



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
ռուսաց լեզվի դասավանդման
գործընթացում

Առարկան՝ Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Տատյանա Պողոսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Աքորու միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Использование игровых технологий на уроках русского языка.

Содержание.

1. Введение стр. 3
2. Игровые педагогические технологии стр. 4
3. Игры, используемые на уроках русского языка стр. 6
4. Применение игровых технологий на уроках литературного чтения стр. 14
5. Заключение стр. 16
6. Список литературы стр. 17

«Человеческая культура возникла и развивается в игре» (И.Хейзинг).

- 1.Что такое « игровые педагогические технологии» и в чем их преимущество перед традиционными?
- 2.Какие задачи решаются на уроках русского языка и литературы при использовании игровых технологий?
- 3.Какие игровые технологии можно использовать на уроках русского языка и литературы для стимулирования интереса учащихся?

Я выбрала эту тему, потому что одна из серьезных проблем сегодняшней школы – резкое падение интереса учащихся к чтению. Следствие этого снижение грамотности, неумение правильно выражать свои мысли. Поэтому учитель должен пробудить у учащихся интерес к учению. Именно игровые технологии помогают более эффективно освоить образовательную программу. Игровая деятельность является хорошим средством для формирования познавательного интереса учащихся к русскому языку и литературе, она способна привлечь внимание, показать красоту этих предметов.

1.Введение.

Давно известно, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – это мертвый груз. Использование игровых моментов на уроках русского языка пробуждает интерес к предмету, делает его увлекательным, любимым и нужным. Чем интереснее ребенку, тем прочнее его знания.

Цель работы: Используя педагогические технологии на занятиях по русскому языку и литературе, способствовать повышению познавательного процесса, доведение полученных знаний до навыков, развивать творческое воображение, уметь анализировать и рассуждать.

Объектом моей работы является познавательная деятельность школьников на уроке русского языка.

Актуальность: Работая в общеобразовательной школе, где учатся дети, имеющие разные интеллектуальные, психологические, мотивационные и поведенческие особенности, нужно осознавать, что первоначальной задачей для учителя должен быть поиск таких средств обучения, которые, во-первых, привлекут учащихся к процессу получения знаний по предметам, то есть повысят познавательный интерес учеников; во-вторых, дадут им возможность реализовать свою индивидуальность;

В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

Так же целью моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках русского языка в 5-11 классах, закрепление практических навыков на уровне методики и обобщение опыта.

Задачи:

- Обобщить опыт использования игровых технологий на уроках русского языка.
- Сделать процесс обучения занимательным, создать у детей рабочее настроение.
- Облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остается очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Игра приоткрывает ребенку незнакомые

границы изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным.

Целью обращения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое до конца; в групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на уроке может стать очень серьезным занятием. В этом случае за внешней кажущейся легкостью стоит кропотливая подготовительная работа учителя.

2. Игровые педагогические технологии

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка, литературного чтения и других предметов, изучаемых в школе. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребёнка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией, которая даётся изначально в готовом, ярком виде, не требующем дополнительной работы или осмысления. Во всём мире неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объём сведений. Приоритетной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации в соответствии с поставленной задачей. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра — это естественная для ребёнка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, я учу детей не так, как мне удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Что же такое «игровые педагогические технологии»? Это понятие включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве её средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Значение игры невозможно исчерпать развлекательно-реактивным ее приложением. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, воспитание, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. В потревоженном, задетом игрой человеке пробуждается важное очень предчувствие: все не просто так.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде с четко выраженной учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. В чем же преимущества игровых технологий перед традиционными?

Игровая форма соответствует логике деятельности, включает моменты социального взаимодействия, готовит к конструктивному профессиональному обучению. Игровые компоненты насыщены обратной связью (здесь и сейчас). В играх формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка. В играх проявляется вся личность, ее позитивные и негативные индивидуальные особенности, стиль делового партнерства.

Игра – это такой вид деятельности, в процессе которого в игровой ситуации решается учебная задача. В современной педагогической и психологической литературе выделяют множество видов игр.

По характеру педагогического процесса можно выделить следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

- проводить уроки в нетрадиционной форме;
- раскрывать креативные способности учащихся;
- дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
- развивать коммуникативные навыки учащихся;
- обеспечивать свободный обмен мнениями;
- учитывать возрастные психологические особенности школьников;
- организовывать процесс обучения в форме состязания;
- облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
- ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
- практически закреплять полученные знания;
- формировать мотивационную сферу учащихся;
- расширять кругозор детей;
- формировать навык совместной деятельности.

Игровая деятельность имеет такие функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, самореализации, коррекции, социализации.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра должна обладать существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

Дидактическую. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

Развивающую. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

Воспитательную. Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время, ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Возможности использования игровых технологий:

- 1) Ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 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, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (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 (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Классификация дидактических игр:

1. Фонетические игры.
2. Лексико-фразеологические игры.
3. Игры по морфемике и словообразованию.
4. Игры, помогающие осваивать орфографию, пунктуацию, синтаксис.

3. Игры, используемые на уроках русского языка

Я часто на уроках русского языка использую игровые моменты. Особенно на уроках 5-6 классов. Покажу некоторые игры, которые использую по темам «Фонетика», «Лексика», «Словообразование».

Фонетические игры:

1). Подберите слова, отличающиеся только мягкостью/твёрдостью согласных. Учитель называет твёрдый вариант, а учащиеся – мягкий.

Мал – ... , нос – ..., ток – ..., лук – ..., мыл – ..., лыс – ..., воз – ..., был – ..., выл – ..., пыл – ..., угол –

2.) Соберите букет

а) Соберите в букет цветы, в названии которых встречаются только твёрдые звуки

б) Соберите в букет цветы, в названии которых есть хотя бы один мягкий звук.

Цикорий, роза, ромашка, сирень, ландыш, астра, нарцисс, настурция, шиповник, колокольчик, жимолость, лютик.

3). Подберите парные слова, отличающиеся только глухостью/звонкостью одного из двух согласных. Кто быстрее?

1-й вариант: кора, сиять, жить, дом, жаль, пас, роса, пар, бухнуть, дочка.

2-й вариант: коза, колос, шалость, кол, твоих, пить, злой, удочка, башня, гость.

4). Эту игру я использую для отработки следующей учебной операции — различения твёрдых и мягких согласных звуков. Учитель бросает мяч ученику и называет слово, которое начинается с любого согласного звука. Учащийся должен вернуть мяч учителю, назвав другое слово с этим же самым согласным звуком или с любым твёрдым согласным звуком (условия игры оговариваются заранее). Назвать слово с таким же звуком ученику легче.

Например: учитель — «рог», ученик — «рама».

учитель — «рог», ученик — «машина».

учитель — «миг», ученик — «мешок».

учитель — «миг», ученик — «сирень».

Затем можно усложнить игру: учитель называет слово, начинающееся с твёрдого согласного звука, ребёнок отвечает словом, начинающимся с его мягкой пары или с любого мягкого согласного звука.

5). Кто быстрее и больше запишет слов, в которых букв больше, чем звуков: конь, мель, печь.

6). Кто придумает больше слов на букву а, в, о и т.д.

7). "Сквозная буква". Предлагаю ученикам считать одну из букв сквозной, т.е. стоящей на определенном месте, придумать и записать такие слова: река, песня, лесной и т.д. Можно задать вопросы-шутки:

1. Чем кончается день и ночь? (Мягким знаком).

2. Что стоит посередине земли? (Буква М)

3. Что находится в начале книги? (Буква К).

Лексические игры.

1). Часто при изучении антонимов использую перевертыши. Например: угадайте русские пословицы по ее перевертышу: «Начал безделье – сиди дома робко» («Кончил дело, гуляй смело»), «Зайцев храбриться – из поля выйти» («Волков бояться в лес не ходить»), «Быстрее стоишь – ближе умрешь» («Тише едешь – дальше будешь») и т.д.

2). Игра «Сыщики».

Дети заранее дома или в классе на карточках готовят лексическое значение слова по Толковому словарю. Класс разбивается на команды по 4-5 человек. Первая команда читает второй лексическое значение слова со своей карточки. Если команда не угадывает слово, тогда задание адресуется другой команде. Когда все карточки отгаданы, подводим итоги. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Эту игру я использую на уроках русского языка при изучении лексического значения слова, а также в тех ситуациях, когда необходимо по ходу урока выйти на работу с определёнными словами (отгаданные слова я помещаю на доску, и начинается работа с ними уже по теме урока — определяются общие грамматические признаки, отличия, классификация и сравнение). Данная игра позволяет ребёнку не только научиться пользоваться Толковым словарём, познакомиться с понятием «лексического значения слова», но и пополнить свою устную речь новыми словами. Для меня очень важно, что, участвуя в этой игровой ситуации, многие ребята начинают проявлять самостоятельный интерес к изучению значения и истории возникновения тех или иных слов.

3). При изучении антонимов использую стихотворения. Например: Подберите слова с противоположным значением, чтобы оно завершило стихотворение:

1) Я – антоним к слову «зной»,

Я в реке, в тени густой

И в бутылке лимонада.

А зовут меня(прохлада)

2) Я- антоним слову «смех»

Не от счастья и утех,

А бываю поневоле от несчастья и боли,

От обид и неудач. Догадались? Это ... (плач)

3) Не бываю без начала,

Близкий родственник причала,

Делу всякому венец.

Называюсь я(конец)

4) Я-антоним шума, стука,

Без меня вам ночью мука,

Я – для отдыха, для сна.

Называюсь ...(тишина).

5). При изучении фразеологизмов можно предложить следующую игру « Собери фразеологизм»

Как; Макар; свистит; на языке; ветер; вертится; в карманах; куда; в рукавицах; канул; телят; в воду; не гонял; ежовых.

Игровые задания к теме «Морфология. Орфография».

1). В 5 классе для лучшего усвоения темы «Одушевленные и неодушевленные существительные» я использую красочные рисунки, изображение разных предметов, читаю загадку, учащиеся отгадывают предмет.

Что за рыжий огонек

Прячет хвостик за пенек?

Выходи - я не боюсь,

Я морковкой поделюсь.

Ребята отвечают: "Это белка". Я показываю рисунок, где изображена белка. Учащиеся ставят вопрос к слову белка. Кто?

2).Изучая тему "Правописание падежных окончаний имен существительных", я использую загадки, которые учащиеся записывают полностью, а также отгадывают их, выделяют окончания существительных.

В поле родился, на заводе варился, на столе растворился (Сахар.)

Сидит на ложке, свесив ножки. (Лапша).

3).При изучении темы "Имя существительное" и темы "Имя прилагательное" я провожу выборочные диктанты с использованием карточек. Читаю текст, ребята выписывают только словосочетания существительное + прилагательное. Проверку провожу так: один из учеников читает выписанные словосочетания, а все остальные поднимают карточки с буквой, обозначающей падеж. При такой проверке сразу видно, кто из учащихся затрудняется в определении падежей существительных, а поэтому допускает ошибки в окончаниях. Такая работа проводится по проверке усвоения склонения существительных, правописания суффиксов прилагательных.

4).«Падежные окончания». Из альбомного листа изготавливаются карты, на которых записаны предложения, но вместо существительных помещены соответствующие рисунки. Читая предложение, учащиеся по рисункам называют имена существительные в соответствующем падеже, подбирая правильное окончание.

5).Обучение русскому языку подразумевает не только освоение письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм.

Это может быть минутка-разминка под общим названием «Говорите по-русски правильно».

6) Разгадайте загадки, вставьте ответы в кроссворд, в выделенных клеточках прочитаете слово. Просклоняйте полученное слово.

7) " Кто быстрее соберет вещи. "

Цель игры: дифференциация шипящих звуков: ж,ш,ч,щ; активизировать внимание и мыслительную деятельность учащихся.

Оборудование: карточки с изображением предметов с шипящими звуками ж,ш,ч,щ;

«чемоданчики» с соответствующими звуками – 4 шт.

Правила игры: Один из участников выходит к доске, выбирает любую карточку

«предмет» и помещает ее в соответствующий «чемоданчик». Остальные учащиеся контролируют правильность выбора. Участвовать в игре могут все дети по очереди.

8) "Кто быстрее, кто точнее. "

Цель: Закрепить навык определения на слух слов с шипящими ж,ш,ч,щ и умение

вычленять эти звуки.

Ведущий делит доску на 4 части, в каждой пишет шипящие согласные ж,ш,ч,щ. К

доске вызывается 4 ученика, которые встают так, чтобы у каждого была четверть доски. Ведущий называет слова, начинающиеся с какой-нибудь из перечисленных букв. Один из учеников, стоящих у доски, у которого записана эта буква, записывает слово в свою графу. Затем остальные ученики поочередно называют придуманные на эти буквы слова. Стоящие у доски ученики, записывают каждый свое слово. Игра идет в быстром темпе. Дети контролируют запись на доске. В случае ошибки игра останавливается и исправляется неточность.

9) " Будь внимателен."

Цель: активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.

Из предложенных стихотворений выписать с сочетаниями жи, ши:

1. Жили в хижине чижи,

Мыши, ежики, стрижи,

В гости к ним идут моржи

И жирафы и ужи.

2. Жилет, животное , живот,

Жирафы, живопись, живет,

Шиповник, шины, камыши,

Машины и карандаши,

Кружить, служить, дружить и жить,

Спешить, смешить,

Шипеть и шить.

Все сочетания ЖИ и ШИ

Только с буквой И пиши!

10) "Словознайки, дай ответ."

Цель: определить уровень развития детей, развивать память, мышление , речь.

Детям предлагается за определенное время вспомнить и записать как можно больше пословиц и поговорок, загадок и четверостиший, в которых встречаются слова и

заданное правило – «Правописание слов с сочетаниями жи,ши». Например:

Пословицы и поговорки:

Жизнь дана на добрые дела.

Шила в мешке не утаишь.

Поспешешь –людей насмешешь.

Жизнь прожить- не поле перейти.

Дружба как стекло, разобьешь – не склеишь.

Загадки:

Два березовых коня Он высокий и пятнистый

Через лес несут меня. С длинно, длинной шеей,

Кони эти рыжие, А питается он листьями,

А зовут их...)лыжами). Листьями деревьев(жираф)

Четверостишие:

Шила шубку – сшила юбку,

Шила шапку – сшила тапку!

Хорошая швея Наташа!

11) “ Одним словом.”

Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу, щу.

1. Обрубок дерева - ...(чурбан).
2. Шестьдесят минут-...(час).
3. Густой частый лес- ...(чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами - ...(щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки -... (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться).
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ...(чайник)

12) “ Все наоборот. “

Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-, активизировать внимание, мыслительную деятельность детей.

Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.

Игрушка для елки-...(елочная игрушка)

Герой сказки- ... (сказочный герой)

Сок яблока-... (яблочный сок)

Суп из молока -...(молочный суп)

Варенье из клубники-... (клубничное варенье)

Каша из гречки-... (гречневая каша)

Вода из речки-... (речная вода)

Скважина в замке -...(замочная скважина)

Мука из пшеницы -... (пшеничная мука) и т.п.

13) “ Замени букву. “

Цель: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.

Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и

получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

дочка ручка

бочка речка

ночка свечка

кочка печка

точка почка

тучка дочка

тачка ночка

По теме «Словообразование»

Ребята любят шарады «Составь слово».

1. Корень тот же , что и в слове СКАЗКА,

Суффикс тот же, что и в слове ИЗВОЗЧИК,

Приставка та же, что и в слове РАСХОД. (рассказчик)

2. Корень мой находится в ЦЕНЕ.

В ОЧЕРКЕ найди приставку мне.

Суффикс мой в ТЕТРАДКЕ вы встречали,

Вся же в дневнике я и в журнале. (Оценка)

3. В СПИСКЕ вы мой обнаружите корень,

Суффикс в СОБРАНИИ встретите вскоре,

В слове РАССКАЗ вы приставку найдете,

В целом – по мне на уроки пойдете. (расписание)

В результате подобных заданий у учащихся формируется умение определять состав слова, выделять нужные морфемы, различать однокоренные слова, лучше усваиваются способы образования слов.

При изучении «Синтаксиса» часто использую игру «Серпантин одной фразы». В игре отрабатывается умение пользоваться распространенными предложениями, умение строить сложные предложения. Учитель предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.

Например:

1-й - Я читаю книгу.

2-й – Я читаю интересную книгу.

3-й - Я читаю интересную книгу по вечерам.

4-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день.

5-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день, потому что это мое любимое занятие.

Использовать игровые технологии можно не только в 5-6 классах, но и на любой ступени обучения.

В 9-11 классах очень часто провожу игру «Корректор». Учащимся даётся текст, где допущены ошибки и нужно их исправить. Эта игра учит орфографической зоркости, умению классифицировать ошибки, умению аргументировать свои варианты написаний.

Представьте, что корректор – это вы, вам нужно правильно расставить запятые, определить вид придаточных предложений.

Например, такая карточка:

Грош цена человеку который не может сломить дурной привычки.

Комната куда меня привели была похожа скорее на сарай.

И нищий наездник таится в ущелье где Терек играет в свирепом веселье.

По радио сообщили что такого засушливого лета не было тридцать лет.

Нас не спрашивают хотим ли мы сдавать экзамены.

Суеверные люди уверяют будто встреча с черной кошкой сулит несчастье.

Результативность дидактических интеллектуальных игр.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления учащегося. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого преподавателя. «Игровые коллизии вызывают у обучающегося стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. «Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать». (К.Д.Ушинский)

Рекомендации по подготовке и проведению игры

Проведение дидактических игр включает несколько этапов. Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

Перед проведением игры необходимо:

- тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;
- изучить интересы и увлечения учащихся;
- предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;

- хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Рекомендации по внедрению и использованию игровых технологий на уроках русского языка.

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.
2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у учащихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.
3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.
4. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности учащихся.
5. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела русского языка.
6. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.
7. Данная технология удачно сочетается с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения

4. Применение игровых технологий на уроках литературного чтения

Одна из серьёзных проблем сегодняшней школы – резкое падение интереса учащихся к чтению. Следствие этого – снижение грамотности, косноязычие, неумение правильно выражать свои мысли. Мы прекрасно понимаем, почему это происходит: ученики, загруженные уже с пятого класса, лишь частично воспринимают предлагаемую им информацию, чтение подменяют телевизором и компьютером, который необходим чаще всего для того, чтобы поиграть. Эта проблема не может не волновать учителя, и он стремится всеми возможными средствами пробудить у учащихся интерес к урокам литературы. Как же добиться того чтобы наш предмет приносил ученикам интеллектуальное удовольствие? Ответ очевиден: заинтересовать. Чем? Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать эту форму для обучения, объединив игру и учебно-воспитательный процесс. Таким образом, мотивационный потенциал игры будет направлен на более эффективное освоение школьниками образовательной программы. А роль мотивации в успешном обучении трудно переоценить.

Игра - особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся, так как для её решения нужно совершить определённые мыслительные операции. Она дисциплинирует ум, приучает к чёткой логике, развивает способность делать выводы. И самое главное, в ней “доминируют эмоции”, что делает процесс участия в игре удовольствием для учащихся, а это способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, создаёт на уроке творческую доброжелательную обстановку, способствует увлечённости при изучении предмета.

Игра как активный метод обучения выполняет ряд функций:

- развивает познавательные интересы, толерантность,

- творческие способности,
- коммуникативную,
- способствует повышению самооценки .

Названные функции имеют первостепенное значение именно на уроке литературы, который можно представить в различных игровых формах: викторины, конкурсы, путешествия, экскурсии, ролевые игры, диспуты, круглые столы, турниры, литературные гостиные, салоны и т.д. Не всегда целесообразно проводить весь урок в форме игры, часто учитель использует отдельные игровые моменты, ситуации, которые способствуют развитию у учащихся интереса к предмету.

Какие же игровые формы я практикую в своей работе?

Ученикам очень нравятся викторины, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования, поэтому я часто их провожу. Вот примеры таких уроков:

- викторина по басням И. А. Крылова, проведённая как игра брейн -ринг;
- виртуальная викторина по сказке Г. Х. Андерсена «Снежная королева»;
- викторина-диалог, которую я использую при проверке домашнего задания; вопросы составляются по алгоритму игры «Что? Где? Когда?»

В методической литературе можно найти описание различных конкурсов, так как они помогают развивать речь учащихся, их творческие способности. В своей практике я использую лингвистические конкурсы, предлагая учащимся объяснить значение непонятных слов.

Иногда я предлагаю на уроке поработать над каким – нибудь одним словом и обозначаю этот этап урока как игра в слово.

Чтобы заинтересовать учеников темой «Устное народное творчество», мы с ребятами отправляемся в виртуальное путешествие в загадочную страну, имя которой Фольклор, затем путешествуем по стране сказок.

Немногие современные дети любят стихи, а поэтому приходится искать такие формы работы, чтобы уроки, посвящённые поэзии, запомнились ученикам. Так, чтобы ввести учеников в мир родной природы, я предлагаю совершить необычное путешествие по страницам календаря. На таком уроке звучат стихотворения, дети рассказывают о картинах, посвящённых природе, слушают музыку. Такое путешествие обязательно производит впечатление на учеников.

Чтобы проверить знания учащихся по прочитанному произведению, я использую тесты, причём не обычные, а интерактивные. Интересны, на мой взгляд, так называемые «читательские игры».

Можно предложить ученикам создать «живую картину»: изобразить эпизод изучаемого текста, чтобы другие ученики угадали автора и произведение.

Изучение творчества поэта или писателя иногда превращается в пересказ учениками или учителем отдельных эпизодов биографии. Чтобы избежать этого, я опять-таки прибегаю к игре, например, предлагаю ребятам игру «Счастливый случай». Эта форма работы давно зарекомендовала себя как очень эффектная и эффективная. Сейчас в связи с использованием ИКТ на уроках появилась возможность делать эти уроки очень яркими и запоминающимися.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках литературного чтения в начальных классах способствуют созданию на уроке неформальной обстановки, которая позволяет ученику раскрыть свой потенциал, проявить себя в каком-то новом качестве, реализовать навыки, полученные в период обучения. Эти технологии делают урок литературного чтения интересным, разнообразным, содержательным. Важно при этом помнить, что игра на уроке – это не забава, а труд, сложный, но интересный. А так же не забывать о том, что есть несколько советов по использованию игры на уроке, и это прежде всего:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока,
- доступность игры для учащихся данного возраста,
- умеренность в использовании игр на уроках.

Исследование показало, что дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, закрепление пройденного материала, используя возможности методических приемов, направленных на изучение литературного чтения.

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности, с использованием игровой технологии как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения знаний по русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью игровых технологий. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую, развивающую атмосферу как личностные качества школьника, например: взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, - так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение и т.д. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива школьников, через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке, школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность, в середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

5. Заключение

В этой работе лишь маленькая часть тех игр, которые я использую на уроках русского языка. Ребятам нравится играть, узнавая что-то новое.

Игровые технологии я использую в основном в 5-6 классах. Это связано с тем, что 5 класс – переходный этап в жизни детей: из начальной школы – в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов.

Моя задача, как учителя русского языка, в это время – сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе и как самостоятельное учебное занятие: уроки-игры, уроки-соревнования.

Присутствие «великой учительницы» — игры в жизни школьника должно быть осмысленно соотнесено с другими видами его деятельности. Целесообразно спланированную, правильно подобранную и умело использованную игру педагогом, по моему мнению, можно считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок. На уроке игра позволяет учащемуся испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые сопряжены с решением учебных задач.

Таким образом, игровая деятельность является хорошим средством для формирования познавательного интереса учащихся к русскому языку и литературе, она способна привлечь их внимание, показать красоту этих предметов. Но пользоваться ей надо умело, использовать игры в системе, не упуская сути предмета и не придавать игре характер обычного упражнения. Ведь игра — это всегда праздник для ребёнка.

Список литературы

1. Агапова И.А., Давыдова М.А. Развивающие игры со словами. – М:ООО издательство «Дом.ХХI век», 2007
2. Граник Г.Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994.
3. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика. Волгоград,1961.
4. Пташкина В. Н. Игровые технологии на уроках русского языка. Волгоград, 2011.
5. Шкатова Л.А. Подумай и ответь: занимательные задачи по русскому языку. М.: Просвещение, 1989
6. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx>
7. <http://www.vevivi.ru/best/Igrovye-tehnologii-v-nachalnoi-shkole-ref156396.html>
8. <http://festival.1september.ru>