**Министерство культуры и архивного дела Республики Коми**

**Государственное профессиональное образовательное учреждение Республики Коми**

**«Коми республиканский колледж культуры им. В.Т. Чисталева»**

**(ГПОУ РК «Колледж культуры»)**

**Методическая разработка**

**«Игровые технологии при изучении**

**родного языка, родной литературы и**

**краеведения на основе игры**

**«Тайны коми охотничьего календаря»**

**автор: преподаватель колледжа культуры**

**Степанова О.Г.**

**Сыктывкар, 2024**

**Содержание:**

**Введение**

**Глава 1. Основы игровых технологий в образовании**

- Определение игровых технологий;

- Значение игровых технологий в образовательном процессе;

- Преимущества использования игр при изучении родного языка, литературы и краеведения.

**Глава 2. Принципы разработки игровых технологий**

- Учет возрастных особенностей обучаемых;

- Игровая ситуация и ее структура;

- Задачи и цели игровых технологий в изучении родного языка, литературы и краеведения;

- Игры и задания, основанные на использовании родного языка, литературы и краеведения.

**Глава 3. Игровые технологии при изучении родного языка, литературы и краеведения на основе игры «Тайны коми охотничьего календаря»**

- Развитие речи через игры и задания;

- задания для закрепления правописания, пунктуации и грамматики, развитие лексического запаса;

- задания для развития речи и мышления;

- задания, знакомящие с произведениями литературы и их авторами;

- задания, направленные на изучение истории региона;

- задания на знакомство с традициями, обычаями и культурой народа коми;

- задания, стимулирующие знакомство со значимыми местами и достопримечательностями региона;

- задания, знакомящие со знаменитыми земляками региона.

**Глава 4. Оценка и контроль знаний при использовании игровых технологий**

- Методы оценки результатов обучения через игры;

- Использование игровых форм для контроля знаний и умений;

- Практические задания и игры для самостоятельной работы.

**Заключение**

**Библиографический список**

**Введение**

Современное образование стремится быть максимально эффективным и интересным для учеников. Инновационные методы обучения, включая использование игровых технологий, играют важную роль в этом процессе. Они не только помогают учащимся лучше усваивать знания, но и способствуют развитию их творческого и логического мышления, коммуникативных навыков и саморегуляции.

Настоящий методический сборник «Игровые технологии при изучении родного языка, литературы и краеведения на основе игры «Тайны коми охотничьего календаря» предлагает систематизированный и комплексный подход к использованию игры в обучении родному языку, литературе и краеведению. Он рассчитан на педагогов, которые стремятся сделать уроки более интерактивными, увлекательными и результативными.

Первая глава сборника предлагает рассмотреть основы игровых технологий в образовании. Даёт определение игровых технологий и объясняет их значение в образовательном процессе. Также здесь обсуждаются преимущества использования игр при изучении родного языка, литературы и краеведения.

Во второй главе представлены принципы разработки игровых технологий. Описывается учет возрастных особенностей обучаемых и основы создания игровой ситуации. Также акцентируется внимание на целях и задачах игровых технологий в изучении родного языка, литературы и краеведения.

В третьей главе рассматриваются игровые технологии при изучении родного языка, литературы и краеведения. На основе игры «Тайны коми охотничьего календаря» предложены различные задания для развития речи, закрепления правописания, а также для расширения лексического запаса и развития коммуникативных навыков.

Здесь же представлены вопросы для изучения истории региона, знакомства со значимыми местами и достопримечательностями, особенностей культуры, традиций и обычаев коми народа.

В главе 4 даётся оценка и контроль знаний при использовании игровых технологий.

В заключении подводятся итоги и подчеркивается значимость использования игровых технологий в образовании. Также предложен список литературы.

**Глава 1. Основы игровых технологий в образовании**

В современном образовательном процессе игровые технологии занимают все более значимое место. Они представляют собой применение игровой деятельности и элементов игрового процесса в учебной практике. Игровые технологии состоят из целого ряда игр и упражнений, которые направлены на активизацию учащихся, создание мотивации для обучения и развитие необходимых навыков и знаний.

Основное определение игровых технологий связано с использованием игры как средства обучения. Они помогают создать положительную и интересную образовательную среду, где учащиеся могут легко и эффективно усваивать знания и развивать свои навыки. Игровые технологии лишают учебу монотонности и сухости и переносят процесс обучения на новый уровень.

Значение игровых технологий в образовательном процессе трудно переоценить. Игры создают необходимое эмоциональное и мотивационное окружение, в котором учащиеся становятся активными участниками и сами взаимодействуют с учебным материалом. Они развивают познавательные, коммуникативные, творческие навыки, а также способствуют формированию критического мышления и умения работать в команде.

Использование игр при изучении родного языка, литературы и краеведения имеет ряд преимуществ. Во-первых, игровые упражнения и задания способствуют более глубокому усвоению материала. Учащиеся активно вовлекаются в процесс обучения, что позволяет им легче запоминать информацию и применять ее на практике.

Во-вторых, игры помогают развить интерес к предметам и мотивацию для его изучения. Игровые элементы делают учебный процесс увлекательным и непредсказуемым, что помогает поддерживать интерес и учебную активность учащихся.

В-третьих, игровые технологии способствуют развитию учебных и социальных навыков. Учащиеся учатся работать в команде, обмениваться информацией, анализировать и делать выводы. Игры также способствуют формированию гибкости мышления, умения принимать решения и решать проблемы.

Таким образом, игровые технологии стали неотъемлемой составляющей образовательного процесса. Они помогают сделать уроки более эффективными, интересными и вовлекающими. Игры при изучении родного языка, литературы и краеведения способствуют активному усвоению материала, развитию навыков и формированию позитивного отношения к жизни.

**Глава 2. Принципы разработки игровых технологий**

При разработке игровых технологий для обучения родному языку, литературе и краеведению следует учитывать несколько важных принципов. Эти принципы помогут создать эффективные и интересные игровые задания, учитывающие возрастные особенности обучаемых и способствующие достижению задач и целей обучения.

Во-первых, учет возрастных особенностей обучаемых является ключевым принципом при разработке игровых технологий. Различные возрастные группы имеют свои особенности в познавательном процессе, поэтому игры и задания должны быть адаптированы к уровню развития детей или учащихся. Например, для младших школьников игры могут быть более простыми и наглядными, в то время как для старших школьников и студентов они могут быть более сложными и требующими аналитического мышления.

Во-вторых, игровая ситуация и ее структура имеют важное значение при разработке игровых технологий. Игровая ситуация должна быть интересной и мотивирующей, чтобы учащиеся могли активно вовлекаться в процесс обучения. Структура игровой ситуации должна быть четкой и последовательной, чтобы учащиеся могли понимать и выполнять игровые задания. Например, игровая ситуация может быть построена в виде квеста или расследования, где учащиеся должны решать загадки и задачи, используя свои знания и навыки.

Третий принцип связан с задачами и целями игровых технологий при изучении родного языка, литературы и краеведения. Задачи игровых технологий должны быть направлены на развитие коммуникативных навыков, грамотного использования языка, понимания и интерпретации художественных произведений и углубленного изучения краеведческого материала. Целью игровых технологий является создание условий для активного и творческого обучения, стимуляция интереса и любви к родному языку, литературе и культуре местности.

Наконец, игры и задания, основанные на использовании родного языка, литературы и краеведения, должны быть разнообразными и позволять учащимся применять свои знания на практике. Например, это могут быть ролевые игры, творческие задания, чтение и анализ произведений литературы, исследования краеведческого материала и т.д. Такие игры и задания помогут стимулировать мышление, развивать языковые и аналитические навыки, а также углублять знания о родной культуре и истории.

В целом игровые технологии формируют мышление и мировоззрение обучающихся, стимулируют живой интерес к изучению предметов регионального компонента.

**Глава 3. Игровые технологии при изучении родного языка, литературы и краеведения на основе игры «Тайны коми охотничьего календаря»**

Игровые технологии при изучении родного языка, литературы и краеведения являются неотъемлемой частью эффективного образования. Они позволяют сделать процесс обучения интересным, увлекательным и творческим. Игры и задания стимулируют развитие речи, укрепляют правописание, пунктуацию и грамматику, развивают коммуникативные навыки, обогащают лексический запас и способствуют развитию творческого мышления. Они играют ключевую роль в формировании интереса к чтению и анализу произведений, а также помогают развить различные навыки, связанные с восприятием и интерпретацией текстов. Надо отметить и их важную роль в формировании интереса к родному краю, его истории, культуре и достопримечательностям. Они помогают учащимся углубить свои знания о регионе и развить исследовательские навыки.

В 2000 году на телеканале «Коми гор» появилась первая национальная телеигра «Сё шайт», автором и ведущей которой я являлась на протяжении 10 лет. На основе этой телеигры мной был разработан интерактивный вариант игры со студентами уже с другим названием - «Тайны коми охотничьего календаря». В её основу легли задания, разработанные для телеигры.

**Цель игры:** Развивать интерес учащихся к изучению культурных традиций Республики Коми. Воспитать позитивное отношение и желание освоения коми языка посредством знакомства с культурными особенностями региона. **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений и навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков.

**Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

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

**Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

**Задачи:**

- сделать урок максимально интересным;

- способствовать расширению кругозора обучающихся с помощью дополнительных информационных материалов;

- развивать познавательную активность и творческие возможности обучающихся.

**О структуре игры:** игровое табло – это древний коми охотничий календарь, разделённый на 9 периодов, каждый из которых обозначен определённым животным. Выбирая какое-либо животное, игрок попадает в определённый тематический сектор. Секторы можно обозначать исходя из интересов изучаемого предмета. Автор игры предлагает следующие секторы: «Язык», «Имена», «История», «Литература и поэзия», «Где мы живём», «Легенды и предания», «Обряды и традиции», «Этнопедагогика коми», «Пословицы и поговорки», «Загадки», «Приметы» и т.д. Задания усчитывают возрастные особенности, круг занятий и увлечений, социальную среду участников. Варианты ответов содержат множество дополнительной информации по тому или иному вопросу. Это требует большой подготовки педагога, богатый багаж его знаний и способность к импровизации.

В игре представлены вопросы для изучения истории региона, знакомства со значимыми местами и достопримечательностями, особенностями культуры, традиций и обычаев коми народа, знаменитыми земляками – всего около 500 заданий.

Игра помогает развитию речи обучающихся, которое является одним из основных аспектов изучения родного языка. Игровые технологии, применяемые в данной разработке, позволяют активизировать речевую деятельность учащихся, а также улучшить их произношение и интонацию. Например, задания, основанные на ассоциациях слов, загадках, пословицах, помогают развить логическое мышление, память и внимание, а также активизировать использование основных языковых структур.

Игра имеют большое значение для закрепления правописания, пунктуации и грамматики. Благодаря заданиям учащиеся легко усваивают правила написания слов, использования знаков препинания и грамматических конструкций.

Задания, направлены на развитие лексического запаса, являются отличным способом расширить словарный запас учащихся. Они могут быть основаны на ассоциациях слов, составлении предложений с новыми словами, мозаике слов и других заданиях. Они помогают учащимся запомнить новые слова и уверенно использовать их в речи.

Творческие задания игры способствуют развитию речи и мышления. Они позволяют учащимся проявить свою креативность и выразить свои мысли на языке.

Игровые задания при изучении литературы помогают сделать учебный процесс интересным и творческим, активизируют учащихся и способствуют их развитию, позволяя им лучше понимать, интерпретировать и ценить литературные произведения, знать писателей и поэтов.

Очень важно, что такие игры при изучении краеведения играют важную роль в формировании интереса к родному краю, его истории, культуре и достопримечательностям. Они помогают учащимся углубить свои знания о регионе и развить исследовательские навыки.

Вопросы, направленные на изучение истории региона, позволяют учащимся более глубоко понять и запомнить исторические события и периоды, произошедшие в их регионе.

Задания, стимулирующие знакомство со значимыми местами и достопримечательностями региона, помогают учащимся лучше ориентироваться в географии своего края и узнать о его культурном наследии, помогают расширить кругозор, углубить знания и развить интерес к малой родине.

В ходе игры преподаватель разъясняет все правильные и неправильные ответы, тем самым расширяя информативность материала, предложенного игрой.

Вот несколько вариантов игры **«Тайны древнего коми охотничьего календаря»:**

**«Игры по коми языку»:**

**I вариант**

1. «Дар» по-коми это:

а) подарок б) **половник**

в) поджарка в) подсолнух

2. «Приманка» на коми язык переводится так:

а) вам б) там

в) нам в) **сам**

3. Кого коми называют «дышпоз»?

а) **лентяя**  б) увальня

в) дылду в) разгильдяя

4. Найдите в этом ряду коми слово.

а) Вася б) Петя

в) **Юра** в) Федя

5. «Вузасьысь» - это

а) руководитель б) **продавец**

в) повар в) врач

6. Какое слово в этом ряду лишнее?

а) ма б) са

в) ва в) **ра**

7. Составьте фразы.

видза ань

сёян кыа

асъя олан

зарни юан

8. Закончите пословицу: «Бурысь-бур да доныс кык….»

а) сур б) юр

в) **ур** в) нюр

9. «Канпас» по-коми это

а) гимн б) **герб**

в) флаг в) конституция

10. Название села Богородск по-коми звучит так:

а) **Висер** б) Визин

в) Винла в) Ванвисдiн

**Игры межпредметной коммуникации.**

**I вариант**

**1 сектор «Язык»**

«Аппетит» по-коми звучит так:

а) **выть**  в) ныть

б) стыть г) лить

**2 сектор «История»**

Какое чудо увидели утром 28 августа 1864 года троицко-печорцы благодаря промышленнику М.К. Сидорову?

а) автомобиль в) **пароход**

б) аэроплан г) паровоз

**3 сектор «Имена»**

По инициативе этого человека в 1843 году при Вологодской духовной семинарии был открыт класс коми языка – единственный во всех духовных учебных заведениях Московского округа класс с преподаванием какого-либо нерусского языка.

а) В.А.Савин в) В.Н.Лыткин

б) **А.И.Попов** г) Г.С.Лыткин

**4 сектор «Где мы живём»**

Название р. Нювчим на русский язык переводится так:

а) новая река в) **пихтовая река**

б) рыбная река г) водопой

низкорослые люди

**5 сектор «Приметы»**

По коми примете, чтобы сердце мужчины стало бесстрашным, надо было выпить воду из:

а) **углубления в камне**  в) цветка марьямоль

б) следа медведя г) трёх колодцев

**6 сектор «Легенды и предания»**

Откуда был родом герой коми легенд Йиркап?

а) Ошкурья в) Мышки

б) Кошки г) **Кони**

**7 сектор «Праздники»**

Когда коми отмечали праздник пива?

а) 2 августа Ильин день в) 12 июля Петров день

б) **14 ноября на Кузьму-Демьяна** г) 30 марта Алексеев день

**8 сектор «Народная мудрость»**

Коми говорят: «Киссьöм ватö он ….»

а) **курав**  в) чышкав

б) ю г) козьнав

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Что должны были сделать коми охотники перед тем, как отправиться на охоту?

а) переделать всю работу в доме в) **помыться в бане**

б) начистить сапоги г) побить жену

**II вариант**

**1 сектор «Язык»**

«майбыр» по-коми это:

а) **счастливчик**  в) жаворонок

б) умывальник г) майский заморозок

**2 сектор «История»**

Сколько собольих шкурок выплачивали жители Перми и Печоры московскими купцами в начале XVI века за железный топор?

а) сколько можно было в) по количеству топоров

разрубить одним ударом

б) **сколько можно было** г) по весу

**протащить в отверстие топора**

**3 сектор «Имена»**

Коми учёный и поэт. Его называют «дедушкой коми литературы». Автор первых опубликованных стихотворений на коми языке. Учился в Петербурге, изучал культуру калмыков.

а) В.А. Молодцов в) **Г.С. Лыткин**

б) К.Ф. Жаков г) А.С. Сидоров

**4 сектор «Где мы живём»**

Название села Кослан указывает направление

а) к возвышенности в) к острову

б) **к сухому месту** г) к богатому дичью месту

**5 сектор «Приметы»**

По коми примете, чтобы утихомирить сильный ветер, надо бросить против него через левое плечо:

а) землю в) штаны

б) кусок мяса г) **нож**

**6 сектор «Легенды и предания»**

В каком озере утонул чудесный охотник Йиркап?

а) **Синдорское** в) Лыаты

б) Сёйты г) Эжолты

**7 сектор «Литература и поэзия»**

Кто скрывается под псевдонимом солдат-зырянин?

а) И.А. Куратов в) В.В. Юхнин

б) В.А. Савин г) **М.Н. Лебедев**

**8 сектор «Этнопедагогика коми»**

В каком возрасте мальчикам дарили собственное ружьё для самостоятельной охоты?

а) при рождении в) **в 11-12 лет**

б) в 5-6 лет г) к совершеннолетию

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Что коми подкладывали в постель молодожёнам?

а) **камни**  в) тараканов

б) горох г) ягоды

**III вариант**

**1 сектор «Язык»**

Какое из этих слов имеет значение «зависть»?

а) **веж**  в) вуж

б) виж г) важ

**2 сектор «История»**

Что передал Визингский свыщенник отец Степан финскому учёному Юрьё Вихману?

а) библию на коми языке в) икону «Зырянская Троица»

б) **рукописи И.А. Куратова**  г) стихи собственного сочинения

**3 сектор «Имена»**

Внучка какого коми учёного вручала блокадный букет цветов дирижёру К. Элиасбергу, исполнившему в 1942 году 7-ю симфонию Д. Шостаковича?

а) П.А. Сорокина в) **К.Ф. Жакова**

б) В.П. Налимова г) Г.С. Лыткина

**4 сектор «Где мы живём»**

В какое место рыболовецкие артели свозили свой улов для продажи?

а) Чукаиб в) Чомъяшор

б) **Чиньяворык** г) Чемпаса Шорбок

**5 сектор «Приметы»**

По коми примете охотникам, собирающимся идти на белку, нельзя было есть:

а) грибы в) орехи

б) мясо г) **лук**

**6 сектор «Легенды и предания»**

Что сделал Святой Стефан с пермянами во главе с Пансотником, когда они в первый раз напали на него?

а) **ослепил** в) лишил языка

б) лишил слуха г) лишил аппетита

**7 сектор «Литература и поэзия»**

Какая из перечисленных пьес не принадлежит Виктору Савину?

а) Кулöмдiнса бунт в) Шондi петiгöн дзоридз косьмис

б) Парма ныв г) **«Настук»**

**8 сектор «Этнопедагогика коми»**

Чем коми накрывают младенца на ночь для оберега

а) берестой в) **подолом сарафана**

б) полотенцем г) капустным листом

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Что коми сжигали в Егорьев день?

а) **старую деревянную посуду** в) старую мебель

б) старую обувь г) старый дом

**IV вариант**

**1 сектор «Язык»**

«Лола» на русский язык переводится так:

а) душа в) девушка

б) **лось**  г) живчик

**2 сектор «История»**

Как называлась дань, собираемая Золотой Ордой с населения Вычегды и Печоры?

а) золотой вход в) **чёрный выход**

б) красный обход г) белый поход

**3 сектор «Имена»**

Кто из коми этнографов в 1910 году был удостоен премии Великого князя Сергея Александровича и Большой серебряной медали?

а) А.С. Сидоров в) Ю.В. Гагарин

б) **В.П. Налимов** г) Г.А. Старцев

**4 сектор «Где мы живём»**

Название реки Мезень по-коми звучит так:

а) Межог в) Мукты

б) Мошью г) **Мозын**

**5 сектор «Приметы»**

Почему по примете коми в Семёнов день, 14 сентября, запрещалось ходить в лес?

а) **задерёт медведь**  в) забодает лось

б) можно заблудиться г) покусает волк

**6 сектор «Легенды и предания»**

Кто в коми сказке помогал девочке, оставшейся без матери?

а) **кукла** в) утка

б) кошка г) Ёма

**7 сектор «Литература и поэзия»**

В произведении какого зарубежного писателя упоминается о посещении героем книги Коми края – Усть-Выми и Яренска

а) Вальтер Скотт в) Уильям Шекспир

б) Жюль Верн г) **Даниель Дефо**

**8 сектор «Пословицы и поговорки»**

Подставьте в пословицу нужное слово: «У кого есть счастье-талант, тот ….»

а) **всему рад** в) и будет атаман

б) гребёт себе в карман г) растратить его рад

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Чем коми благословляли своих детей?

а) **хлебом** в) рыбой

б) солью г) шкуркой животных

**V вариант**

**1 сектор «Язык»**

Найдите в этом ряду коми слово

а) волк в) тигр

б) **рысь**  г) енот

**2 сектор «История»**

С каким событием в Коми крае связано имя Аверикия Егоровича Калинина?

а) открытие первой школы в) **появление картофеля**

б) с развитием пчеловодства г) с экспедицией в Китай

**3 сектор «Имена»**

Назовите имя одной из первых коми земских учительниц

а) А.А.Суханова в) А.О.Ишимова

б) **Ф.И.Забоева** г) М.Х.Куратова

**4 сектор «Где мы живём»**

Жителей какого коми села называют «кашеедами»?

а) Мадмас в) Микунь

б) Межадор г) **Маджа**

**5 сектор «Приметы»**

Чем пугали молодых девушек, которые несли в баню пару веников, не разделив их?

а) **родят двойню**  в) потеряются в лесу

б) останутся вдовами г) угореют в бане

**6 сектор «Легенды и предания»**

Как звали двух богатырей, которые влюбились в красавицу Вишеру?

а) **Полюд и Ветлан** в) Кöрт Айка и Пам

б) Зук и Юаныб г) Пера и Йиркап

**7 сектор «Литература и поэзия»**

Назовите имя русского писателя, который после приезда в Усть-Сысольск заинтересовался краеведением, публиковал материалы в губернских и столичных газетах и журналах. В октябре 1863 года открыл первую публичную библиотеку с кабинетом для чтения. А его широко известный цикл «Охотничьи рассказы» был завершён в Усть-Сысольске?

а) С.Т. Аксаков в) И.И. Лепёхин

б) М.Н. Пришвин г) **Ф.А. Арсеньев**

**8 сектор «Пословицы и поговорки»**

Подставьте в пословицу нужное слово: Эм кö………., и коз улын рай.

а) **нянь край** в) сола яй

б) черинянь г) дона сой

**9 сектор «Обряды и традиции»**

По верованиям коми душа человека заключена в:

а) **дереве** в) бане

б) яйце г) медведе

**VI вариант**

**1 сектор «Язык»**

Какое из этих слов заимствовано в коми языком из тюркских?

а) **нянь**  в) пельмень

б) пищаль г) челядь

**2 сектор «История»**

Кому из выдающихся художников-абстракционистов принадлежит статья «Материалы по этнографии Сысольских и Вычегодских зырян. Национальные божества»?

а) В.Д. Баранов-Россинэ в) **В.В. Кандинский**

б) И.К. Айвазовский г) А.К. Богомазов

**3 сектор «Имена»**

Кто из виднейших коми учёных закончил фельдшерскую школу в Москве и, работая фельдшером, собрал богатый материал о культуре и быте коми народа?

а) В.И. Лыткин в) К.Ф. Жаков

б) **В.П. Налимов** г) И.А. Куратов

**4 сектор «Где мы живём»**

Название речки Маткаёль с коми языка переводится как:

а) материнская речушка в) лесная речка, возле которой обедают

б) **лесная речка,** г) лесная речка, дающая жизнь

**указывающая направление**

**5 сектор «Приметы»**

Примета народа коми гласит: «Чтобы легче родить, нужно…»

а) попариться в бане в) заняться аэробикой

б) перепрыгнуть через изгородь г) **в бездонную бочку воду носить**

**6 сектор «Легенды и предания»**

Какое хобби по легендам коми было у водяного?

а) **породистые коровы** в) цветник из лилий

б) царевны-лягушки г) коллекция золотых рыбок

**7 сектор «Литература и поэзия»**

Кто из коми писателей скрывался под псевдонимом «Гугов»?

а) Г.С. Лыткин в) П.А. Сорокин

б) В.А. Савин г) **И.А. Куратов**

**8 сектор «Этнопедагогика коми»**

В какой науке учителя XIX века обнаружили у коми детей талант?

а) русский язык в) **математика**

б) биология г) география

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Что должна была сделать молодая супруга, прежде чем скатиться с масленичной горы?

а) **поцеловать мужа** в) раздать детям конфеты

б) поцеловать парней, г) подарить подругам ленточки

строивших горку

**VII вариант**

**1 сектор «Язык»**

Какое из этих слов заимствовано в русский язык из коми языка?

а) бифштекс в) **пельмени**

б) рагу г) голубцы

**2 сектор «История»**

Легендарная страна, будто бы существовавшая в древности на севере называлась:

а) Калевала в) Зырляндия

б) **Биармия**  г) Пармаленд

**3 сектор «Имена»**

Прежде чем закончить Ленинградскую консерваторию, этот паренёк из Тентюково из-за материальных затруднений вынужден был бросить учёбу в Коми пединституте, работал в Усть-Сысольской почтово-телеграфной конторе, Косланском почтовом агенстве, затем в Ленинграде – конторщиком на железной дороге, учеником фрезировщика на электромеханическом заводе.

а) П.А. Мысов в) А.Г. Осипов

б) **П.А. Осипов** г) А.А. Рочев

**4 сектор «Где мы живём»**

Название местечка Давпон с коми языка переводится как:

а) **опушка лиственного леса** б) место, где задавили собаку

в) конец пути г) цветущее поле

**5 сектор «Приметы»**

По коми примете если ребёнок родится с двумя макушками, то:

а) женится дважды в) будет иметь двойню

б) останется жить у родителей г) **будет на охоте хозяином леса**

**6 сектор «Легенды и предания»**

Какое жилище было у Яг морта?

а) шалаш в) берлога

б) **треугольная изба** г) избушка на курьих ножках

**7 сектор «Литература и поэзия»**

Как называется первый коми роман?

а) «Голубой кафтан» в) **«Алая лента»**

б) «Жёлтый сарвфан» г) «Чёрная шаль с красными цветами»

**8 сектор «Этнопедагогика коми»**

Как коми объясняли детям их появление на свет?

а) нашли в капусте в) спустились по радуге

б) принесли журавли г) **из подмышки**

**9 сектор «Обряды и традиции»**

В селе Керчомья молодая для того, чтобы приобщиться к миру жениха должна была:

а) **облизать обмазанное** в) почистить сапоги жениха

**сметаной лицо жениха**

б) постричь жениха г) посыпать его маму солью

**VIII вариант**

**1 сектор «Язык»**

Как по-коми звучит слово весна?

а) тöлысь в) тупöсь

б) **тулыс**  г) тöв

**2 сектор «История»**

Каким из перечисленных видов спорта не занимался герой Советского Союза Николай Оплеснин?

а) лыжи в) **бокс**

б) плавание г) велоспорт

**3 сектор «Имена»**

Кто из коми этнографов сопровождал в экспедиции финского учёного У.Т.Сирелиуса?

а) Г.Старцев в) А.Сидоров

б) **В.Налимов** г) Д.Несанелис

**4 сектор «Где мы живём»**

Название реки Сарью на русский язык переводится так:

а) Царская речка в) Северная река

б) Щучья река г) **Табачная река**

**5 сектор «Приметы»**

Что по коми примете произойдёт с молодой парой, если они будут утираться одним полотенцем?

а) **поженятся**  в) заболеют

б) поссорятся г) надолго разлучатся

**6 сектор «Легенды и предания»**

Где по коми легенде обитает дух Кокля-мокля?

а) **в лесной избушке** в) в бане

б) в подполье г) в молоке

**7 сектор «Этнопедагогика»**

Детские ходули у коми были стилизованным изображением:

а) таракана в) улитки

б) гусеницы г) **паука**

**8 сектор «Пословицы и поговорки»**

Коми говорят: «Кому везёт, у того и…»

а) **петух несёт** в) свиньи поют

б) куры кукарекают г) собака говорит

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Для чего на Печоре в канун Васильева дня парни брали 7 шёлковых платков?

а)чтобы связать девушек в) чтобы подарить девушкам

б**) чтобы нарядиться лошадью** г) чтобы нарядиться девушками

**IX вариант**

**1 сектор «Язык»**

По какому объекту ориентировались коми при выращивании урожая?

а) кодзув в) тöв

б) **тöлысь** г) шондi

**2 сектор «История»**

Усть-Сысольский врач Александр Иванович Држевецкий кроме медицины занимался:

а) философией в) **краеведением**

б) педагогикой г) знахарством

**3 сектор «Имена»**

В начале 20 века автором одной из богатейших коллекций этнографических фотографий по культуре финно-угров был:

а) М.А. Кастрен в) Э.Н. Сетеля

б) **У.Т. Сирелиус** г) Д.Р. Фокош-Фукс

**4 сектор «Где мы живём»**

Село в Усть-Куломском районе называется

а) Волга в) Двина

б) Обь г) **Дон**

**5 сектор «Приметы»**

Какое дерево по коми приметам, нельзя было сажать рядом с домом?

а) **черёмуху** в) осину

б) рябину г) сосну

**6 сектор «Легенды и предания»**

Кем обычно представлена мышь в архаичных сюжетах коми-зырянских сказок?

а) **трикстером** в) трансформером

б) киллером г) триллером

**7 сектор «Литература и поэзия»**

Кто из русских писателей, побывавших в Коми крае, написал очерк о зырянах «Лесное царство»?

а) Н. Карамзин в) Н. Гоголь

б) И. Лепёхин г) **П. Засодимский**

**8 сектор «Праздники»**

Как северные коми оленеводы называли Благовещенье?

а) **вороний день** в) рыбный день

б) ленивый день г) длинный день

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Как у коми называлась ритуальная каша по поводу уборки урожая?

а) юм в) шондiбан

б) **чомöр** г) льöмляз

**X вариант**

**1 сектор «Язык»**

Найдите в этом ряду коми слово:

а) **Галя**  в) Зина

б) Валя г) Лена

**2 сектор «История»**

Выходцы из какого села Коми края в 1870 году основали д.Кибер-Спасск на юге Омской области?

а) Кипиево в) **Куратово**

б) Краснобор г) Кужба

**3 сектор «Имена»**

Назовите имя профессора, лингвиста и этнографа, уроженца Северного Кавказа, который в 20-х годах жил в Усть-Сысольске, являлся одним из создателей и первым председателем Общества изучения Коми края.

а) А. Грин в) А. Генец (Арвид)

б) **А. Грен** г) Г. Греф

**4 сектор «Где мы живём»**

Название д. Ляли на русский язык переводится так:

а) весёлая деревня в) **овраг с источником**

б) деревня, где живут г) жующая деревня

низкорослые люди

**5 сектор «Приметы»**

Как по коми примете, хозяйка дома могла прогнать проникнувшую в Крещенский сочельник нечистую силу?

а) **надеть венчальное платье**  в) открыть окна и двери

б) раскрасить лицо г) выругаться

**6 сектор «Легенды и предания»**

Кто был помощником знахаря-плотника Дарук Паша?

а) собачья сворав) стая волков

б) три медведя г) **сто чертей**

**7 сектор «Праздники»**

Как называлась обрядовая Крещенская выпечка?

а) черинянь в) азя шыд

б) **чибöчань** г) льöмляз

**8 сектор «Народная мудрость»**

Коми говорят: «Сколько в праздник наработаешь, столько и ….»

а) **болеть будешь** в) веселья будет

б) заработаешь г) проживёшь

**9 сектор «Обряды и традиции»**

Что должны были сделать жених и невеста, прежде чем поехать в церковь?

а) наносить воды в баню в) **посмотреться в зеркало**

б) заглянуть в подпол г) подраться

**XI вариант суперигры**

**1 сектор «Язык»**

1. «Бабапель» на русский язык переводится так:

а) **опёнок** в) одуванчик

б) платок г) сплетница

1. Как по-коми звучит слово «деньги»?

а) ур в) **сьӧм**

б) шайт г) сьӧла

1. Найдите в этом ряду коми слово.

а) Саша в) Вася

б) **Юра** г) Федя

**2 сектор «История»**

1. Кому принадлежало пророчество о рождении в Устюге Стефана Пермского и его будущем миссионерском подвиге среди зырян?

а) Епифаний Премудрый в) Протопоп Аввакум

б) Сергий Радонежский г) **Прокопий Устюжский**

1. Для какого дворца Российской империи было выковано железо на Сысольских заводах?

а) Шереметьевский дворец в) Кремлёвкий дворец

б) **Зимний дворец** г) Екатерининский дворец

1. Когда в Коми крае появилась первая радиостанция?

а) **в 1921 году в Усть-Сысольске** в) в 1941 году в Сыктывкаре

б) в 1958 году в Воркуте г) в 1935 году в Ухте

**3 сектор «Имена»**

1. Коми писатель, поэт философ, создавший оригинальную теорию «Лимитизм», этнограф, литературовед, лингвист, математик. Был материалистом и идеалистом, атеистом и монахом.

а) П.А. Сорокин в) В.А. Савин

б) Д.А. Батиев г) **К.Ф. Жаков**

2. С 1912 года в Коми крае отбывала ссылку Нина Фердинандовна Агаджанова, которая впоследствии написала сценарий к очень известному фильму:

а) «Прибытие поезда» в) **«Броненосец «Потёмкин»**

б) «Бригада» г) «Председатель»

3. Назовите исследователя, изучавшего историю и культуру старообрядцев на территории Коми края.

а) **Ю. Гагарин** в) Г. Титов

б) Е. Леонов г) Н. Николаев

**4 сектор «Где мы живём»**

1. Судя по названию села Жешарт – «Зӧвсьӧрт», здесь выращивали:

а) овёс в) рожь

б) **коноплю** г) рис

1. Замените в одном из названий государств одну букву, и Вы получите название деревни в Усть-Куломском районе.

а) Польша в) **Канада**

б) Чехия г) Япония

1. «Лыаёль» на русский язык переводится так:

а) **песчаная река** в) черёмуховая река

б) снежная река г) речка, в которую бросают кости

**5 сектор «Приметы»**

1. По примете коми сова «плачет»:

а) к войне в) к голоду

б) к пожарам г) **к дождю**

1. По примете коми, если лёд весной идёт по реке тихо или тает на месте, то:

а) будет много уток в) **весна и лето будут тяжёлыми**

б) будет много рыбы г) лето будет дождливым

1. Какая примета коми указывала на плохое лето?

а) **красная печень, выловленной** в) красные лапки

**после ледохода щуки** прилетевших уток

б) красный нос медведя, г) синий клюв прилетевших гусей

вставшего из берлоги

**6 сектор «Легенды и предания»**

1. Имя какого героя эпических песен коми связано с понятием «в пух-прах разрушающий»?

а) Педӧр Кирон в) Мича Рӧман

б) **Кирьян Варьян** г) Яг морт

1. Как звали колдуна, похитившего Ульяну, проповедовавшую христианство?

а) Лупарья в) **Кыска**

б) Пеляйка г) Пам

1. Имя фольклорного героя Шыпича происходит от названия растения:

а) жимолость в) морошка

б) щавель г) **шиповник**

**7 сектор «Литература и поэзия»**

1. Кто был автором первых опубликованных коми поэтических произведений?

а) **Г.С. Лыткин** в) К.Ф. Жаков

б) В.А. Куратов г) В.А. Савин

1. Какой из перечисленных псевдонимов принадлежит коми писателю М.Н. Лебедеву?

а) Бур морт в) **Жан Морӧс**

б) Юсь г) Бывший Паломник

1. Какое из этих произведений принадлежит перу А.А. Сухановой?

а) Чурка Нина в) Настук

б) **Чурка Максим** г) Парма ныв

**8 сектор «Наше телевидение»**

1. Назовите имя режиссёра, который сыграл главную роль в своём фильме по произведению В. Чисталёва «Трипан Вась».

а) Юрий Хорунжий в) **Василий Худяев**

б) Иван Попов г) Евгений Буткин

1. Где начинала работать диктор Марина Георгиевна Филатова?

а) преподавателем в школе в) в редакции газеты

б) **в конструкторском бюро** г) в отделе выпуска программ

1. Когда и где открылась первая студия телевидения?

а) **в 1958 г. в Воркуте** в) в1965 г. в Ухте

б) в 1964 г. в Сыктывкаре г) в1973 г. в Усть-Куломе

**9 сектор «Обряды и традиции»**

1. В одном из обрядов народа коми с особым почтением провожали из дома:

а) муху в) **клопа**

б) моль г) мышь

1. Кого коми считали наделёнными целительной силой?

а) священников в) разбойников

б) фотографов г) **странников**

1. Чтобы зверь не прочёл мысли охотника и тем самым не испортил охоты, надо было:

а) прикусить язык в) прикусить воротник

б) **прикусить щепку** г) прикусить палец

**Примеры игр для изучении родного языка, литературы и краеведения»:**

1. **"Составь слово"** - игра для развития лексического запаса. В этой игре учащимся предлагается набор букв, из которых они должны составить слово, связанное с изучаемой темой. Учитель может дать подсказки или использовать специальные карточки с изображением предметов или животных, чтобы облегчить задание.

2. **"Автор и произведение"** - игра для изучения литературы. Учащимся предлагаются карточки с именами известных писателей или названиями произведений. Их задача - соединить правильный автор с его произведением. Эта игра помогает закрепить знания о различных писателях, их творчестве и важных литературных произведениях.

3. **"Беглый персонаж"** - игра для изучения краеведения. Учащимся предлагается карточка с изображением персонажа из региональных легенд или исторических событий. Они должны описать этого персонажа и его связь с родным краем, а затем остальные участники игры должны угадать, о ком идет речь.

4. **"Квартет родного языка"** - игра для укрепления правописания и пунктуации. Учащимся предлагается набор карточек с словами, на каждой из которых есть ошибка в написании или пунктуации. Их задача - найти и исправить ошибки, а затем собрать полные предложения из этих слов. Учитель может подготовить несколько карточек с разными уровнями сложности, чтобы адаптировать игру под разные группы учащихся.

5. **"Исторический квест"** - игра для изучения истории региона. Учащимся предлагается серия заданий, связанных с историческими событиями и достопримечательностями родного края. Они должны решать головоломки, искать подсказки и находить информацию, чтобы продвигаться в игре. Эта игра подразумевает активное использование книг, интернета и других источников информации, чтобы учащиеся могли более глубоко изучить историю своего региона.

6. **"Театральная постановка"** - игра для развития творческого мышления и коммуникативных навыков. Учащимся предлагается задача создать маленькое представление или сценическую постановку, основанную на литературном произведении или региональных легендах. Они должны выбрать персонажей, развить сюжет и подготовить диалоги. Затем они представляют свою постановку перед классом.

Эти примеры игр помогут педагогам разнообразить учебный процесс и сделать его более интересным и эффективным для учащихся.

**Глава 4. Оценка и контроль знаний**

Оценка и контроль знаний являются важными компонентами образовательного процесса. Игровые технологии предлагают различные методы и подходы для оценки и контроля уровня знаний и умений учащихся.

Одним из методов оценки результатов обучения через игры является оценка по результатам выполнения задач или прохождения уровней в игре. Учащиеся получают баллы, определяющие их успех, в зависимости от того, насколько успешно они справляются с поставленными задачами. Такой подход позволяет объективно оценить навыки и знания, развиваемые в процессе игры, и составить общую картину успеваемости.

Использование игровых форм для контроля знаний и умений также позволяет учащимся демонстрировать свои знания и умения в более интересной и мотивирующей форме. Например, игра «Тайны коми охотничьего календаря», в которых учащиеся должны ответить на вопросы или выполнить задания, связанные с изучаемым материалом, помогает проверить уровень усвоения знаний и доступность информации.

Практические задания и игры также важны для самостоятельной работы учащихся. Они могут быть использованы для проверки применения знаний в практических ситуациях. Например, создание проекта, творческое написание или исследование, разработка игры или презентации. Такие задания помогают учащимся углубить свои знания и навыки, применить их на практике и самостоятельно оценить свой прогресс.

Важно отметить, что игровые технологии позволяют более гибко и дифференцированно оценивать знания и умения учащихся. Разнообразие форматов игр и заданий позволяет учителям выбрать оптимальный подход к оценке, учитывая индивидуальные потребности и способности каждого ученика. Это способствует более полному пониманию и оценке прогресса каждого участника образовательного процесса.

**Заключение**

В настоящем методическом сборнике представлены игровые технологии, которые могут быть использованы при изучении родного языка, литературы и краеведения. Эти технологии являются важным инструментом для создания интерактивных уроков и стимулирования активной работы учащихся.

Основная цель использования игр в образовании - улучшение эффективности усвоения знаний и навыков. Игровые ситуации позволяют учащимся примерять на себя различные роли, развивать творческое мышление, улучшать коммуникативные навыки и применять полученные знания на практике. Кроме того, игры снижают напряжение, вызывают положительные эмоции и стимулируют интерес к изучаемым предметам.

Мы рассмотрели различные примеры игр, которые могут быть использованы в урочной и внеурочной деятельности. Они включают игры для развития речи, правописания, пунктуации и грамматики, анализа литературных произведений, знакомства с историей региона и других аспектов краеведения. Каждая игра имеет свои цели и задачи, а также способствует развитию конкретных навыков у учащихся.

Оценка и контроль знаний также являются важными аспектами образовательного процесса. Использование игровых форм позволяет делать процесс оценки более интересным и дает учащимся возможность демонстрировать свои знания и умения в нестандартных форматах. Практические задания и игры для самостоятельной работы также способствуют активизации учебной деятельности и индивидуализации обучения.

Игровые технологии при изучении родного языка, литературы и краеведения являются важным элементом современного образования. Они помогают сделать уроки более интересными и доступными для учащихся, а также способствуют развитию различных навыков и компетенций. Мы надеемся, что данный методический сборник поможет педагогам расширить свой арсенал игровых технологий и сделать уроки более эффективными и увлекательными.

**Библиографический список**

1. Бондаренко, О.Е. Из жизни коми зырян: книга для чтения по истории Республики Коми для учащихся 6-9 классов общеобразовательных учреждений РК. – Сыктывкар: Анбур, 2007.
2. Драйвер, О. С. Игровые технологии в обучении: Методическое и практическое пособие. - Москва: Новый учитель, 2003.
3. Жеребцов, И.Л., Несанелис, Д.А., Жеребцова, Л.С., Несанелене, В.Н. Занимательно об истории и культуре Республики Коми: учебное пособие для общеобразовательных учебных заведений. – Москва: ДиК, 1998. – 157 с.
4. Жеребцов, И.Л., Курочкин М.И. Связь времён. – Сыктывкар: фонд «Покаяние», – 2000. – 863 с.
5. Жеребцов, И.Л., Столповский, П.М. Рассказы для детей об истории Коми края. – Сыктывкар: Коми книжное издательство, 2005. – 352 с.
6. Зверицкая, О. Г. Использование игровых технологий при изучении литературы в средней школе: межкультурная коммуникация в образовании. - 2019. – №3. – С. 21-26.
7. Конаков, Н.Д. От святок до сочельника. – Сыктывкар: Коми книжное издательство. – 1993. – 123 с.
8. Конаков, Н.Д. Зырянский мир. Очерки о традиционной культуре коми народа. – Сыктывкар: Коми книжное издательство. – 2004. – 432 с.
9. Кропинова, Т. И. Игровые технологии в обучении литературе как средство активизации познавательной деятельности обучающихся: методика обучения литературе в средней школе. – 2015. – №3. – С. 25-29.
10. Крылова, И. И. Игровые технологии в развитии языковых способностей учащихся младших классов // Начальная школа плюс. – 2017. – №4. – С. 26-31.
11. Сотворение мира = Му пуксьöм: мифология народа коми / [сост., предисл., примеч. и пер. П.Ф. Лимерова]. - Сыктывкар: Коми книжное издательство, – 2005. – 622 с.
12. Осипова, Н. Ю. Занятия с использованием игровых технологий на уроках русского языка // Педагогическое образование и наука. – 2018. - №7. – С. 88-93.
13. Петрухин В.Я. Мифы финно-угров. – Москва: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ». – 2003. – 464 с.
14. Плесовский, Ф.В. Коми пословицы и поговорки. – Сыктывкар: Коми книжное издательство. – 1983. – 208 с.
15. Смирнова, Т. И. Роль игровых технологий в формировании речевых навыков у детей дошкольного возраста: педагогика и психология образования. – 2016. – №4. – С. 96-101.
16. Фролова, О. В. Игровые технологии в обучении развитию речи младших школьников: методика преподавания русского языка и литературы. – 2019. – №2. – С. 82-86.
17. Чернов, В. А. и др. Методические рекомендации по использованию игровых технологий в изучении краеведения. – Москва: Просвещение, 2007.
18. Юрковская, И. П. и др. Игровые технологии при изучении родного языка и литературы: Методическое пособие для учителей. – Москва: Просвещение, 2015.

Это лишь некоторые источники, которые можно использовать при подготовке к игре «Тайны коми охотничьего календаря» при изучении родного языка, литературы и краеведения". Библиографический список можно дополнить другими подходящими и актуальными источниками в соответствии с конкретными задачами и целями вашего урока.