**«Применение игровых технологий на уроках**

**русского языка»**

Иващенко Ольга Владимировна,

учитель русского языка и литературы

**Применение игровых технологий на уроках русского языка.**

У многих обучающихся изучение русского языка вызывает определённые трудности. На уроках необходимо усваивать большой объём учебного материала, сопоставлять, размышлять, думать, постоянно отрабатывать свои знания и умения. Это сложно и не всегда привлекает ученика. Задача учителя – сделать устную или письменную речь ученика правильной. А это возможно лишь при одном условии: когда урок интересен. Формирование интереса учащихся к изучению русского языка является сейчас одной из самых актуальных проблем для всех словесников.

Интерес - такое эмоциональное отношение учащихся к предмету, которое вызывает у детей желание познать изучаемое и стимулирует увлечение этим предметом. Внешне это отношение выражается в пытливости, в любознательности учащихся, в их внимании и активности. Эффективным средством активизации познавательной, рефлексивной деятельности учащихся является использование в образовательном процессе игровых технологий.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра для детей, прежде всего, увлекательное занятие. Игра – творчество. Игра – труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись игрой, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, пополняют запас представлений, ориентируются в необычных ситуациях, развивают фантазию. Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир.

Цель игры – помочь сделать серьезный напряженный труд занимательным и интересным для учащихся. Чтобы повысить интерес к урокам русского языка, создать психологическую готовность детей к речевому общению, используются различные игры.

Организатором игр на уроке, конечно же, является учитель. От его мастерства, от его знаний зависит активность учащихся на уроке. Думаю, что работа с занимательными играми на уроках русского языка обладает исключительными обучающими возможностями. Именно такая работа на уроках обеспечивает базу для формирования важнейших умений и навыков в области словообразования, грамматики, орфографии, фонетики. В процессе работы с занимательными играми затрагивается не столько память, сколько интеллект ребенка, его аналитические возможности. В связи с этим у учащихся более активно развивается способность к языковой догадке.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. В дидактической игре выделяют следующие компоненты: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением. Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся. Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы. Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др. Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока.

Существуют определенные требования к организации дидактических игр:

1) Игра должна открывать возможности для личной активности и творчества.

2) Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3) Игра должна содержать элемент соревнования между участниками игры.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения.

Такие игры совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

1. Игры-путешествия.

Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

1. Игры-соревнования.

Игры, включающие все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.  
 При использовании игры на уроке решаются и воспитательные задачи – развитие терпения и терпимости, формирование аккуратности, умения доводить начатое дело до конца; в групповой работе – развитие умения работать сообща, терпимо относиться к критике в свой адрес; приобретение навыков публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на уроке может стать очень серьезным занятием.

В этом случае за внешней кажущейся легкостью использования элементов игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

В своей педагогической деятельности я использую игровые технологии чаще на уроках русского языка в 5-7-х классах. Достаточное количество часовой нагрузки в неделю позволяет это делать. Использовать игровые технологии можно не только в среднем звене, но и на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени.

Приведу примеры игр, которые я использую на уроках русского языка при изучении различных тем.

**Фонетика**

1. *Кто быстрее?*  
     
   *Какой ряд быстрее найдет в приведенных словах звонкие (глухие) согласные?*  
   Музей, кастрюля, ёжик, вермишель, витрина
2. *Игра «Салат»*

 В огороде  выросли следующие овощи: морковь, капуста, репа, редька, укроп, картофель, огурцы, помидоры, свекла, лук, петрушка, салат, горох, перец, чеснок. Хозяйка для приготовления салата взяла следующие овощи: 1 - в слове 3 слога, 6 букв, 6 звуков (огурцы);  2 -  в слове 2 слога, ударение падает на первый слог, 2 согласных звука мягких (перец); 3 - в слове 1слог, все согласные звуки твердые (лук); 4 - в слове 3 слога, 2 слог ударный, все согласные звуки твёрдые (капуста).

**Орфоэпия**

1. *Игра « Диктор»*

Расставь ударения, произнеси правильно.

Ателье, ворота, дефис, звонит, инструмент, инженер, депо, ломоть, бассейн,  цемент, щавель, договор, тефтели, партер, тире, торты, банты, шинель, компьютер.

1. *«Пригласи на обед»*

          Задание: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (знакомого). В меню, конечно, должны оказаться слова:

тефтели, щавель, творог, винегрет, сливовый или грушевый компот.

**Лексика и фразеология**

1. *«Найди близнеца»*  
   Например, даны слова: *конкурент,* *портниха, иллюзия, дуэль, повторение, лингвист, абсурд, рецидив, швея, бацилла, комфорт, поединок, микроб, уют, соперник, языковед.*  
     
   Нужно выбрать из этих слов ряды синонимов. При сомнении обращаться к словарю.
2. *«Собери фразеологизм»*

Зарубить, свистит, с землёй, ветер, клевать, в карманах, на носу, в рукавицах, сравнять, носом , себе, ежовых.

Ответы:

- Зарубить себе на носу  
- Сравнять с землёй  
-Ветер свистит в карманах.  
-Клевать носом  
-В ежовых рукавицах.

*3. «Назови одним словом»*  
Выразить фразеологизм одним словом:

*1. Как сквозь землю провалиться-исчезнуть.*

*2. Пораскинуть умом – обдумать.*

*3. На скорую руку – наспех.*

*4.Рукой подать – близко.*

*5.Ни свет ни заря – рано.*

**Орфография**

1. *«Шифровальщик»*

Учащимся предлагаются, например, слова на орфограмму «Правописание чередующихся гласных А-О в корнях ЛАГ-ЛОЖ, РОС-РАСТ, РАЩ», они должны из закодировать, записав только О или А

1. Заросли, прорастать, растение
2. Предлагать, предложение, водоросли
3. Разрастаться, Ростислав, изложение
4. Изложение, положить, отросли
5. Растительность, излагать, слагаемое
6. Предложение, ростовщик, предполагать
7. Выросли, расположить, сослагательный
8. Выросший, росточки, отрасль
9. Полагается, произрастать, взращённый

Если учащиеся выполняют задание правильно, то должен получиться такой рисунок

1. о а а
2. а о о
3. а о о
4. о о о
5. а а а
6. о о а
7. о о а
8. о о а
9. а а а

*2. «Спринт»*

* Записать наибольшее количество слов с проверяемой безударной гласной.
* Написать как можно больше слов, где есть разделительный Ъ.

*3.«Орфографическое лото»*  
       Заготавливаются карточки со словами, в которых пропущены буквы в слабых позициях: о, а, и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер. Ведущий вынимает номера и оглашает их. Участники игры закрывают буквами пропущенные места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски.

*Примеры карточек*

к…рпич  
б..лкон  
г…рань  
кр..вать

б…тон  
в…трина  
г…рбарий  
г…рчица

п..мидор

м..рковь

**Словообразование**

* 1. «Составь слово»

         В данной игре ученики должны составить слова из значимых частей слова и окончаний других слов.

1. Его корень в слове «походка», приставка в слове «полёт», суффикс в слове «стрелка», окончание в слове «улица». Назовите слово.
2. Его корень в слове «стрелок», суффикс в слове «дочка», окончание в слове «груша». Назовите слово

3) Его корень в слове «снежинка», приставка в слове «подъехал», суффикс в слове «лесник», окончание в слове «ученики». Назовите слово.

* 1. «Раз, два, три – говори»

Обращаясь по очереди к участникам игры, учитель читает указанные ниже словосочетания, предлагая заменить каждое из них одним словом с нужным суффиксом. Выигрывает тот, кто правильно назвал все слова.

1. Участок, где растёт виноград.
2. Житель Москвы.
3. Смелый человек.
4. Хитрый человек.
5. Тот, кто любит шутить.
6. Тот, кто богат на выдумки.
7. Любящий мечтать.
8. Участник игры.
9. Тот, кто пашет землю.
10. Детёныш тигра.
11. Момент бросания мяча.
12. Специалист по химии.
13. Собирающий коллекцию.
14. Детеныш орла.
15. Музыкант, играющий на пианино.
16. Болтливая девочка.
17. Гриб, растущий под березами.
18. Рабочий в шахте.
19. Свойство доброго человека.

**Морфология**

1. *Игра «Четвертый лишний»*

- Объясните, по каким морфологическим признакам объединены существительные? Что можно исключить?

1) Умница, работяга, молодчина, зараза.

Общее: существительные общего рода.

Исключить: слово «зараза» характеризует отрицательное качество человека.

2) Осло, кофе, кенгуру, пони.

Общее: неизменяемые существительные мужского рода. Исключить: кофе – современный словарь допускает употребление слова кофе и как существительное среднего рода.

3) Грач..., печ..., ноч..., доч... .

Общее: существительные с шипящей на конце.

Исключить: грач – существительное 2 склонения, мужского рода; печь – может быть существительным и глаголом.

1. *"Отгадай загадку".*

Отгадать загадку и охарактеризовать прилагательное. (По 1 баллу за отгадку и за характеристику прилагательных.)

1. Жгучая и колючая, жалит, как змея гремучая. (*Крапива*).
2. Стоят в поле сестрички; желтые глаза, белые реснички. (*Ромашки*).
3. Бежит свинка, железная спинка, льняной хвостик. (*Иголка с ниткой*).
4. Поля стеклянные, межи деревянные, ручки оловянные. (*Оконная рама*).
5. Низок, да колюч; сладок, да пахуч; ягоды сорвешь – всю руку обдерешь. (Крыжовник).

**Синтаксис и пунктуация**

1. *Игра “Определи количество запятых”*

Эта игра особенно эффективна при изучении темы “Синтаксис”. Суть ее такова: учитель зачитывает предложение, а дети определяют количество запятых и либо устно отвечают, либо записывают в тетрадь соответственно номеру прочитанного предложения. Данный вид устной работы рассчитан на пять – семь минут и зависит от количества предложений, запланированных учителем.

|  |
| --- |
| 1. *«Сыщики»*    Найдите предложения, соответствующие схемам и запишите их в тетрадь.  1) [– - =]    2)[– =], и [– = ]  3)[О,… ]! 4)[…], (где… ).  5) «П?»-а.  6) [O и O].  1) Москва – столица нашей родины.  2) Мы не знали, где находится эта улица.  3) Ребята, принимайте активное участие в конкурсах!  4) Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет.  5) Дверь тихонько отворилась, и царевна очутилась в светлой горнице своей.  6) «А чем же я тут виновата?» - произнесла она с трудом.    Все игры и уроки, включающие элементы игры, по-своему интересны. Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя.  Считаю, что использование игровых технологий обеспечивает гибкость образовательного процесса, повышает познавательный интерес обучающихся, способствует коррекции их недостатков развития, творческой активности. |

**Список использованной литературы**

1. Пташкина В.Н., Виноградова К.Е., Игровые технологии на уроках русского языка. Волгоград: Учитель, 2009.
2. Шкатова Л.А. Подумай и ответь: Занимательные задачи по русскому языку: М.: Просвещение, 1989.
3. Булгакова И.В. Нестандартные уроки русского языка. Ростов н/Д: «Феникс», 2002.
4. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. — М., 1987.
5. Граник Г.Г., Бондаренко С.М., Концевая Л.А. Секреты орфографии: Кн. для учащихся 5 – 7 кл. М.: Просвещение, 1991.
6. Занимательная стилистика. Авт-сост. И.Б. Голуб, Д. Э. Розенталь. Москва, 1988 г.
7. Материалы Интернета