


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



**Подготовила:
Малышева О.М.,
учитель русского
языка и литературы
МБОУ СОШ №3 г.Бийска**



**К.Д.Ушинский: «Для дитяти
игра – действительность, и
действительность гораздо
более интересная, чем та,
которая его окружает. В игре
дитя живет, и следы этой
жизни глубже остаются в нем,
чем следы действительной
жизни, в которую он не мог
еще войти по сложности ее
явлений и интересов»**

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

В настоящее время в связи с переходом на ФГОС второго поколения особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, олимпиады, чемпионаты. Это говорит о том, что принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствиям социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках русского языка.

Общие положения понятия игры

- **Игра – основной вид деятельности не только ребенка, но и взрослого. Это одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, на первый взгляд, бесполезная и вместе с тем необходимая.**
- **Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил.**
- **Джон Дьюи определяет это понятие «как способность к пониманию и действию, поддерживающих адекватную связь с миром».**

Иначе говоря, игра - это способность к деятельности.

Основы технологии игровых форм обучения

- **В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения.**
- **Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.**
- **Значит, технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты**

Задачи игровых технологий

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

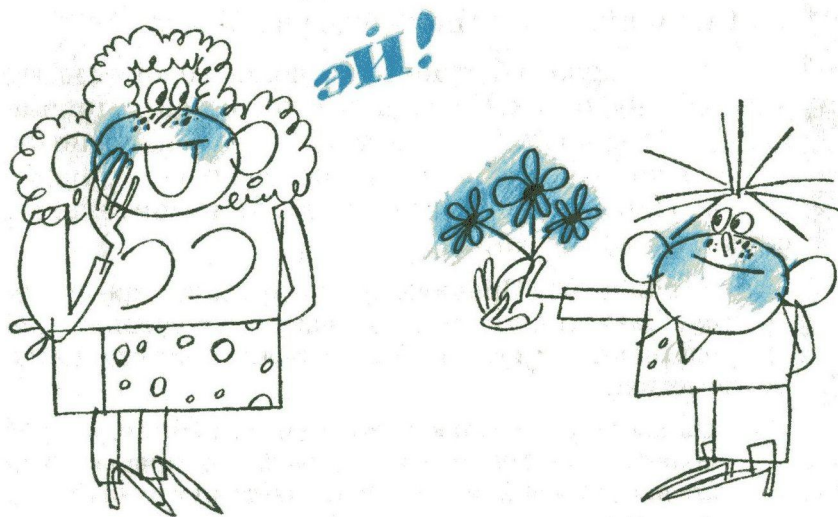
- - активизация познавательного интереса;
- - развитие коммуникабельности;
- - создание условий для творческого самовыражения;
- - развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- - конструктивное общение в составе социальной группы;
- - создание позитивного психологического климата в коллективе.

Классификация игр

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка:

- **предметные игры**
- **творческие, сюжетно – ролевые игры**
- **дидактические игры**
- **интеллектуальные игры:**
игры – тренировки, игры – упражнения...

Дидактические игры

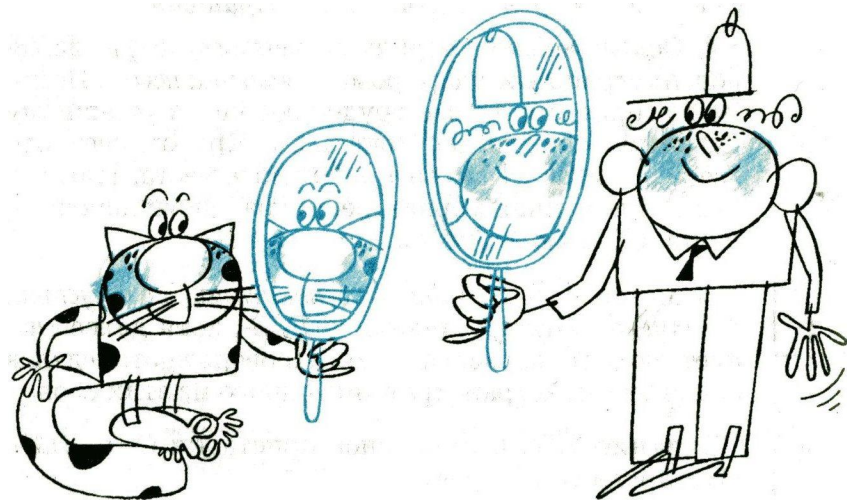


На уроках русского языка, как правило, применяются дидактические игры. Особенность их использования состоит в том, что игру вводят в определенную часть урока в соответствии с его задачами.

В учебную деятельность вводится элемент состязания, а успешность выполнения задания связывается с игровым результатом.

Классификация дидактических игр

- Фонетические игры
- Лексико – фразеологические игры
- Игры по морфемике и словообразованию
- Пунктуационные
игры
- Синтаксические
игры



Фонетические игры

Разгадай ребус

...



+ми

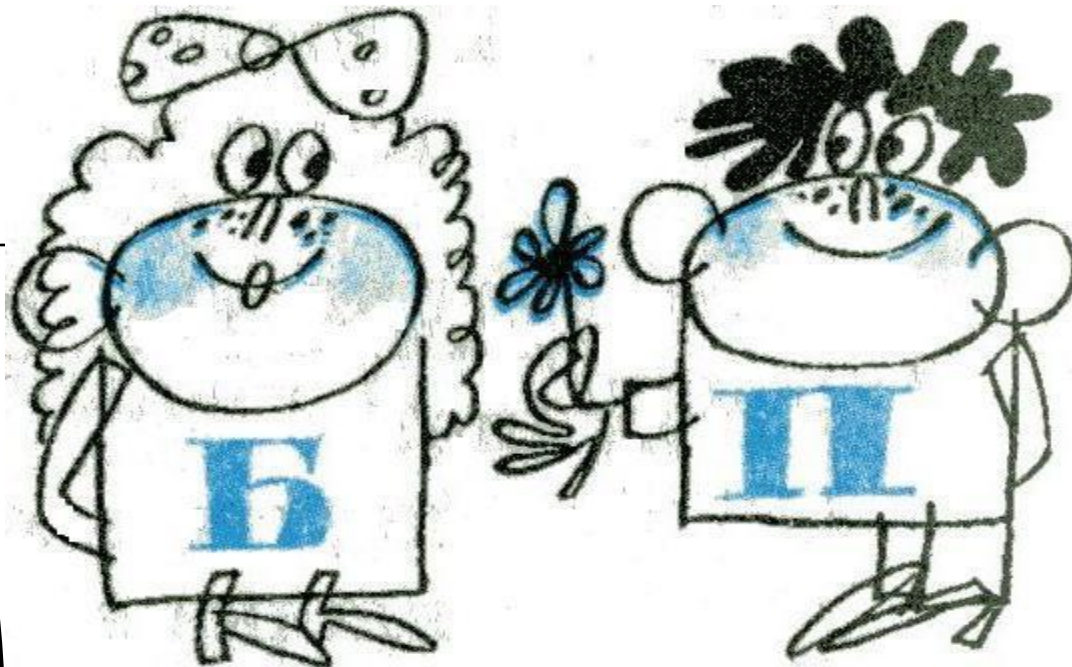
+мы



....

ает





ФОНЕТИКА ПОВЕЩАЕТ У КВАМИ

Морфемика и словообразование

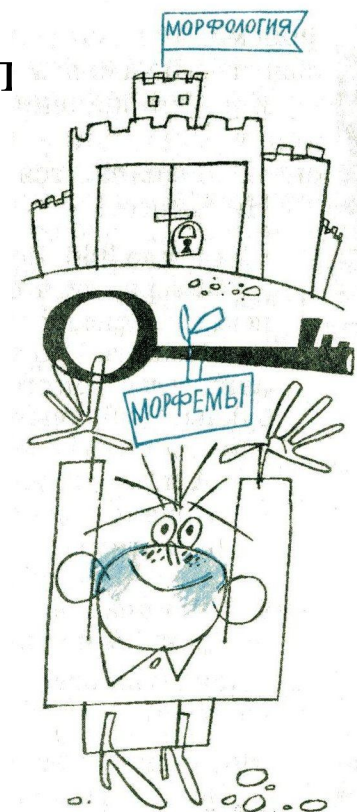
Игра «Кто больше»

Задание по рядам: образовать от данных сл
можно больше однокоренных слов;
указать способ их образования;
объяснить графически
правописание образованных слов.

1 ряд – луна;

2 ряд – дорога;

3 ряд - снег



Лингвистическая задача

Вспомнить и написать как можно больше слов, в которых:

- две приставки
- два корня
- два суффикса



Лексика и фразеология

Игра «Следствие ведут знатоки»

Угадайте, о какой профессии идет речь и докажите справедливость своей точки зрения.

1. Он показал мне свои акварели и натюрморты. Впечатление от натюрмортов – это яркий, пестрый ковер красок, переливающихся и искрящихся всеми цветами палитры.

2. Лешему он (Римский – Корсаков) придумал два лейтмотива. Один поручил струнным инструментам. Второй играют четыре валторны и тарелки. Сурово и уныло звучит лейтмотив Деда Мороза. Тембр деревянных духовых инструментов передает ощущение зимней скованности природы.

3.

- Фамилия? Истомин Валерий Сергеевич.
- Что с ним?
- Инфильтрат в левом легком под ключицей.
- А сколько граммов стрептомицина вы уже вкололи этому юноше?
- Пятьдесят два, Роман Борисович.
- Назначьте его на консультацию к Зацепиной.

Игра «Эрудит»

Угадай слово по толкованию его лексического значения:

- Городская наземная электрическая железная дорога. (Трамвай.)
- Красная строка, отступ в начале строки. (Абзац.)
- Устройство, которое обеспечивает дыхание человека под водой. (Акваланг.)
- Тот, кто любит свое отечество, предан своему народу, Родине. (Патриот.)
- Дословная выдержка из какого-либо текста. (Цитата.)

Игра «Эрудит»



Умный редактор

Исправить предложения, заменив в одном из придаточных союзное слово *который* союзными словами *где, откуда, когда*. Исправленные предложения записать, расставляя знаки препинания.

1. Дом в котором поселились строители был окружен тайгой в которой было много дичи.
2. Год в который я переселился в был богат такими событиями которые (не) возможно забыть.
3. Поезд на котором ехал Глеб прибыл на станцию в час который все еще спали.
4. Завод на который направили молодого инженера выпускает продукцию которая очень нужна сельскому хозяйству.
5. Страна из которой приехали студенты нуждается в специалистах которых выпускает наш институт.

Выводы:

- **игра — один из приемов обучения русскому языку, помогающий создать на уроке речевую ситуацию; следовательно, игра — средство активизации деятельности учащихся на уроке;**
- **правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;**
- **игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;**
- **игра — один из приемов преодоления пассивности учеников;**
- **игра воспитывает у школьников дисциплинированность, организованность, ответственность и коллективизм.**

Список литературы:

- Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. Санкт-Петербург: издательский дом «Литература», 2005 год.

- Бабанский Ю.К., Слостенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов/ Просвещение, Москва , 1988г.
- Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка Журнал. № 11 2001
- Козятинская С.Е. Нетрадиционные формы проведения уроков русского языка. Журнал. № 1, 2011г.
- <http://edusource.ucoz.ru>- «Образовательные ресурсы»
- www.mapryal.org/ – МАПРЯЛ – международная ассоциация преподавателей русского языка и литературы
- <http://rus.1september.ru/> – Электронная версия газеты «Русский язык». Сайт для учителей «Я иду на урок русского языка»