

**Доклад: «Игровые  
технологии на уроках  
русского языка и  
литературы»**

**Подготовила:**

**учитель русского языка**

**чтения и развития речи Цицулина Т.Е.**

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

Целью общения 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 дело 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 использования элементов игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя.

«Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания», - утверждают психологи. Хочется надеяться, что идеи и методические решения, предложенные учащимся, помогут сделать урок русского языка интересным, а в преподавание этого непростого предмета внести разнообразие.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

-свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

-творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;

-эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;

-наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревнования, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Широкое применение игра находит в педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

-в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии; в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технология внеклассной работы.

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

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 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.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

-дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

-учебная деятельность подчиняется правилам игры;

-учебный материал используется в качестве игрового средства;

в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Спектр целевых ориентаций.

**Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

**Воспитывающие:** воспитание самостоятельности и воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок. Воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

**Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей. Умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения. Развитие мотивации учебной деятельности.

**Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра-пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования.

Дидактические игры при правильном использовании, грамотном включении в учебный процесс могут стать эффективным средством активизации деятельности учащихся на уроках русского языка. «Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их»,- писал К.Д.Ушинский. Как же развить и совершенствовать детские способности на уроках такого непростого школьного предмета, как русский язык?

Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены и т. д.). Игровые формы на уроке русского языка.

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». В каких формах можно предположить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, как разнообразить задания: «Составь текст и озвучь его»; «Пригласи на обед».

### **Лексико-фразеологические игры:**

«Собери фразеологизм»; «Угадай-ка»; «Собери пословицу»; «Переводчик»; «Кто быстрее?»; «Найди пару»; «Объясни значение»; «Прямое и переносное»; «Аукцион»; «Замени фразеологизмом»; «Подбери синонимы»; «Географические названия»; «Имена собственные»; «Кто больше»; «Закончи фразеологизм»; «Угадай профессию»; «Догадайся»; «Переводчики»; «Любопытный». Лингвистические «Угадайки».

### **Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм:**

«Третий лишний»; «По щучьему велению»; «Справочное бюро»; «Словарный диктант»; «Диктант-шутка»; «Диктант-молчанка»; «Лингвистический футбол»; «Цифровой диктант»; «Найди пару»; «Умный редактор»; «Отними букву»; «Вставь букву»: «Какой глагол задуман?»; «Кто больше?»; «По опорным словам»; «Омофоны»; «Глаголы-парадоксы»; «Подбери синонимы»; «Перепутаница»-повторение спряжения; «Ремонт»; «Лови ошибку»- повторение вида; «Замени букву»; «Возвратная форма»; «Поставь ударение»; «Аукцион»; «Цепочка»; «Кто последний»; «Двойное ударение»; «Чередования»; «Добавь мягкий знак»; «Назови часть речи»; «Добавь букву».

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»...

Чайнворды: «Местоимение»; «Имя существительное»...

Игры со словами на досуге.

«Пары слов»; «Телеграмма»; «Наборщик»; «Собираем родственников»; «Алфавит»; «Соберем букет» и др.

### **Использованная литература:**

- 1.«Игровые технологии на уроках русского языка».5-9 классы. В.Н. Пташкина и др. 2009.
- 2.«Интеллектуальный марафон» (познавательные игры, турниры, викторины, уроки знаний).5-9 классы. Т.А. Курушина и др. 2009.
- 3.«И учеба, и игра»: Тарабарина Т.И.,Соколова Е.И. 2003.