

**Игровые технологии
на уроках русского языка как
средство развития
познавательной активности
у школьников**

Учитель русского языка и литературы:

Хайрулина А. Г.

Цель: обобщить опыт по применению игровых технологий на уроках русского языка, показать эффективность метода.

Задачи:

1. Раскрыть особенности лингвистических игр.
2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий.
3. Определить, какое место игровые технологии занимают в обучении русскому языку.

Ведущая идея опыта: игровые технологии способствуют развитию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

Виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

КЛАССИФИКАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

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

2. 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.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Перечень дидактических игр:

- «Третий лишний»;**
- «Справочное бюро»;**
- «Умный редактор»;**
- «Кто больше?»;**
- «Угадай-ка»;**
- «Собери пословицу»;**
- «Переводчик»;**
- «Найди пару»;**
- «Объясни значение»;**
- «Прямое и переносное»;**
- «Аукцион»;**
- «Замени фразеологизмом»;**
- «Подбери синонимы»;**
- «Закончи фразеологизм»;**
- «Угадай профессию»**

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.