



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑԻ ՎՐԱ ՌՈՒՍԱՑ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԵՐԻՆ

ԱՌԱՐԿԱ

Ռուսաց լեզու

ՀԵՂԻՆԱԿ

Գազարյան Ժաննետա Ռեմիկի

ՄԱՐԶ

Կոտայք

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Հրագրանի Ավետիք Իսահակյանի անվան հ.9 հիմնական դպրոց

Научно-исследовательская работа на тему:

**«ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ
УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА»**

**«ԽԱՎՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ
ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻ ՎՐԱ ՌՈՒՍԱՅ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԵՐԻՆ»**

Цель:

Сформировать у учащихся умение и навыки по использованию игровых технологий. Развивать у учащихся способность применять игровые технологии на уроке. Обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс.

Задачи:

Изучить особенности игровых технологий. Показать методику организации уроков с использованием игровых технологий. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе. Выявить эффективность и положительные стороны игровых технологий.

Предмет: русский язык

Автор: Газарян Ж.Р.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ	3
ВВЕДЕНИЕ	4
ПОНЯТИЕ «ИГРА»	6
ФУНКЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР	7
ИГРОВЫЕ ФОРМЫ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА	8
ВИДЫ ИГР И ИХ РОЛЬ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА:	10
ИГРА «НАБОРЩИК»	10
ИГРА «НАЙДИ БУКВУ»	11
ИГРА «ПУТАНИЦА»	11
ИГРА «МОЗАЙКА»	11
ИГРА «МЯГКАЯ ПОСАДКА»	11
ИГРА «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»	11
ИГРА «АКРОСТИХ»	12
ЛЕКСИКО-ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ	12
ИГРА «СОБЕРИ ФРАЗЕОЛОГИЗМ»	12
ИГРА «УГАДАЙ-КА»	12
ИГРА «НАЙДИ ПАРУ»	13
ИГРА «ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ»	13
ИГРА «СОСТАВЬ ТЕКСТ И ОЗВУЧЬ ЕГО»	13
ИГРА «ПРИГЛАСИ НА ОБЕД»	14
ИГРА «В ЭФИРЕ – НОВОСТИ»	14
ИГРА «КТО БЫСТРЕЕ?»	14
ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ИМЯ СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ»	14
ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ИМЯ ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ»	14
ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ГЛАГОЛ»	14
ЗАДАНИЯ ПО ТЕМЕ «СИНТАКСИС»	15
ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА	15
ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ, СКАЗКИ, ЗАГАДКИ	15
РОЛЕВЫЕ ИГРЫ	16
ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ	16
ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ	17
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	18
ЛИТЕРАТУРА	20

ВВЕДЕНИЕ

Мы живем и работаем в условиях глобальных изменений, связанных с модернизацией образования. Обучающего нужно учить познавать, думать, анализировать. Учащиеся потеряли интерес к русскому языку. Каковы же пути, позволяющие воспитать у учащихся любовь к русскому языку как к предмету? Таких путей много, но одним из них является применение элементов занимательности на уроках русского языка при изучении различных тем, а также разнообразные формы ведения уроков. Если учащиеся поймут всю важность задачи, поставленной перед ними, и полюбят предмет, то успех обеспечен. Сегодня многие педагоги уже осознают, что истинная цель обучения – это не только овладение определенными знаниями и навыками, но и развитие воображения, наблюдательности, сообразительности и воспитание творческой личности в целом.

Творчество – это постоянное совершенствование своей личности, мышления, сознания, интеллекта. Это стремление совершать нечто новое, делать больше и лучше, чем раньше. В творческой деятельности ученик развивается, приобретает социальный опыт, раскрывает свои способности, удовлетворяет интересы и потребности. Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к урокам по русскому языку, является игра¹. В своей работе я хочу показать, как игры влияют на процесс обучения русскому языку и на примерах с использованием различных игровых технологий выявить их положительные стороны.

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Մենք ապրում և աշխատում ենք կրթության արդիականացման հետ կապված գլոբալ փոփոխությունների պայմաններում: Սովորողին պետք է սովորեցնել ճանաչել, մտածել և վերլուծել: Աշակերտները կորցրել են հետաքրքրությունը ուսաց լեզվի նկատմամբ: Ինչպես կարելի է աշակերտների մեջ սեր սերմանել ուսաց լեզվի նկատմամբ՝ որպես առարկայի: Նման եղանակները շատ են, բայց դրանցից մեկը ուսաց լեզվի դասերին ժամանցի տարրերի օգտագործումն է տարբեր թեմաներ ուսումնասիրելիս, ինչպես նաև դասավանդման տարբեր ձևեր: Եթե աշակերտները հասկանան իրենց հանձնարարված առաջադրանքի կարևորությունը և սիրեն առարկան, ապա հաջողությունը երաշխավորված է:

¹ *Выходцева О.А.* Использование игровых технологий на уроках русского языка // Информация с Образовательного сайта koncept.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://koncept.ru/metodicheskaya-kopilka/obmen-opytom/5222-igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

Այսօր շատ ուսուցիչներ արդեն գիտակցում են, որ կրթության իրական նպատակը ոչ միայն որոշակի գիտելիքների և հմտությունների ձեռքբերումն է, այլև երևակայության, դիտողականության, սրամտության զարգացումը և որպես ամբողջություն ստեղծագործ մարդու կրթություն: Ստեղծագործությունը մարդու անձի, մտածողության, գիտակցության, ինտելեկտի մշտական կատարելագործումն է: Դա նոր բան անելու ցանկությունն է, անել ավելին ու ավելի լավը, քան նախկինում էր: Ստեղծագործական գործունեության մեջ աշակերտը զարգանում է, ձեռք է բերում սոցիալական փորձ, բացահայտում է իր կարողությունները, բավարարում իր հետաքրքրություններն ու կարիքները: Ռուսաց լեզվի դասերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնող ամենաարդյունավետ միջոցներից մեկը խաղն է: Իմ աշխատանքում ես ուզում եմ ցույց տալ, թե ինչպես են խաղերը ազդում ռուսաց լեզվի ուսուցման գործընթացի վրա և, օգտագործելով տարբեր խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ օրինակներ, բացահայտել դրանց դրական կողմերը:

ПОНЯТИЕ «ИГРА»

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

На протяжении многих десятилетий времяпровождение детей всегда сопровождалось игровой деятельностью. Правила многих игр складывались на протяжении десятилетий, а иногда веков. В создании детских игр принимали участие многие поколения детей и взрослых. В одни игры можно играть, начиная с детского сада, другие доступны для ребят постарше. Для каждого ребенка можно подобрать игры по возрасту и интересам. Специалисты считают, что в игре дети учатся преодолевать неудачи, радоваться успеху, стоять за себя и друзей. Игры способствуют развитию духовной сферы ребенка. Они развивают самостоятельность, смелость, упорство в достижении цели. Дидактические игры возникли с появлением человека. Первым создателем таких игр является народ. Естественно, что с течением времени народные игры видоизменяются. Сами дети вносят в них изменения, обновляя содержание и усложняя правила. Опираясь на основные идеи, заложенные в народных играх, педагоги создают новые дидактические игры и целые игровые системы.

Таким образом, традиция применения дидактических игр в целях воспитания, доминирующая в педагогике, нашла свое отражение в трудах ученых и педагогов. Можно утверждать, что дидактические игры занимают особое место в процессе обучения и воспитания².

Известный немецкий педагог 19 века Ф. Фребель полагал, что задачей первоначального образования детей является не учение в общепринятом смысле, а организация обучающей игры. При этом игра должна быть для детей уроком. Именно Ф. Фребель первым разработал систему дидактических игр, которая являлась основой воспитательной работы. При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. Изменения в психике ребенка, обусловленные игрой, настолько существенны, что в психологии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Запорожец и др.) утвердился взгляд на игру как на ведущую деятельность в дошкольный период, а также и в школьный период³.

² История возникновения дидактических игр // Информация с сайта *Знание* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://znanio.ru/pub/2087> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

³ Там же.

Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. По мнению Л.А. Байковой «игра – это определенная последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей. Она же дает следующее определение образовательных игр – «это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей»⁴.

«Игра неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы» (Л.С. Выготский). «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» (Ф. Шиллер). Главными ценностями игры Ушинский считает свободу, созидательность (творчество) и деятельность. Свобода как главный нравственный императив необходима человеку как воздух, но свободой нужно пользоваться. Только в «самостоятельной излюбленной деятельности человек выучивается обходиться с элементом свободы, столь же необходимым, как огонь, и столь же опасным, как он». Именно такой деятельностью видится Ушинскому детская игра.

ФУНКЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР

Выделяют несколько функций образовательных игр: *обучающая* – развитие общеучебных умений и навыков; *развивающая* – развитие различных психических функций; *воспитывающая* – развитие качеств личности, общей культуры⁵. В человеческой деятельности игра выполняет следующие функции: *развлекательную* – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес; *коммуникативную* – освоить виды общения между людьми; *самореализующую* – выразить в игре свой умственный и практический потенциал; *игротерапевтическую* – уметь преодолеть трудности, возникающие в различных видах жизнедеятельности; *диагностическую* – самосознание в игре, «на что способен»; *коррекционную* – что необходимо изменить, чтобы достичь успеха, *социализационную* – включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческих отношений.

⁴ Киржинова М.С. Презентация «Игровые технологии на уроках русского языка и литературы» // Информация с сайта *Мультиурок* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/prezentatsiia-igrovyte-tekhnologii-na-urokakh-russk.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

⁵ Там же.

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

В младшем школьном возрасте игра для ребенка – это естественное состояние, и поэтому ему проще и легче усваивать элементарные понятия и истины именно в игровой форме.

В подростковом возрасте у школьника четко обозначен игровой дефицит. Поэтому, давая ему возможность участвовать в серии ролевых и деловых игр, учитель делает его своим союзником. Следовательно, изменяется мотивация участия подростка в том, что происходит во время занятий.

В старших классах учащиеся рассматривают игру как возможность проверить свои силы и готовность к реальной жизни взрослого человека.

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА

Игровая технология позволяет приобретать навыки уверенного поведения в сложной обстановке, вырабатывает точность и внимание при выполнении конкретных обязанностей, приучает быстрее осознать и анализировать результаты своей деятельности. Таким образом, игру и игровую технологию следует рассматривать как самостоятельную педагогическую ценность, видеть в ней эффективную школу жизни и максимально использовать ее педагогические возможности. Игровой урок, хоть и кажется простым, для педагога таким не является. Требуется серьезная предварительная подготовка, продуманность, умение сориентироваться при проведении проблем в ходе игрового урока⁶.

Рассматривая содержательный аспект обучения с использованием игровой технологии, можно указать следующие педагогические возможности:

- а) повышение у учащихся интереса к учебным занятиям в целом;
- б) рост познавательной активности школьников в процессе обучения;
- в) приобретение участниками игры навыков принятия ответственных решений в разнообразных сложных жизненных ситуациях;
- г) улучшение отношений между участниками игры и их педагогами;
- д) повышение самооценки участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти в конкретное дело и проверить свои способности;

⁶ Игровые технологии на уроках русского языка и литературы // Информация с сайта *Инфоурок* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka-i-literatury-6177949.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

- е) изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью.

Развитие интереса – это сложный процесс, включающий интеллектуальные, эмоциональные и волевые элементы в определенном сочетании и взаимосвязи. Поэтому нестандартные уроки включают в себя не только различные формы, но и все типы, методы, приемы. Можно использовать различные формы нетрадиционных уроков. Это уроки-соревнования (конкурсы, викторины, КВН), уроки, имитирующие деятельность организаций (пресс-конференции, совет), уроки, основанные на фантазии (урок-сказка), уроки-путешествия (экскурсия, прогулки).

Также можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1. Ролевые игры на уроке.
2. Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора).
3. Использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец, знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).
4. Различные виды внеклассной работы по русскому языку, которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Таким образом, педагогические игры можно классифицировать следующим образом:

По виду деятельности:

- физические;
- интеллектуальные;
- трудовые;
- социальные;
- психологические.

По характеру педагогического процесса:

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

По характеру игровой методики:

- предметные;
- ролевые;

- имитационные.

По игровой среде:

- с предметами;
- без предметов;
- компьютерные.

Требования к подбору игр следующие:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: соответствие игры учебно-воспитательным целям урока, доступность для учеников данного возраста, умеренность в использовании игр на уроках.

Дети с большим восторгом встречают все новое, им самим предоставляется возможность фантазировать, развивать творческое воображение. Урок для них становится интересным и нескучным. Казалось бы, сложные упражнения выполняются легко и непринужденно. Такие уроки помогают детям лучше запомнить учебный материал. Кроме творческого развития у них развивается орфографическая зоркость. Учитель стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

ВИДЫ ИГР И ИХ РОЛЬ НА УРОКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА:

- игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм;
- лексико-фразеологические игры;
- игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм;
- фонетические игры;
- кроссворды, чайнворды, ребусы.

Все эти формы игр расширяют кругозор учащихся, воспитывают положительные качества творческой личности, способствуют обогащению словарного запаса.

Рассмотрим различные виды заданий, используемых на уроках.

ИГРА «НАБОРЩИК»

На каждую букву записать по одному слову:

Слово «КНИГА»: **К** – кошка, **Н** – нос, **И** – иголка, **Г** – гусь, **А** – арбуз.

ИГРА «НАЙДИ БУКВУ»

Т__кв__ (*тыква*), б__н__н (*банан*), ш__о__а (*школа*) и т.д.

ИГРА «ПУТАНИЦА»

Рабуз, онкфейт, бейрово, акрандша (*арбуз, конфеты, воробей, карандаш*) и т.д.

ИГРА «МОЗАИКА»

Нарисуй эту планету.

На _____ планете жили _____ человечки у них были _____ глаза, _____ волосы, _____ уши. Зато очень _____ характер. Домики у человечков были _____, с _____ крышами. Возле каждого домика сидела _____ собачка. Собачки на этой _____ планете были вместо кур, потому что _____ домики охраняли _____ дракончик и _____ страусы. Они сидели на _____ веревочках и рычали. На _____ и _____ деревьях пели _____ песни _____ мухи. В _____ лесах водились _____ олени, _____ медведи и _____ ежи, _____ зайцы.

ИГРА «МЯГКАЯ ПОСАДКА»

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра пробуждает интерес, активизирует весь класс. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово/вопрос прозвучит. Как проходит игра? Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и возвращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение⁷.

ИГРА «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т.д., например, *лимонный, карманный, соломенный* (лишнее – «соломенный»), так как суффикс *-енн-*, *горяч, могуч, плач* (лишнее – «плач», так как является существительным), *революция, циркуль, нация* (лишнее – «циркуль») и др.⁸

⁷ Игровые технологии на уроках русского языка и литературы // Информация с сайта *Инфоурок* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka-i-literatury-6177949.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

⁸ Там же.

ИГРА «АКРОСТИХ»

Задача: К данному слову подобрать фразеологизмы, начинающиеся с определенной буквы.

- К** – Кануть в лету
- О** – Обетованная земля
- С** – Сорвать маску
- М** – Мозолить глаза
- О** – От доски до доски
- С** – Сбросить иго⁹

ЛЕКСИКО-ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ИГРА «СОБЕРИ ФРАЗЕОЛОГИЗМ»

Расхлебывать, следы, глядя, в пятки, баклуши, на ночь, заметать, душа, уходит, бить, кашу.

Заметать следы – уничтожать улики; *душа уходит в пятки* – кто-либо испытывает сильный страх, потрясение, вызванное внезапным испугом, неожиданной неприятностью; *расхлебывать кашу* – распутывать сложное, хлопотное, неприятное дело; *бить баклуши* – предаться безделью, лени, совсем ничего не делать; *на ночь глядя* – поздно вечером, в позднее время.

ИГРА «УГАДАЙ-КА»

Ученикам даются загадки-шутки: по предложенным фразеологизмам необходимо догадаться, о чем идет речь?

1. Его вешают, приходя в уныние, его задирают и/или всюду суют (*нос*). 2. Не цветы, а вянут, не ладоши, а ими хлопают, не бельё, а их развешивают (*уши*). 3. Он в голове у легкомысленного человека, его советуют искать в поле, на него бросают слова и деньги (*ветер*). 4. Его можно проглотить, за него тянут, на нем вертится то, что вот-вот вспомнишь, его держат за зубами (*язык*). 5. Ее толкут в ступе и носят решетом те, кто занимается бесполезным делом, ее набирают в рот, не желая говорить, иногда люди выходят из нее сухими (*вода*)¹⁰.

ПОДБЕРИ СИНОНИМЫ

⁹ Кириллова Н.В. Применение элементов игровых технологий на уроках русского языка и литературы // Информация с сайта *Слово педагога* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slovedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=7968> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

¹⁰ Там же.

ИГРА «НАЙДИ ПАРУ»

Ученикам предлагаются двенадцать фразеологизмов, проектированных на экране в хаотичном порядке. Все предложенные фразеологизмы ученики должны сгруппировать по парам.

Характеристики значений:

- сходство – различие;
- начало – конец;
- множество – меньшинство;
- согласие – ссора;
- молодость – старость;
- правда – ложь.

Фразеологизмы:

Как сельдей в бочке; в один голос; на закате лет; как две капли воды; раскрывать глаза; встречать в штыки; как небо и земля; первые шаги; в самом деле; оставить с носом; кот заплакал; дышать на ладан.

Ответы:

- *сходство – различие*: как две капли воды – как небо и земля;
- *начало – конец*: первые шаги – дышать на ладан;
- *множество – меньшинство*: как сельдей в бочке – кот заплакал;
- *согласие – ссора*: в один голос – встречать в штыки;
- *молодость – старость*: в самом соку – дышать на ладан;
- *правда – обман*: раскрывать глаза – оставить с носом.

ИГРА «ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ»

Учитель засекает время (2–3 мин.). Нужно подобрать как можно больше фразеологических оборотов, в которых встречаются имена собственные. Например: *Авгиевы конюшни*, *Ахиллесова пята*, *нить Ариадны*, *двуликий Янус*, *Иудин поцелуй* (или *поцелуй Иуды*), *Фома неверующий* (или *Фома неверный*) и т.п.

ИГРА «СОСТАВЬ ТЕКСТ И ОЗВУЧЬ ЕГО»

Ученикам предлагается набор слов, которые записаны на доске. Необходимо составить связный текст и прочитать его. Степень сложности зависит от того, в каком классе проводится работа.

ИГРА «ПРИГЛАСИ НА ОБЕД»

Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга, знакомого. В меню должны оказаться слова, вызывающие трудности в произношении.

ИГРА «В ЭФИРЕ – НОВОСТИ»

Данный тип задания проводится в старших классах. Необходимо составить текст со словами, представляющими определенные трудности произношения. Тематика текста должна быть связана с событиями, происходящими в мире (стране, области). Подобное задание позволяет не только отработать произносительные нормы, но и стимулировать интерес учащихся к событиям, происходящим в мире, тем самым расширять их кругозор. Как показывает опыт, систематическое применение подобного задания превращает школьников в зрителей программ «НОВОСТИ», «ВЕСТИ» и др.

ИГРА «КТО БЫСТРЕЕ?»

Какой ряд быстрее найдет в приведенных словах гласные, согласные, звонкие и глухие согласные.

ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ИМЯ СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ»

1. Перечислить предметы, имеющие круглую форму. Например, *круглые очки*.
2. Назвать два предмета, которые обладают тремя признаками: *темный, тяжелый, шумный*.
3. Выявить лишнее слово: ночь, печь, дочь, ключ, вещь (ответ: *ключ – муж. рода*).
4. Назвать как можно больше слов, обозначающих то, что может *летать, свистеть, петь...*
5. Составить как можно больше слов, используя буквы слова «*библиотека*».

ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ИМЯ ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ»

1. Найти ошибки. *На столе два яблока: одно – зеленое, другое – кислое*.
2. Назвать признаки. *Чем отличается карандаш от стола? Что между ними общего?*
3. За одну минуту назвать 10 близких/противоположных по значению слов.
4. Назвать признаки, которые подойдут ко всем словам: *вода, небо, платье*.
5. Составить словосочетания с прилагательным *чистый (тетрадь, руки и др.)*.

ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ГЛАГОЛ»

1. Назовите все ваши действия в тот момент, когда у вас в руках находится книга (ответ: *брать, листать, открывать, переворачивать, закрывать* и др.).
2. Выбрать пословицы, аналогичные по смыслу:

- Что посеешь, то и пожнешь.
- Как аукнется, так и откликнется.
- Что даешь, то и имеешь.

3. Соединить пары слов при помощи предлога или падежа. Например, летать – человек, крокодил – паровоз, прочитать – книга, бегать – улица. Определить лишнее словосочетание.

ЗАДАНИЯ ПО ТЕМЕ «СИНТАКСИС»

Восстановить пословицы, части которых соединены неправильно. Указать, какие предложения получились: сложносочиненные или простые с однородными членами.

1. Семь раз отмерь, а реч(?) короткая.
2. Без грамоты хоть плач(?), а корень свеж.
3. Веревка хороша длинная, а один раз отреж(?).
4. Стар дуб, а с грамотой хоть вскач(?).

ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов на уроке. Незаменимы **кроссворды, чайнворды** и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать минутку отдыха – хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке. Кроме того, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ, СКАЗКИ, ЗАГАДКИ

Оживить урок, повысить его познавательное значение, привить любовь к языку можно при помощи использования в учебной работе произведений устного народного творчества: пословиц, поговорок, сказок, загадок.

Загадки – распространенная и любимая детьми форма народного творчества. Отгадывание загадок не только развлечение, но и проверка сообразительности. Загадка развивает смекалку, будит мысль. Отгадывание загадок вырабатывает у ребенка умение сравнивать предметы и явления природы. Использовать загадки можно при проверке и закреплении изученного материала, а также при объяснении новой темы и самостоятельной работе.

Также ученикам очень нравится игра **«СОБЕРИ ЗАГАДКУ»**. Использовать ее можно при изучении темы «Одушевленные и неодушевленные имена существительные».

зашел дом в Я зеленый

нем в недолго И пробыл
дом Оказался этот
другом в Быстро городе. (Ответ: вагон)

нет У берлоги косоного
Не ему нора нужна
врагов От ноги спасают
от А кора голода. (Ответ: заяц)

Все эти игры и творческие задания помогают детям лучше запомнить материал. Подобные уроки всегда вызывают интерес у детей, им нескучно, и они вовлечены в процесс урока. Все зависит от творчества учителя, его желания экспериментировать и творить¹¹. Слово «игра» звучит по-детски, но учатся дети по-взрослому. «Игра – это работа, в которой нет слов “надо” и “не надо”», – считал Януш Корчак.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Ролевые игры являются интересным и занимательным методом урока. Ролевая игра – предполагаемая ситуация, имитирующая условную ситуацию. Ученики играют роли различных героев, это очень сложно, так как нужно «влезть» в образ. Но ученики очень любят и читать тексты по ролям, и инсценировать отрывки из текстов и сам текст. Формы проведения ролевой игры: воображение, дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки-суды.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- 1) подготовительный;
- 2) игровой;
- 3) заключительный;
- 4) анализ результатов.

ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ

Этот тип может включать в себя все вышеперечисленные виды игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры-соревнования является наличие соревновательной борьбы и сотрудничества. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный

¹¹ Кириллова Н.В. Применение элементов игровых технологий на уроках русского языка и литературы // Информация с сайта *Слово педагога* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slovopedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=7968> (Дата обращения: 07.08.2022г.).

материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ

Их можно проводить как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат в основном целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх-путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в личных переживаниях и суждениях. Сюжетная (ролевая) игра отличается от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли.

Таким образом, игру и игровую технологию следует рассматривать как самостоятельную ценность, видеть в ней эффективную школу жизни и максимально использовать ее педагогические возможности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Я считаю, что 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. Занимательность условного мира игры делает положительной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игр активизирует психические процессы и функции ребенка.

Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний новой ситуации, таким образом усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Рассмотрев и изучив различные формы игровых технологий, их использование на уроках по русскому языку, а также их влияние на учебный процесс, я сделала следующий вывод, что уроки с использованием игровых технологий:

- способствуют яркому эмоциональному восприятию учебного материала;
- развивают творческие способности учащихся и учителя;
- воспитывают веру ученика в собственные силы;
- учат ученика радоваться общению с учителем и товарищами;
- формируют внимание и стремление к самостоятельной деятельности;
- заставляют взрослого и детей импровизировать;
- активизируют самостоятельную деятельность учащихся;
- учат учеников отстаивать свою точку зрения;
- создают психологический комфорт в классе;
- вызывает интерес у всех школьников.

Таким образом, игра – это незаменимый инструмент в развитии личности школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

ԵԶՐԱՎԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Կարծում եմ, որ խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման եզակի ձևերից մեկն են, որոնք թույլ են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական որոնման մակարդակով, այլև ամենօրյա քայլեր ռուսաց լեզվի ուսուցման գործում:

Խաղի պայմանական աշխարհի զվարճանքը դրական հուզականորեն գունավորում է տեղեկատվության մտապահման, կրկնության, համախմբման կամ

յուրացնելու միապաղաղ գործունեությունը, իսկ խաղի գործողության հուզականությունը ակտիվացնում է երեխայի բոլոր մտավոր գործընթացներն ու գործառույթները:

Խաղի երկրորդ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, այդպիսով սովորողների սովորած նյութը մի տեսակ պրակտիկա է անցնում, բազմազանություն և հետաքրքրություն է բերում ուսումնական գործընթացին:

Նկատի ունենալով և ուսումնասիրելով խաղային տեխնոլոգիաների տարբեր ձևերը, դրանց կիրառումը ռուսաց լեզվի դասերին, ինչպես նաև դրանց ազդեցությունը ուսումնական գործընթացի վրա՝ ես արեցի հետևյալ եզրակացությունը, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման դասերը.

- նպաստել ուսումնական նյութի վառ զգացմունքային ընկալմանը,
- զարգացնել աշակերտների և ուսուցիչների ստեղծագործական ունակությունները,
- դաստիարակել աշակերտի հավատը սեփական ուժերի նկատմամբ,
- սովորեցնել աշակերտին վայելել հաղորդակցությունը ուսուցչի և ընկերների հետ,
- ձևավորել ուշադրություն և անկախ գործունեության ցանկություն,
- ստիպել մեծահասակներին և երեխաներին իմպրովիզներ անել,
- խրախուսել աշակերտին աշխատել ինքնուրույն,
- սովորեցնել աշակերտին պաշտպանել իրենց տեսակետը,
- ստեղծել հոգեբանական հարմարավետություն դասարանում,
- հետաքրքրում է բոլոր աշակերտներին:

Այսպիսով, խաղն անփոխարինելի գործիք է աշակերտի անհատականության զարգացման համար, որի օգնությամբ կարելի է մեծացնել հետաքրքրությունը ռուսաց լեզվի նկատմամբ և այս առարկան դարձնել ավելի «կենդանի» և հետաքրքրաշարժ:

ЛИТЕРАТУРА

1. *Баев П.М.* Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ / П.М. Баев. - М.: «Русский язык», 1989. – 86, [1] с.
2. *Беседина Н.К.* Учебная игра по русскому языку «Я деловой человек» // Русский язык в школе, 1999. – № 6. – М.: «Просвещение», 1999. – С. 44.
3. *Веденева С.А.* Игровые технологии на уроках русского языка и литературы, географии и ОБЖ / С.А. Веденева, Л.Н. Гришина, М.Б. Елистратова // Актуальные задачи педагогики: материалы III Международной научной конференции (г. Чита, февраль 2013 г.). – Т. 0. – Чита: Изд-во «Молодой ученый», 2013. – СС. 94–95 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/67/3432/> (Дата обращения: 07.08.2022г.).
4. *Выготский Л.С.* Педагогическая психология // Под ред. В.В. Давыдова. – М.: «Педагогика», 1991. – 480 с.
5. *Выходцева О.А.* Использование игровых технологий на уроках русского языка // Информация с Образовательного сайта *koncept.ru* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://koncept.ru/metodicheskaya-kopilka/obmen-opytom/5222-igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).
6. *Гридина Т.А.* Языковая игра в детской речи // Русский язык в школе, 1994. – № 3. – М.: «Просвещение», 1994. – СС. 61–65.
7. Игровые технологии на уроках русского языка и литературы // Информация с сайта *Инфоурок* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/igrovye-tehnologii-na-urokah-russkogo-yazyka-i-literatury-6177949.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).
8. История возникновения дидактических игр // Информация с сайта *Знанио* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://znanio.ru/pub/2087> (Дата обращения: 07.08.2022г.).
9. *Киржинова М.С.* Презентация «Игровые технологии на уроках русского языка и литературы» // Информация с сайта *Мультиурок* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/prezentatsiia-igrovye-tekhnologii-na-urokakh-russk.html> (Дата обращения: 07.08.2022г.).
10. *Кириллова Н.В.* Применение элементов игровых технологий на уроках русского языка и литературы // Информация с сайта *Слово педагога* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slovedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=7968> (Дата обращения: 07.08.2022г.).
11. *Крамаренко Н.О.* Нетрадиционные уроки по русскому языку. 5–6 классы: уроки-игры, урок-путешествие, урок-КВН, урок-соревнование, урок-викторина. – Волгоград: «Учитель», 2009. – 92 с.

12. *Крутецкий В.А.* Психология: Учебник для педагогических училищ. – М.: «Просвещение», 1980. – 352 с.
13. *Пташкина В.Н.* Игровые технологии на уроках русского языка: 5–9 классы: игры со словами, разработки уроков / Авт.-сост. В.Н. Пташкина [и др.]. – Волгоград: «Учитель», 2008 (Саратов: Саратовский полиграфкомбинат). – 237, [1] с.
14. Русский язык в школе, 2008. – №8. – М.: «Просвещение», 2008. – 112 с.
15. *Шоков Н.Н.* Дидактические игры на занятиях по культуре речи // Русский язык в школе, 1991. – №10. – М.: «Просвещение», 1991. – С. 71.
16. *Щипачева Л.А.* Нестандартные задания на уроках русского языка // Русская словесность, 2000. – № 5. – М., 2000. – СС. 16–19.