



**«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
առարկայի դասավանդման գործընթացում:*

*Առարկան՝ Ռուսաց լեզու*

*Հետազոտող ուսուցիչ՝ Կարինե Մարտիրոսյան*

*Ուսումնական հաստատություն՝ Մովսես Խորենացու անվան 143  
հիմնական դպրոց*

**Երևան 2023**

## **Содержание**

Введение.....	3
Основная часть.....	4
Вывод.....	15
Заключение.....	16
Список литературы.....	17

## **Введение:**

**Тема работы:** Применение игровых технологий на уроках русского языка.

Мы живем и работаем в условиях глобальных изменений, связанных с модернизацией образования, внедрения новых государственных стандартов. Отсюда появляется необходимость использования новых технологий обучения и воспитания. У учителей появилась возможность выбрать наиболее оптимальные методы и технологии обучения для построения эффективного учебного процесса. В различных типах школ используются собственные подходы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе и новые оригинальные технологии обучения и воспитания школьников. В педагогике и психологии встречаются различные понятия: "технология", "педагогическая технология", "образовательная технология", "технология обучения", "технология воспитания", "технология развития личности", "технология педагогического воздействия", "технология творческой деятельности" и др.

Обучающегося нужно учить познавать, думать, анализировать - учить учиться.

**Актуальность темы:** Проблема повышения интереса учащихся - одна из самых актуальных проблем современной методики. Связь теории с практикой является характерной чертой данного предмета изучения. Необходимо привлечь внимание ребят и вызвать интерес. Каковы же пути, позволяющие воспитывать у учащихся любовь к русскому языку как к предмету?

**Предмет изучения:** Связь теории с практикой.

**Цель исследования:** Найти эффективные способы подачи учебного материала в непринужденной форме, для повышения интереса и поддержания положительного психологического климата среди обучающихся.

**Возникшие вопросы:** Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? Можно ли используя игровые технологии на уроках русского языка добиться положительных результатов в учебе и успеваемости?

**Задачи:** Чтобы ответить на эти вопросы, необходимо исследовать данную область, изучить разнообразие игровых педагогических технологий и применить в учебном процессе.

**Методы исследования:** изучение, наблюдение, применение.

## Применение игровых технологии на уроках русского языка

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.”

В.А. Сухомлинский.

**Игра** – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой деятельности игра выполняет следующие функции:

- 1- развлекательную - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;
- 2- коммуникативную - освоить виды общения между людьми;
- 3- самореализующую - выразить в игре свой умственный и практический потенциал;
- 4- игротерапевтическую - уметь преодолевать трудности, возникающие в различных видах жизнедеятельности;
- 5- диагностическую - самосознание в игре, «на что способен»;
- 6- коррекционную - что необходимо изменить, чтобы достичь успеха;
- 7- социализационную - включение в систему общественных межличностных отношений; усвоение нормы человеческих отношений.

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 условиях вариативного образования подрастающего поколения возникают разнообразные педагогические системы, следовательно, и самые различные модели обучения и воспитания учащихся. В различных типах школ используются собственные подходы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе и новые оригинальные технологии обучения и воспитания школьников. В педагогике и психологии встречаются различные понятия:

"технология", "педагогическая технология", "образовательная технология", "технология обучения", "технология воспитания", "технология развития личности", "технология педагогического воздействия", "технология творческой деятельности" и др.

Под игровой технологией Л.А. Байкова понимает "определенную 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". Выделяют несколько функций образовательных игр: обучающая — развитие общеучебных умений и навыков, развивающая — развитие различных психических функций, воспитывающая — развитие качеств личности, общей культуры.

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, которые моделируются в процессе проводимой игры;
- 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;
- е) изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью.

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 (при стремлении участвовать в игре ребенок в школе не находит возможностей для удовлетворения этого стремления). 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.

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 серьёзная предварительная подготовка, продуманность, умение сориентироваться при проведении проблем в ходе игрового урока.

Развитие интереса – это сложный процесс, включающий интеллектуальные, эмоциональные и волевые элементы в определённом сочетании и взаимосвязи. Поэтому нестандартные уроки включают в себя не только различные формы, но все типы, методы, приёмы, технологии. Можно использовать различные формы нетрадиционных уроков. Это уроки-соревнования (конкурсы, викторины, КВН и т.д.), уроки, напоминающие публичные формы общения или имитирующие деятельность учреждений и организаций (пресс-конференция, устный журнал, ученый совет, конструкторское бюро и т.д.), уроки, основанные на фантазии (урок-сказка), и уроки-путешествия (заочная экскурсия, прогулки в прошлое и т.д.).

Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету.

Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Следует отметить, что дидактические игры давно заняли прочное место в практике проведения уроков русского языка. Но время не стоит на месте. Современная жизнь предъявляет всё более высокие требования к ученику как личности. Значит, необходимо перевести дидактическую игру на качественно новый уровень, сделать её творческой.

## **Игровые формы на уроке русского языка.**

### **А. Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм.**

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»**.

#### **«Составь текст и озвучь его»**

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

**Пример.** Даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, звонит, шофёров, щавель, термос, начал.

#### **Вариант текста, составленного из предложенных слов.**

Помощ[шн]ник шофёра снял телефонную трубку:

- Ты чего звонишь?

- На десятом километре трассы случилось происшествие. Из всех бригад шоферов мы находимся ближе всех. Собирайся в рейс. Помощ[шн]ник шофера положил трубку и начал сборы. Он взял средство от комаров, пучок щавеля, налил в те[тэ]рмос борщ, приготовленный женой, надел свите[тэ]р, шине[и'э]ль, захватил ящик с инструментами и поспешил в гараж.

#### **«Пригласи на обед».**

Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (коллегу, знакомого»). В меню, конечно, должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т.д. (другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).

#### **«В эфире - новости»**

Данный тип заданий предполагает составление текста со словами, представляющими определенные трудности произношения. Тематика текста: события, происходящие в мире

(стране, области). Подобное задание позволяет не только отработать произносительные нормы, но и стимулировать интерес учащихся к событиям, происходящим в мире, а значит, обеспечивают расширение кругозора. Как показывает опыт, систематическое применение подобного задания превращает школьников в зрителей новостных программ.

Вариантом данного задания может стать

#### **«Конкурс дикторов».**

Задача участника - прочитать предложенный текст, обращая внимание на выделенный текст.

«В Государственной Думе ведутся дебаты о путях выполнения поручений Президента.

Намерение углубить социальные реформы, начатые несколько лет назад, конечно, оцениваются в обществе позитивно. Приведённые данные о процентах роста благосостояния граждан России вызвали ряд сомнений и претензий. Однако общая тенденция, прослеживаемая в реформах, должна облегчить обсуждение спорных вопросов.

Было подготовлено ходатайство о том, чтобы средства, положенные регионам в рамках реформы социальной сферы, отправлялись на места по облегчённому варианту. За грамотное их использование руководителей регионов предполагалось премировать. Для мониторинга и контроля должна быть создана группа надзора. Предполагается, что она будет сформирована в период с 3-й декады текущего месяца до конца квартала. Дебаты прошли без инцидентов».

#### **Б. Лексико-фразеологические игры.**

##### **«Собери фразеологизм» .**

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

**Заметать следы** – «уничтожать улики»

**Душа уходит в пятки** у того – «кто испытывает сильный страх, потрясение, вызванное внезапным испугом, неожиданной неприятностью»

**Расхлебывать кашу** – «распутывать сложное, хлопотное или неприятное дело»

**Бить баклуши** – «предаваться безделью, лени, совсем ничего не делать»

**На ночь глядя** – «поздно вечером, в позднее время»

##### **«Угадай-ка».**

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

1. Его вешают, приходя в уныние; его задирают; его всюду суют (нос)
2. Не цветы, а вянут; не ладоши, а ими хлопают; не белье, 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, чтобы не сказать лишнего (язык)
5. Ее толкут в ступе и носят решетом те, кто занимается бесполезным делом; ее набирают в рот, не желая говорить; в нее прячут концы нечестные люди; иногда они выходят из нее сухим (вода)

### **Подбери синонимы.**

#### **«Найди пару»**

Ученикам предлагаются полярные характеристики значений фразеологических оборотов, а также двенадцать фразеологизмов, спроектированных 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 – обман

#### **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 соку, 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

### **Географические названия.**

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; дамоклов меч; танталовы муки; сизифов труд; а Васька слушает, да ест; я ему про Фому, а он мне про Ерему; мели, Емеля, - твоя неделя; на Маланьину свадьбу; Фома неверующий; куда Макар телят не гонял; драть как сидорову козу; Федот, да не тот; двуликий Янус; мамаево побоище; иудин поцелуй; лавры Герострата и т. п.

### **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 иго

**В. Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.**

### **«Мягкая посадка»**

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра; пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой 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 воз вращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

### **«Третий лишний»**

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

Например:

- лимонный, карманный, соломенный (лишнее - соломенный);
- горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);
- революция, циркуль, нация (лишнее - циркуль).

### **Игра «Я работаю волшебником»**

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.

Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля), вкусный изюм (город Изюм).

### **Игра «Помоги Пете Ошибкину»**

Например:

- 1) В слове вьюга Петя Ошибкин написал твердый знак, так объяснив выбор орфограммы: после приставки *в-* перед гласной *ю*, с которой начинается корень *юг*, пишется твердый знак. Согласны ли вы с Петей?
- 2) В слове соленый Петя написал гласную *а*. «Проверочное слово - сало», -объяснил он. Правильно ли это?
- 3) Не был Петя Ошибкин написал слитно. «Это слово, - сказал он, - можно заменить синонимом без *не* - отсутствовал». Почему он неправ?
- 4) Ненавидел в тетради Пети написано отдельно. «Не с глаголами пишется отдельно», - заявил Ошибкин.
- 5) Шепот Петя написал с буквой *о*. «После шипящих под ударением пишется *о*», - объяснил он. Прав ли Петя?
- 6) Расчистил Петя написал с буквой *з*. Он рассуждал так: «Приставки, оканчивающиеся на согласный звук, на письме не изменяются». Прав ли он?
- 7) Цыган Петя написал с *и*. «В конце слова после *ц* пишется *и*, я точно помню», - сказал Петя. Почему он неправ?
- 8) «Горечь пишется без мягкого знака, так как это слово второго склонения мужского рода», - услышали ребята на уроке, когда отвечал Ошибкин. Как его поправить?
- 9) Вырастили у Ошибкина написано с буквой *о*, рядом стоит проверочное слово -рослый. А как надо?

### **Игра «По щучьему велению»**

Игра помогает учащимся ориентироваться в системе изученных орфограмм, четко формулировать наименования орфограмм. Суть работы заключается в том, что учащиеся по очереди высказывают пожелание, указывая, какую орфограмму хотели они видеть в тетрадях своих товарищей. Остальные ученики называют и записывают слова с указанной орфограммой.

Например: «По щучьему велению, по моему хотенью, назовите мне слова с орфограммой – тся-, -ться- в глаголах» и др.

- 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 ум, 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 и самостоятельной работе.

Например, при изучении темы "Сложные имена существительные" можно использовать загадки для словарных диктантов.

Чудо-дворник перед нами

Загребущими руками

За одну минуту сгреб

Преогромнейший сугроб.

"Это снегоочиститель".

Есть у нас в квартире робот,

У него огромный хобот.

Любит робот чистоту

И гудит, как лайнер "ТУ".

"Пылесос".

Черная речка под землей

Сотни километров течет

. "Нефтепровод".

**Игра «Собери загадку».**

Также очень нравится ученикам игра «Собери загадку». Использовать ее можно, например, 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 (Вагон)

Нет у берлоги косога  
Не ему нора нужна  
Врагов от ноги спасают  
От а кора голода (Заяц)

### **Г. Фонетика**

#### **Кто быстрее?**

Какой ряд быстрее найдет в приведенных словах звонкие (глухие) согласные?

**Чудеса, кастрюля, ящик, вермишель, картина**

#### **Слово в словах**

Сколько слов спряталось в слове «половодье»? Определите звуковой состав слов.

### **Д. Кроссворды, чайнворды, ребусы.**

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 работы на уроке.

Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения – 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.

Это такие головоломки и кроссворды, как «Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Раз - рас» ...

### **Е. Использование цифровых технологий и игр.**

Всё чаще разрабатываются и находят свое применение компьютерные и мобильные образовательные игры и электронные ресурсы. Образовательные игры – это форма ознакомления с новыми знаниями и закрепления профессиональных компетенций, а также проверка качества усвоенной информации. Компьютерные технологии позволяют выйти на

новый уровень обучения, открывают ранее недоступные возможности, как для учителя, так и для учащегося. На своих уроках я часто использую такие электронные ресурсы, как LearnigApps, Kahoot, Quizizz, wordwall, Padlet и другие как в средних, так и в старших классах. Все они конечно же вызывают повышенный интерес и восторг. Их можно использовать на разных этапах урока, осуществляя самые разные цели.

Современные виртуальные развлечения развивают умственные способности и навыки, необходимые в реальной жизни.

Цифровые образовательные игры дают ребенку возможность адаптироваться к миру, в котором вычислительная техника, интернет, мобильные и облачные технологии играют важную роль. Работа с компьютером развивает внимание, логическое и абстрактное мышление. Хорошо влияет компьютер и на творческие способности детей. Развивающие компьютерные игры для детей – отличный способ самообразования, умение пользоваться Интернетом может стать хорошей школой общения и навыков по поиску и отбору информации. Благодаря имитации реальной деятельности люди запоминают максимальное количество информации, а благодаря компьютерным играм можно создать эту имитацию, что является еще одним преимуществом компьютеризации образовательного процесса.

#### **Условия использования игровых технологий**

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.

В своей педагогической деятельности игровые технологии я использую в следующих случаях:

#### **Использование игровых технологий**

В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

Как технологии внеклассной работы.

## **Вывод:**

В результате изучения специфики игр, наблюдений и применения на уроках выяснилось, что для повышения мотивации к изучению предмета, развития речи учащегося, его умственных способностей, тренировки памяти, мышления в современных педагогических технологиях целесообразно включать в урок различные учебные игры. В игре учащийся отражает свои представления, глубже их усваивает, игра рождает потребность в новых знаниях: в процессе игры у учеников часто возникают разные вопросы, которые они задают учителю.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что ученики, которые учатся неохотно, работают с большим увлечением. И, что радует, нередко победителями игр становятся слабоуспевающие дети. В ходе игровой деятельности у них проявляется терпение и настойчивость, то есть те качества, которых им не хватает для систематической подготовки домашних заданий.

Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: «Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Следует отметить, что дидактические игры давно заняли прочное место в практике проведения уроков русского языка. Но время не стоит на месте. Современная жизнь предъявляет всё более высокие требования к ученику как личности. Значит, необходимо перевести дидактическую игру на качественно новый уровень, сделать её творческой. Находясь в постоянном поиске, стараюсь подходить творчески к учебному процессу, я, как педагог, хочу видеть в каждом своём ученике будущего писателя, художника или просто доброго, любящего человека. Стараюсь вводить в урок такие формы работы, которые бы не только развивали, подвигали к творчеству, но были бы доступны и интересны каждому. Таких форм существует множество, но одной из самых благодатных была и остаётся игра. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

### **Заключение:**

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 положительно эмоционально окрашенной 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.

Подводя итоги можно сказать, что уроки с использованием игровых технологий:

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



## Список литературы.

1. В.Н.Пташкина. Игровые технологии на уроках русского языка, 5-9 классы, Волгоград, 2009 г.
2. Н.А.Шульская. Поиграем в эрудитов. Ростов-на Дону, Феникс, 2005.
3. Н.О. Крамаренко. Нетрадиционные уроки по русскому языку, «Учитель» , 2003.
4. Л.А.Щипачева. Нестандартные задания на уроках русского языка.
5. П.М. Баев. «Играем на уроках русского языка», Москва, «Русский язык»,
6. Л.С. Выготский. «Педагогическая психология». Москва, «Педагогика», 1991 г.
7. В.А. Крутецкий. «Психология», Москва, «Просвещение», 1986 г.
8. Н.М. Лебедев. «Обобщающие таблицы и упражнения по русскому языку», Москва, «Просвещение», 1991 г.
9. «Русский язык в школе», 2008г, №8
10. «Русский язык в школе», 2008 ., №5
11. «Русский язык в школе», 2009., №3
12. Петрановская Л. Игры на уроках русского языка, 2005