

**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.**