

Муниципальное общеобразовательное учреждение лицей

**Методическая работа по теме: «Современные педагогические
технологии обучения русскому языку»**

Учитель: **Федосихина
Ирина Владимировна**

Лобня, 2017 год

Оглавление

1. Что такое технология обучения. Анализ содержания понятия «технология обучения».	Стр.3-4
2. Компьютерные технологии в обучении русскому языку.	Стр.4-7
3. Игровые технологии	Стр.7-10
4. Интегрированный урок	Стр.10-12
5. Заключение	Стр.12
6. Список литературы	Стр.13
7. Приложение	Стр.14-21

Что такое технология обучения

Что такое технология обучения? Как только в системе школьного образования возникло понятие «педагогическая технология», сразу появились разночтения как в назывании этого понятия, так и в понимании его сути. Говорили о технологиях в обучении, о принципах и приёмах оптимизации учебного процесса, об образовательных технологиях, о технологичности учебного процесса, о моделировании учебного процесса в рамках конкретной технологии, о совокупности приёмов и т.д. И сегодня нельзя утверждать, что в дидактике и методике обучения сложилась чёткая система научных определений и классификаций педагогических технологий.

Педагогические технологии возникли лишь в 20 веке, поэтому многие детали уточняются, систематизируются и приводятся к единообразию.

Говорить о технологизированном обучении можно тогда, когда речь идёт о чёткой последовательности действий педагога, об общих закономерностях данного процесса обучения, о предельно конкретно сформулированных целях и задачах, достижение которых на каждом этапе обучения проверяется разработанными измерителями, о способах взаимосвязанной деятельности учителя и ученика и их роли в образовательном процессе, о гарантированном достижении намеченного результата каждым школьником.

Наиболее ёмкими и конкретными определениями образовательной технологии являются следующие: **образовательная технология - упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к достижению поставленных целей** (Н. Таланчук) и **образовательная технология - конструирование учебного процесса с гарантированным достижением целей** (М.Кларин).

Компоненты структуры технологии обучения:

1.Диагностика уровня усвоения учебного материала и отбор обучаемых в группы с однородным уровнем уже имеющихся знаний и опыта.

2.Мотивация и организация учебной деятельности учащихся. Основная задача учителя на этом этапе - привлечение учащихся к занятиям познавательной деятельностью и поддержка этого интереса.

3. Действие средств обучения. Этот этап и есть собственно процесс обучения, на котором происходит усвоение учебного материала учеником при взаимодействии со средствами обучения.

4. Контроль качества усвоения материала.

В своей работе мне хотелось бы рассмотреть лишь отдельные педагогические технологии.

Компьютерные технологии в обучении русскому языку.

В начале XXI-го века технологии мультимедиа и Интернета получили широкое распространение в нашей жизни, что позволяет использовать их в качестве средства обучения, в том числе и обучения русскому языку. Одной из самых существенных черт любой технологии обучения является воспроизводимость ее обучающего цикла, т.е. возможность его повторения любым учителем.

Цикл обучения содержит следующие моменты:

- 1) установление целей обучения, предварительная оценка уровня обученности;
- 2) определение совокупности учебных процедур и корректировка результатов;
- 3) итоговая оценка результатов и постановка новых целей. Учебный процесс при этом складывается из блоков, наполненных разным содержанием. Информационные технологии позволяют любому учителю добиваться высоких результатов обучения, используя некий «пакет» дидактических и технических средств. В настоящее время программы, ориентированные на использование компьютерных и интернет-технологий, созданные учеными и учителями-предметниками, можно разделить на три большие группы: презентации, информационно-обучающие и тестирующие.

Презентация хороша для анонсирования новой темы.

Информационно-обучающие программы более сложны в исполнении. Это может быть презентация или слайд с материалами урока, которые дополнены ссылками на электронные справочники, словари, интернет-репетиторы по предмету или на электронные библиотеки.

Тестирующие программы как способ контроля очень широко распространены в современной школе: это варианты от простых карточек с вопросами до сложных многоуровневых программ.

Теперь существует большое количество компьютерных обучающих программ по русскому языку, словарей и энциклопедий, словарных и текстовых баз данных, которыми может воспользоваться учитель русского

языка как при подготовке к уроку, так и на самом уроке. Есть в Сети методические и искусствоведческие материалы.

Компьютерные обучающие программы по русскому языку

а) **Продукты серии «Уроки Кирилла и Мефодия»** разработаны в соответствии с государственным стандартом образования РФ. Программы включают уроки по разным темам школьного курса русского языка. Разработки содержат основополагающие знания по изучаемому курсу, интерактивные тренажеры, материалы к контрольным занятиям, экзамену.

б) Программные продукты от фирмы «1С»

адресованы абитуриентам, однако вполне могут быть использованы на уроках русского языка в средней школе.

- Мультимедиа-комплекс «1С. Репетитор. Русский язык» включает учебник, практикум, словари, интерактивные таблицы и другие материалы, объединенные на основе гипертекстов.
- Контрольно-диагностическая система «1С.Репетитор. Тесты по орфографии». Программа адресована учащимся старших классов, студентам, учителям-русистам.
- Программа «1С. Репетитор. Тесты по пунктуации» содержит 330 тестовых заданий на различные правила русского языка, а также справочники по пунктуационным правилам, обширный словарь лингвистических терминов (более 600 статей) и список учебной литературы.

в) Компьютерный учебник по русскому языку от фирмы «Зареалье»

предназначен для школьников и абитуриентов и состоит из двух частей: «Русский язык. Тетрадь по синтаксису» и «Русский язык. Тетрадь по орфографии».

г) Электронный репетитор «Фраза: обучающая программа-тренажер по русскому языку»

разработан опытными преподавателями русского языка, методистами и психологами и содержит около 4000 заданий по всем темам курса русского языка средней школы, в том числе около 1000 заданий для подготовки к выпускным и вступительным экзаменам.

д) Орфографический тренажер по русскому языку «Грамотей»

(разработчик НПП «Эрикос») предлагает обучающую систему «Грамотей-Класс», состоящую из двух частей: орфографического тренажера «Грамотей» и программы для учителя «Класс».

«Грамотей» предназначен для развития орфографической грамотности детей и тестирования их знаний по русскому языку. Тренажер построен по аналогии с известной компьютерной игрой «Тетрис», что обеспечивает предельную простоту действий школьника: во время падения слова успеть вставить правильную букву. «Класс» предназначен для формирования учителем словарной базы и классного журнала, анализа и хранения статистики, формирования и печати отчетных документов.

е) **Программы серии «Школьный наставник. Компьютерное обучение»** включает комплексы: «Русский язык. Начальная школа» и «Русский язык. Средняя школа».

Словари и энциклопедии

Как правило, в школьных библиотеках имеется ограниченное количество словарей и энциклопедий. Современные компьютерные технологии предлагают восполнить этот пробел. Причем в большинстве своем это не просто отсканированные печатные издания, а мультимедийные программы, в которых используются различные способы подачи материала: текст, звук, иллюстрация, анимация и т.д.

а) **Толковый Словарь живого великорусского языка В.И. Даля** имеет встроенную справочную поисковую систему, позволяющую значительно сократить время поиска необходимых слов.

б) **«Этимологический словарь русского языка» Макса Фасмера** (переведенный на русский язык и дополненный академиком О.Н. Трубачевым Все дополнения О.Н. Трубачева заключены в квадратные скобки и помечены буквой Т).

в) **«От А до Я. Сборник лучших словарей русского языка»**, помимо словаря В.И. Даля, включает лучшие современные словари русского языка: «Новый словарь русского языка (толково-словообразовательный)» Т.Ф. Ефремовой, «Толковый словарь иноязычных слов» и «Новый орфографический словарь-справочник русского языка» В.В. Бурцевой.

г) **Мультимедийная энциклопедия «Золотые пословицы и поговорки»** включает множество пословиц и поговорок разных народов мира.

д) **«1С. Школа. Академия речевого этикета» под редакцией О.И. Руденко-Моргун.**

Этот образовательный комплекс предлагает увлекательное изучение основ речевого этикета с помощью виртуальных уроков, которые проводит для своих учеников профессор словесной магии Андрей Иванович. Помимо этого, программа включает мультимедиаучебник «Книга вежливости» и «Лабораторию», в которой возможно проводить опыты с пословицами и поговорками о языке и нормах речевого поведения.

Программы по русскому языку для уроков развития речи

а) **Библиотека электронных наглядных пособий «Мировая художественная культура»** (на CD-ROM).

б) **Шедевры русской живописи.** На диске представлены рассказы о жизни и творчестве великих русских художников от Феофана Грека до Марка Шагала, классическая музыка, толковый словарь понятий и терминов по изобразительному искусству.

в) **5555 шедевров мировой живописи.** Репродукции картин входят в единую базу данных, что дает возможность осуществлять поиск по биографическим базам данных автора или названию картины. База данных содержит также информацию о художественной технике, формате и местонахождении картины.

Конечно, диапазон возможностей информационных технологий гораздо шире и зависит от фантазии, творчества и технической подготовленности учителя, но в любом случае можно сделать вывод, что применение информационных технологий в преподавании русского языка не только интенсифицирует процесс обучения, но и повышает мотивацию современного школьника к занятиям, стимулирует его познавательный интерес и повышает эффективность групповой и самостоятельной работы.

Игровые технологии.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

Сущность игровой технологии

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности».

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

- мотивационный;
- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

Мотивационный компонент связан с отношением ученика к содержанию и процессу

деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре.

Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

Ориентационно-целевой компонент связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

Содержательно-операционный компонент

предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности. При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.

Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

Оценочный компонент игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлекссию собственной деятельности. Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры.

Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная **установка на игру**, на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области...»*.

Установочный элемент игры позволяет ввести ребят **в игровую ситуацию**.

Нередко учителю стоит произнести *«Представьте, что...»*, как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве

(сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи**, которые соединяются с **учебными задачами**, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает

школьников (*Реши кроссворд, найди ошибку...*), но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение. Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия. Какие **игровые правила** следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации*: ты – «филолог», ты – «учитель», ты – «поэт».

Правила игры должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса русского языка.

Наряду с *правилами действия в воображаемой ситуации* необходимо разработать *правила межличностных отношений*. Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений играющих друг с другом выполняют воспитательную роль, направляют игру по заданному руслу.

Примеры правил: *закончил свою работу – помоги товарищу; будь доброжелательным; внимательно выслушивай мнение товарища* и т.д. В играх-соревнованиях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки. Игровые правила реализуются в **игровых действиях**. Психологи выделяют внешние действия (*слушать, чертить схему, решать задачу*) и умственные (*сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать*). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся. Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Обязательным структурным элементом игры является ее **результат**.

Результат может быть наглядным (*выиграл, отгадал, выполнил*); менее заметным (*получил удовольствие, заинтересовался вопросом*) и отсроченным (*создал свой вариант игры спустя какое-то время*).

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: **учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) и дидактические игры**.

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и т.д.

Во время игры решаются определенные задачи:

- 1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями;
- 2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;
- 3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя);
- 4) игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.

В настоящее время существует большое количество игр, которые учитель может использовать на уроке русского языка в процессе работы по игровой технологии (игры-путешествия; лингвистические кроссворды; лингвистическое лото; подвижные игры, например, с мячом; компьютерные игры и т.д.). Главное, что должен помнить педагог: управляя ходом игры, нужно держать в поле зрения всех учеников класса. Результативность игрового урока всегда зависит от соблюдения всех условий игры и грамотной последовательности ее этапов.

Интегрированный урок

Говорят, что новое- это хорошо забытое старое. На первый взгляд так действительно кажется. В истории преподавания русского языка и литературы, например, часто обращались к межпредметным связям.

Межпредметные связи устанавливаются, прежде всего с иностранными языками, частично с историей и другими предметами (особенно в отношении развития речи).

Все учебные предметы в целом и каждый в отдельности обогащают речь школьников, способствуют укреплению единого речевого режима орфографических навыков, особенно усвоению написаний новых слов - терминов. Устные ответы, беседы, дискуссии служат основой для развития связной речи, развёрнутых и точных ответов, конструирования навыков обобщения, правильного литературного произношения, развития логического мышления учащихся не только на уроках русского языка, литературы и

истории, но и при изучении географии, математики, физики, биологии и основ других наук.

На современном этапе развития школы педагогами разрабатываются современные методики, учебные программы и применяются на практике новые виды уроков, которые активизируют мыслительную деятельность учащихся, формируют познавательный интерес и носят развивающий характер. Среди таких уроков выделяется один, который играет очень важную роль в педагогическом процессе - это интегрированный урок.

Интегрированный урок в школе носит пока экспериментальный характер: он не является обязательным и не введён в учебный план и учебную программу. Почему же тогда учителя включают в свою практику такие уроки? Что служит основанием для этого? Прежде всего, это единство межпредметных связей, а также взаимозависимость учебных дисциплин.

Все школьные дисциплины обладают своеобразным интеграционным потенциалом, но их способность сочетаться, эффективность интегрированного курса зависит от многих условий. Поэтому, прежде чем создавать общую программу, педагогам необходимо учесть те обстоятельства, которые помогут сделать вывод о возможности и необходимости интеграции.

Необходимо проанализировать уровень подготовленности учеников своего класса, оценить их психологические особенности и познавательные интересы. Наиболее глубока основа объединения, когда учителя выявляют в преподавании своих предметов такие поля взаимодействия, которые сближают перспективные цели обучения. Чтобы достичь поставленной цели, необходимо разработать соответствующую технологию обучения.

Подготовка к интегрированному занятию начинается с определения конкретной темы, места проведения, учебной группы.

Интегрированный урок предполагает участие в нём двух педагогов. Поэтому такие уроки планируются только с тем коллегой, который вызывает личную симпатию. Поскольку ход интегрированного урока непредсказуем, то и роли педагогов динамично меняются.

На следующем этапе совместно определяется вид интегрированного урока: урок - беседа, урок - экскурсия, урок - лекция, лабораторно- практическое занятие. Каждый вид урока предполагает своё целеполагание, конструирование и структурирование учебного материала.

Педагогическая технология подготовки интегрированного урока включает в себя:

- 1.Согласование педагогами содержания и методики преподавания.
- 2.Характер общения и отношений с учащимися и между собой в ходе занятия.

Интегрирование - это новый подход к преподаванию предметов. Такие уроки позволяют экономить время, так как дают возможность не дублировать материал на разных предметах. Они повышают качество знаний школьников, развивают творческую фантазию учащихся, обогащают их речь, повышают эрудицию и познание, воспитывают культуру и вкус.

Основные приёмы интеграции заключаются в следующем

- 1.Уроки проводятся по темам, проходящим через разные предмет.
- 2.Уроки проводятся в форме творческих лабораторий.
- 3.Уроки наполняются музыкой, рисунками, поделками.
- 4.Прослеживается связь уроков литературы с английским языком, экологией, математикой.
- 5.Повышается роль самостоятельной работы учащихся.
- 6.Особое внимание уделяется исследовательской работе учащихся.

В данной работе представлены лишь некоторые педагогические технологии. Отечественный опыт имеет много разнообразных технологий: система А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского, В.Ф.Шаталова и др.

Главное, что характеризует применение педагогических технологий в обучении – это принципиально иные основания учебного процесса, особый способ постановки педагогических целей, заключающийся в том, что эти цели формулируются как предполагаемый результат деятельности учеников в виде конкретных умений.

Список литературы

1. О.И.Горбич «Современные педагогические технологии обучения русскому языку в школе» (Материалы лекций Педагогического университета «Первое сентября»).
2. Гац И.Ю. Методический блокнот учителя русского языка. М.:Дрофа,2003.
3. Загрекова Л.В, Николина В.В. Теория и технология обучения. М. :Высшая школа, 2004.
4. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб.: КАРО,2005.
5. Глассер У. Школа без неудачников. М.: Прогресс, 1991.
6. Левитес Д.Г. Практика обучения: образовательные технологии. М.: Издательство Институт практической технологии; Воронеж: НПО МОДЭК, 1998.

ПРИЛОЖЕНИЕ:

Урок развития речи

Тема урока: « Подготовка к сочинению-описанию интерьера

«В пещере горного короля»

Цель урока: научиться создавать текст-описание по музыкальным впечатлениям, составлять план сочинения; учить подбирать рабочие материалы к сочинению, пользуясь «Кладовой подсказок», чувствовать красоту музыкального произведения и передавать её с помощью словесных образов; воспитывать любовь и уважение к музыке.

Оборудование: музыкальный фрагмент Э. Григ «В пещере горного короля» (вступление к 6-ой картине 2-го действия музыкальной драмы «Пер Гюнт»), презентация к уроку, отдельные листы для составления «Кладовой подсказок» у каждого ученика на парте.

Тип урока: комбинированный.

Ход урока:

1. Организационный момент.

2. Актуализация знаний.

- Не так давно мы отмечали волшебный праздник – Новый Год. Он связан с самыми удивительными сказочными событиями, чудесами, превращениями. Вот и сегодня я предлагаю вам отправиться в сказочную пещеру троллей, злобных карликов – хранителей подземных богатств. Нам откроется мир суровой и красочной горной природы. О нём мы читаем у Генрика Ибсена:

Верил я, сходя впервые

В недра мрачные земные

Духи тьмы там, в глубине,

Тайну тайн откроют мне.

Слайд (изображение природы Норвегии)

Я думаю, что мы не только познакомимся с интерьером волшебной пещеры, но и понаблюдаем за её обитателями.

Встречались ли вам раньше в книгах описания пещер? В каких произведениях? На какие подробности их интерьера вы обратили внимание, что запомнили?

3. Работа с литературным материалом.

- Я предлагаю вам познакомиться с отрывками из сказок Х.К.Андерсена. «Дорожный товарищ» и «Райский сад». Прочитаем первый отрывок (см. Приложение).

- К какому стилю относится наш текст? (художественный) Почему? (создаётся образ пещеры, словами рисуется картина).

- К какому типу речи относится наш текст? Особенности художественного описания (можно представить всё на одной фотографии, много существительных и прилагательных, мало действия). Для художественного описания характерны цветовые, вкусовые прилагательные и прилагательные со значением запахов (обонятельные), сравнения, метафоры (скрытые сравнения), эпитеты (яркие образные определения). Благодаря великому сказочнику Андерсену, мы смогли не только увидеть картину, но и почувствовать атмосферу сказочной пещеры, погрузиться в её тайны.

4. Подготовка к слушанию музыки.

-Композиторы, создавая музыкальные произведения, также часто обращались к сказочным, фантастическим сценам. Мы можем вспомнить «Старый замок», «Катакомбы» М.П.Мусоргского (из цикла «Картинки с выставки»), «Дворец сладостей Конфитюренбург» из балета П.И.Чайковского «Щелкунчик») и многие другие произведения. Вот и норвежский композитор Эдвард Григ в музыкальной драме «Пер Гюнт» приводит главного героя в пещеру троллей. Это сложное по содержанию и художественным средствам произведение, в нём мы видим не только горные чертоги, но и «неистовый разгул» подземной нечисти.

Представим себе тронный зал Доврского Деда, короля троллей, - это мрачное, скрытое от людских глаз подземелье, в котором каменные стены холодны и влажны, огромные валуны закрывают вход, а в длинных

извилистых коридорах не пройти в полный рост. В жилище карликов зловещий полумрак. Оно не знает солнечного света и смены времён года. Отблески костра в глубине пещеры выхватывают из вечной тьмы части низких сводов, тяжёлых колонн, ниш, уступов, среди которых прячутся обитатели подземелья.

5. Слушание музыки.

-Что услышали, увидели, почувствовали?

-Конечно, пещера, созданная Э.Григом не похожа на традиционный для живописи образ помещения, где есть передний, средний, задний план. Всё в этом подземелье подано крупно, в захватывающих воображение деталях. Создаётся яркая целостная картина, где подземные духи и зловещий интерьер неразделимы в и демоническом соединении.

6. Составление плана сочинения

- С чего мы начнём нашу работу над сочинением? (*С составления плана*). На партах у вас листочки, посмотрите на колонку «Микротемы». Запишите в каждую ячейку свой пункт плана. Как бы вы строили своё описание.

- **Обсуждение планов.** Возможна ли другая последовательность описания? Я также сделала свой план и предлагаю вам на обсуждение.

План описания пещеры.

- 1. Описание природы.**
- 2. Внешний вид пещеры. Вход.**
- 3. Внутреннее убранство пещеры.**
- 4. Жители пещеры.**
- 5. Танец троллей.**
- 6. Мои впечатления.**

- Теперь самое важное - погружение в тему и сбор материалов в Копилку подсказок. Вам придётся потрудиться. Чем больше материала к сочинению вы соберёте, тем легче вам будет работать над сочинением. Поэтому записывайте во второй столбик все интересные замечания ваших товарищей.

7. Работа с Подсказками. Ребята предлагают, учитель дополняет слайдами презентации.

Итак, у нас есть план сочинения, рабочие материалы основной части. Что ещё может вызвать затруднение? (*Вступление, заключение, орфограммы*). Мне всегда очень сложно начать своё сочинение. Попробуйте вы мне помочь. У

вам есть 5 минут для того, чтобы подготовить примерный вариант выступления.

Читаем варианты выступления, обсуждаем: что удачно, что нет.

8. Устное рассказывание текста

- 1 гр. Описание природы.**
- 2 гр. Внешний вид пещеры. Вход.**
- 3 гр. Внутреннее убранство пещеры.**
- 4 гр. Жители пещеры.**
- 5 гр. Танец троллей.**
- 6 гр. Мои впечатления.**

Выступления по группам.

9. Рефлексия.

- На какие вопросы мы сегодня попытались ответить на уроке?
- Что и как делали? (восстанавливаем алгоритм урока)
- Понравилось ли вам произведение Грига? Поясните своё мнение.

6. Задание на дом:

- 1). Поработать с черновиком сочинения, продумать связки-переходы между частями, подготовиться к обсуждению черновика на уроке.**
- 2). Дополнительное задание: составить словарный диктант по теме сочинения 30-35 слов.**

Кладовая подсказок

Микротемы сочинения- описания	Подсказки
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Приложение

... Тут будто гром загремел, и гора раздалась... Они прошли длинный-длинный коридор с какими-то странно сверкающими стенами – по ним бегали тысячи огненных пауков, горевших, как жар. Затем принцесса и её невидимый спутник вошли в большую залу из серебра и золота; на стенах сияли большие красные и голубые цветы вроде подсолнечников... Стебли их были отвратительными ядовитыми змеями, а самые цветы – пламенем, выходявшим у них из пасти. Потолок был усеян светляками и голубоватыми летучими мышами, которые непрерывно хлопали своими тонкими крыльями; удивительное было зрелище...

Тут заиграла музыка; большие чёрные кузнечики играли на губных гармониках, а сова била себя крыльями по животу – у неё не было другого барабана. Вот был концерт! Маленькие гномы, с блуждающими огоньками на шапках, плясали по залу...

(Х. К. Андерсен)

...Что это была за пещера! Над головами путников нависли огромные, имевшие самые причудливые формы каменные глыбы, с которых капала вода. Порой проход так сужался, что им приходилось пробираться ползком. Иногда же своды пещеры опять поднимались на недостижимую высоту, и путники шли точно на вольном просторе под открытым небом. Пещера казалась какою-то гигантской усыпальницей с немymi органными трубами и знамёнами, выточенными из камня...

Кладовая подсказок

Микротемы сочинения- описания	Подсказки
1. Описание природы	<p>Норвегия, высокие горы, синие озёра, голубое небо, глубокие пещеры, гул верхушек молодых деревьев, стоны их дряхлых сородичей</p> <p>Суровая, но прекрасная горная страна</p> <p>Край, полный загадок, тревожащий</p>
2. Внешний вид пещеры	<p>Куст колючего растения, вход завален огромными камнями, они, словно слуги, охраняющие богатства</p> <p>Таинственная, пугающая темнота</p> <p>Мокрые ступени, странные печальные вздохи, звуки; вокруг бегают тени мрачного подземелья</p>
3.Внутреннее убранство пещеры	<p>Низкие, давящие своды пещеры; приходится нагибаться, длинный извилистый полумрак; тяжёлые колонны; ниши, в которых прячутся летучие мыши; впереди слабый свет, гул голосов.</p> <p>Огромный зал, костёр посередине, высокий трон</p>
4.Жители пещеры	<p>Маленькие злодеи-тролли, Доврский Дед – король троллей, неестественно маленького роста</p> <p>Злые человечки с крошечными, глубоко посаженными глазками, спутанными волосами, коротенькие тонкие ножки</p>
5. Танец	<p>Они появлялись двумя четвёрками...и шли винтообразными движениями, переплетая ноги, высоко вскидывая колени. Моментами образовали два небольших круга, будто для сговора. Затем в стремительном темпе одна группа подскакивала и</p>

	глубоко приседала, хлопая в ладоши, другая вихрем проносилась по сцене.
6.Мои впечатления	Музыка тревожная, опасная; пение карликов становится невыносимо громким; сердце готово выпрыгнуть из груди; кажется, что чьи-то руки хватают и волокут вниз, где вечный холод и безмолвие