна: изучены дидактические основы игровых технологий в обучении литературе; разработано методическое обеспечение процесса использования игровых технологий на уроках литературы, посвященных творчеству А. Н. Островского.

Область применения, практическая значимость: материалы данного исследования могут быть использованы в учебном процессе общеобразовательной школы на занятиях по русской литературе при изучении творчества А. Н. Островского, а также могут послужить базой для создания игровых приемов и заданий для изучения других тем в курсе литературы

Достоверность материалов выполненной дипломной работы подтверждается изучением данных теоретических источников, а также обобщением имеющегося опыта.

РЕФЕРАТ ДЫПЛОМНАЙ ПРАЦЫ

Структура дыпломнай працы. Дыпломная праца складаецца з уводзін, 2-юх глаў, заключэння, 40-а малюнкаў, спісу выкарыстанай літаратуры. Поўны аб'ём працы – 57 старонак друкаванага тэксту.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЯВЫЯ ТЭХНАЛОГІІ Ў НАВУЧАННІ ЛІТАРАТУРЫ, ІНТЭЛЕКТУАЛЬНЫЯ ГУЛЬНІ, ГУЛЬНЯВЫЯ ПРЫЁМЫ, ГУЛЬНЯ.

Аб'ект даследавання - гультыявыя тэхналогіі ў навучанні.

Прадмет даследавання - асаблівасці выкарыстання гультыявых тэхналогій на ўроках літаратуры.

Актуальнасць работы абумоўлена: а) важнасцю выкарыстання гультыявых формаў навучання на ўроках літаратуры; б) неабходнасцю прааналізаваць мадэляванне адукацыйнага працэсу з выкарыстаннем гультыявых тэхналогій; в) выяўленне эфектыўных спосабаў замацавання вывучэннем га матэрыялу на ўроках літаратуры, у тым ліку і якія праходзяць дыстанцыйна.

Мэта даследавання - тэрэтычна абгрунтаваць і метадычна забяспечыць выкарыстанне гультыявых тэхналогій на ўроку літаратуры на матэрыялах твораў А. М. Астроўскага.

Метады даследавання: аналіз і абагульненне літаратурных крыніц па праблеме даследавання, абагульненне перадавога педагагічнага вопыту.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: вивучаны дыдактычныя асновы гультыявых тэхналогій ў навучанні літаратуры; распрацавана метадычнае забеспячэнне працэсу выкарыстання гультыявых тэхналогій на ўроках літаратуры, прысвечаных творчасці А. М. Астроўскага.

Вобласць ужывання, практычная значнасць: матэрыялы дадзенага даследавання могуць быць выкарыстаны ў навучальным працэсе агульнаадукацыйнай школы на занятках па рускай літаратуры пры вивучэнні творчасці А. М. Астроўскага, а таксама могуць паслужыць базай для стварэння гультыявых прыёмаў і заданняў для вивучэння іншых тым у курсе літаратуры.

Дакладнасць матэрыялаў выкананай дыпломнай працы пацвярджаецца вивучэннем дадзеных тэрэтычных крыніц, а таксама абагульненнем наяўнага вопыту.

DIPLOMA THESIS ABSTRACT

The structure of the diploma thesis. The diploma thesis consists of an introduction, 2 chapters, conclusion, 40 images, a list of used literature. The total volume of work is 57 pages of printed text.

Keywords: GAMING METHODS FOR TEACHING OF LITERATURE, INTELLECTUAL GAMES, GAMING TECHNIQUES

Object of research: gaming methods for teaching.

Subject of research: particular aspects of the game methods application for teaching of the literature.

The relevance of the work: a) the importance of using the game methods during the lessons of literature; b) the need to analyze the educational process by using the game method; c) identifying effective ways to sustain the materials during the lessons of literature learned. It includes the distant-learning lessons as well.

The purpose of the diploma thesis: to substantiate theoretically and to ensure methodically the use of the game methods during the lessons of literature based on works of A. Ostrovsky.

Methods of research: analyses and summarize the literature sources relating the research, summarize the advanced pedagogical experience.

The results obtained and their novelty: the didactic bases of the game methods during the teaching of literature have been studied; the methodological support of the process of using the game methods during the lessons of literature based on works of A. Ostrovsky have been developed.

Field of application, practical relevance: the results of the research can be used in Russian literature lessons in secondary school during the study of works of A. Ostrovsky. It also can be used as the basis for the creation of the game techniques and tasks to study topics in other lessons of literature.

The authenticity of the materials of the completed thesis is confirmed by the study of these theoretical sources, as well as the generalization of existing experience.