**Ақмолинская область**

 **Жаксынский район**

 **Кийминская средняя школа имени Г. Абдрахманова**

**Развитие познавательной деятельности учащихся с помощью игровых технологии**

**на уроках русского языка и литературы**

 **Махатова Жадра Ануарбековна,**

 **учитель русского языка и литературы**

**Жанакийма, 2018 г.**

 **Содержание**

**Введение**………………………………………………………………… 4 стр.

1. **Технология опыта**
	1. Классификация педагогических игр…………………………… 6 стр.
	2. Урок с дидактической игрой…………………………………… 7 стр.

 **2. Виды дидактических игр**……………………………………………. 12 стр.

а) Фонетические игры.

б) Лексико-фразеологические игры.

в) Игры по морфемике и словообразованию.

г) Морфологические игры.

д) Синтаксические игры.

е) Игры по орфографии.

 **3. Требования к использованию игровых технологий на уроках**….. 22 стр.

**Заключение**……………………………………………………………...... 23 стр.

**Введение**

На современном этапе модернизация и инновационное развитие – единственный путь, который позволит стать конкурентным обществом в мире XXI века, обеспечить достойную жизнь всем нашим гражданам. Чтобы решить эти стратегические задачи, необходимо с детства формировать такие навыки, как инициативность, способность творчески мыслить, находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни.

Школа является важным этапом в этом процессе. Главные задачи современной школы – раскрытие способностей каждого ученика, воспитание порядочного и патриотичного человека, личности, готовой к жизни, конкурентном мире. Школьное обучение должно быть построено так, чтобы выпускники могли самостоятельно ставить и достигать серьёзных целей, умело реагировать на разные жизненные ситуации.

Таким образом, современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения в рамках уроков русского языка и литературы.

Игра – самый древний способ передачи знаний от поколения к поколению. Через игру ребёнок постигает мир, законы взаимоотношений, приобретает новые знания в различных областях жизни и науки. Игра даёт возможность учащемуся оценить себя на фоне других ребят, выдвигая при этом иные критерии оценки. Игра способствует формированию и развитию ключевых компетенций ученика, развитию творческого мышления и активизации самостоятельной работы учеников.

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.

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

Задачи:

Проанализировать игровые технологии.

Изучить состояние практики использования игровых технологий на уроках русского языка в современной школе.

Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.

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.

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

Предмет - игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности на уроках русского языка.

Гипотезой исследования является предположение о том, что изучение нового материала и его закрепления на уроках русского языка диктует целесообразность использования игровых технологий, являющихся эффективным способом активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний. Применение последних повысит прочность и качество усвоения знаний учащихся, если игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков; используются в сочетании с другими формами, методами и приемами; четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся.

1. **Технология опыта**

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

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

· Как элементы более обширной технологии;

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

· Как технологии внеклассной работы.

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

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.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**1.1 Классификация педагогических игр**

**Педагогические игры имеют следующую классификацию:**

1. По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные;

3. По характеру игровой методики:

-предметные, ролевые.

4. По игровой среде:

-с предметами, без предметов, компьютерные.

* 1. **Урок с дидактической игрой**

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, Икт, дидактический раздаточный материал.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

**Выделяют**

1. *Игры - упражнения*. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2*. Игры - путешествия*. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. *Игры - соревнования.* Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

4. *Урок - деловая игра*.

Деловые игры делятся на производственные, организационно-деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;

- Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;

- Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;

- Контроль игрового времени;

- Элементы состязательности;

- Правила, системы оценок хода и результатов игры.

 Методика разработки деловых игр.

Этапы:

- Обоснование требований к проведению игры;

- Составление плана её разработки;

- Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;

- Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку;

- Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;

- Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

Возможные варианты структуры деловой игры на уроке:

- Знакомство с реальной ситуацией;

- Постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;

- Создание игровой проблемной ситуации;

- Разрешение проблемы;

- Обсуждение и проверка полученных результатов;

- Реализация принятого решения;

- Анализ итогов работы;

- Оценка результатов работы.

5. *Урок-ролевая игра*.

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;

- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки – суды.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

1. Подготовительный;

2. Игровой;

3. Заключительный;

4. Анализ результатов.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.

**1."Разброс мнений".**

"Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.

Методической особенностью такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами по материалу урока. Их прочтение и произнесение вслух побуждает на ответное высказывание. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент разговора.

Трудность подготовительной работы для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично. Число карточек равняется числу участников дискуссии. На карточке написаны первые слова, с которых начинается высказывание. Для успешной работы требуется создание атмосферы заинтересованности и взаимной поддержки. Мнения принимаются обоснованные. Данный вид работы оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать опыт самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргумента. Желательно подбирать темы, предусматривающие сосуществование различных подходов. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к учебным понятиям.

**2. "Вытащи вопрос".**

Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала.

Начать занятие можно с вопроса: "Знаете ли вы кого - нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашему предмету? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы?

Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на карточках, сложим их и перемешаем. Потом вы по-очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно".

После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов:

- какие вопросы ученикам понравились,

- какой ответ показался более удачным,

- какие вопросы были трудными,

- доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы.

Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 6-8 классов.

**3. "Правила игры".**

Данный вид работы позволяет учащимся занять определенную позицию по отношению к школьным правилам. Они могут рассказать о новых правилах, по которым им хотелось бы жить в школе.

Работа начинается в период знакомства с классом с вопроса: "Предположим, в школе ученики будут управлять наряду со взрослыми, разумно выдвигать и выполнять определенные требования. Какие правила ввел бы каждый из вас? Запишите список своих правил. Посовещайтесь парами, предложите три правила организации урока и поведения на уроке, которые устраивают вас обоих".

После оглашения правил всеми парами, стоит провести анализ:

· какое из собственных правил учеников кажется им особенно важным?

· какое правило, предложенное другой парой, понравилось?

· с каким из школьных правил ученики поспорили бы?

· кого бы ученики хотели видеть лидером класса?

· извиняются ли ученики, когда они нарушают правила?

· каковы наиболее важные правила класса?

· с какого класса, по мнению учеников, они могли бы участвовать в обсуждении правил школьной жизни поддерживать их соблюдение?

Работа по составлению правил может проходить только в малой группе. То есть, чтобы поработать над правилами, нужно воспользоваться делением класса на группы и встретиться с каждой из них.

**4."Незавершенность".**

Недостатком любого курса обучения является то, что часть материала может быть плохо усвоенной. Как этот недостаток обернуть в позитивное качество? Попробуем провести эксперимент. У каждого ученика отрыт учебник. За ограниченное время, полистав его, нужно освоить заданную информацию. А потом посмотреть, что осталось за пределами освоения.

Итак, Вы как учитель определяете, какой раздел учебника сейчас необходимо изучить (время- 10 минут). Обозначьте начало работы (по команде). Когда время пройдет, всем закрыть учебник. Ученикам требуется сформулировать несколько вопросов: что оказалось непонятным в тексте и записать их. Выбирается ведущий, который собирает все записки с вопросами и анализирует, какой из них показался наиболее интересным и полным. Пока ведущий выбирает интересный вопрос, предлагаете каждому полистать учебник и постараться найти ответ. Ведущий зачитывает вопросы, которые выбрал и просит ответить на них.

**Виды дидактических игр**

Фонетические игры.

Лексико-фразеологические игры.

Игры по морфемике и словообразованию.

Морфологические игры.

Синтаксические игры.

Подобным образом подбираются игры, помогающие осваивать орфографию, пунктуацию.

Определение характера игры на уроке русского языка необходимо для того, чтобы поставить перед учеником дидактическую цель, а также проанализировать, достигнута ли эта цель в результате проведения игры.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки задания по самоподготовке до выполнения контрольной работы и обобщения.

**Примеры дидактических игр по фонетике и графике**

 **«Загадки».**

1. Какое русское слово состоит из 3-х слогов и указывает на 33 буквы? (Азбука)

2. Черные, кривые, от рожденья все немые, а как встанут в ряд, сразу вдруг заговорят? (Буквы)

3. Земля белая, а птицы на ней черные? (Бумага и буквы)

Буквы значки, как бойцы на парад,

4. В строгом порядке построены в ряд,

Каждый в условленном месте стоит

И называется….. (Алфавит)

 «**Кто быстрее».**

1. Чем оканчиваются день и ночь? (Ь)

2. Что стоит посредине земли? (М)

3. Чем кончается лето и начинается осень? (О)

4. Может ли быть в слове 100 одинаковых букв? (Сто-л, сто-г, сто-п, сто-к)

 «**Кто больше».**

Составить слова по 1 большому слову: предпринимательство.

Кто больше прочитает слов по часовой стрелке и против часовой стрелки.

(око, лес, лесок, сок, сокол, кол, колесо, село, осел).

**Примеры дидактических игр по морфологии**

 **«Пароль - задание».**

Ученики входят в класс на урок только после ответа на пароль – задание. Пароль придумывают сами дети. Он составляется по изученному материалу, объем которого объявляется заранее.

Например, часовые предлагают входящим такие задания:

· назови все падежи

· назови падежные вопросы

· приведи пример существительных I, II, III склонений

 **«Будь внимательным!»**

Образуйте: а) множественное число - от единственного:

дуга – дуги, рука – руки, мука - …, человек - …;

б) единственное число - от множественного:

певцы – певец, венцы – венец, щипцы - …, пони - …;

в) женский род – от мужского:

повар - повариха, портной – портниха, храбрец –….

 **«Загадки».**

Отгадать, о какой части речи говорится в стихах, и рассказать о ней.

1. Есть у меня шестерка слуг,

Проворных, удалых,

И все, что вижу я вокруг, -

Все знаю я от них.

Они по зову моему

Являются в нужде.

Зовут их Как и Почему,

Кто, Что, Когда и Где. (Наречие).

1. Мы самые главные,

Мы самые умные,

Мы называем предметы, людей

И отвечаем на вопросы простых падежей! (Существительное).

3. Определяю я предметы,

Они со мной весьма приметны.

Я украшаю вашу речь,

Меня вам надо знать, беречь! (Прилагательное).

4. Прошедшее время -

То, что прошло:

“Вчера мы писали”

“Солнце ушло”

Настоящее время –

Проходящее теперь:

“Мою окно”,

“Закрываю дверь”.

А в будущем:

“Я полечу на ракете,

Хочу побывать

На далекой планете”. (Глагол).

«**Четвертый лишний».**

1. Существительное, наречие, сказуемое, предлог.

2.Частица, предлог, наречие, союз.

**«Лингвистические задачи».**

Определить часть речи у данных слов и распределить их на группы по определенному признаку.

1. Парты, занятия, урок, полет, походы, огурец.

2. Книга, тетрадь, портфель, перо, пенал, знание.

«**Кто больше».**

Составить слова по 1 большому слову: предпринимательство.

Кто больше прочитает слов по часовой стрелке и против часовой стрелки.

**Колесо** (око, лес, лесок, сок, сокол, кол, колесо, село, осел).

**Реши кроссворд, и по вертикали прочтешь название удивительной части речи.**

1. Принадлежащий мне.

2. Личное местоимение 2-го лица, единственного числа в Винительном падеже.

3. Возвратное местоимение.

4. Местоимение, указывающее на что-нибудь близкое в пространстве или во времени.

5. Какое существо, какой человек.

6. Ни один человек.

7. Личное местоимение 1-го лица, единственного числа в Родительном падеже.

8. Принадлежащий ей.

9. Личное местоимение 1-го лица, множественного числа в Винительном падеже.

10. Личное местоимение 3-го лица, множественного числа в Творительном падеже.

11. Принадлежащий ему.

**Безударные гласные в корне слова.**

По горизонтали:

1. На глазах – по колесу

И сиделка на носу.

3. Площадь круглая,

Площадь важная

Между ухом и ртом раскинулась.

5. Серый длинноух “иа-иа!” кричит.

7. Утром бусы засверкали,

всю траву собой заткали,

И пошли искать их днём:

Ищем-ищем – не найдём.

9. Ходит – бродит среди льдин

Птица важная…

11. Что же это за девица:

Не швея, не мастерица,

Ничего сама не шьёт,

А в иголках круглый год?

13. Кафтан на мне зелёный,

А сердце, как кумач.

На вкус, как сахар, сладок,

На вид похож на мяч.

15. Течет, течет – не вытечет.

Бежит. Бежит – не выбежит.

16. Птица длинноклювая

Дом на крыше свила,

Счастье с собой привела.

По вертикали:

2. Мы день идём, мы ночь идём,

Но никуда мы не уйдём.

4. Ею траву косят

И девчата носят.

6. Рыжая птичница

Пришла в курятник

Наводить порядок.

7. Ягоды – красненькие

Листья – рябенькие.

8. Вот магазин. Не для красы

Прилавок, а на нём …

10. С бородой, а не старик,

С рогами, а не бык.

Доят, а не корова.

12. Одна сестрица

Всю жизнь другую обгоняет,

А обогнать не может.

14. Что олень на голове носит?

**Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу**

По вертикали:

1. Малые зверюшки, розовые ушки, серенькие шубки, остренькие зубки, глазки черненькие, хвосты тоненькие, сидят в норке, грызут корки.

4. Черные змейки, желтые шейки ползут, извиваются, мышками питаются.

6. Черный, пузатый, дружит с ухватом. В печке был, нам картошку варил.

7. Белая звездочка с неба упала, мне на ладошку легла и пропала.

8. Нос – как хобот у слона, на спине – рука одна. Мы с плиты его снимаем, угощает всех он чаем.

По горизонтали:

1. Что за чудо-бегуны одинаковой длины? По снегам к березке тянут две полоски.

2. Без ног, а стоит, огород сторожит, рукавами машет, с ветром пляшет.

5. До чего ж она легка, легче крыльев мотылька. Бросишь – вновь вернется, дунешь – унесется.

**Реши кроссворд и прочитаешь по вертикали название самой значительной части речи.**

1. Существительное женского рода, имеющее значение “группа людей, живущих вместе родственников”.

2. Название существительных, которые относятся к живой природе.

3. Главный член предложения, обозначающий предмет.

4. Название существительных, которые обозначают единичные (индивидуальные) предметы.

5. Название непостоянного признака существительных, которое определяет количество предметов.

6. Несклоняемое существительное, имеющее значение “вид подземного транспорта”.

7. Обращение, которое позволяет определить одушевлённость или неодушевлённость предмета.

8. Существительное общего рода, имеющее значение “умный человек”.

9. Существительное со значением “весёлое настроение, чувство внутреннего удовлетворения”.

10. Форма изменения имен существительных в грамматике.

11. Название существительных, которые имеют окончания разных склонений при изменении по падежам.

12. Название формы существительного в единственном числе, именительном падеже.

13. Изменение окончания имен существительных по падежам.

14. Постоянный признак существительного, который определяется с помощью местоимений мой, моя, моё.

15. Название постоянных и непостоянных признаков частей речи.

**Примеры дидактических игр по орфографии**

**«Орфографическое лото».**

На карточках написаны слова на трудные орфограммы. Выбирается ведущий, он называет номер фишки (например, №22). Ученик, которому выпал этот номер, выходит к доске, пишет слово и объясняет орфограмму.

**«Лингвистические задачи».**

Найти и исправить ошибки в предложениях, аргументировать свой ответ.

“Сова жила в великом замке “Каштаны”. Да, это был не дом, а настоящий замок. На двери замка был и звонок с кнопкой, и колокольчик со шнурком.

Под звонком и колокольчиком были прибиты объявления, написанные

Кристофером Робином”. Но правильно ли Кристофер Робин написал эти объявления, исправьте ошибки, если они есть.

1. Прашу ножать если незапускают.

2. Прошу падергать ниаткрывают.

«**Кто быстрее».**

1. В названии какого дня недели есть удвоенная согласная? (Суббота).

2. Имена девочек состоят из 2-х букв А и удвоенных согласных. Как их зовут? (Алла, Анна).

3. Всегда маленькие.

Сказала Й сестре родной:

- Вот ты, сестра, соседка,

Бываешь часто прописной,

А я- ужасно редко.

- Ну, редко – это не беда,

Иные буквы- никогда!

И много их?

-Да целых три:

Сестра и с ней 2 брата

Зовут их так……

- Не говори………

Скажите вы, ребята ! (ъ и \_ь , \_ы).

отгадать загадку, указав в отгадке орфограмму, как ее проверить?

- Нашумела, нагремела,

Все промыла и ушла.

И сады, и огороды

Всей округи полила. (Гроза).

- Между веток новый дом,

Нету двери в доме том,

Только круглое окошко-

Не пролезет даже кошка. (Скворечник).

- Лежит веревка,

Шипит, плутовка

Брать ее опасно-

Укусит. Ясно? (Змея).

- В лесу темно,

Все спят давно.

Одна птица не спит

На суку сидит,

Мышей сторожит. (Сова).

**«Игра-эстафета»**

С последней парты передается по рядам листочек с примерами на такое-то правило (например, разделительные ъ и ь).

Выигрывает тот, кто: 1) быстрее вручит учителю листок и 2) с меньшим количеством ошибок в записанных словах.

**Синтаксические задачи.**

Cинтаксис и пунктуация рядышком идут,

Держатся за руки, песенки поют.

Словно две подружки не разлей -вода

И об этом помнить нужно вам, друзья!

Расставить слова так, чтобы получилось предложение, объяснить знаки препинания.

Заблудились слова в беспорядке,

Потеряли места в суете,

Так давайте же, ребята, поможем,

Им в нелегкой и грустной судьбе

1. дерево, хвойных, семейства, сосна.

2. ставьте, кресла, сумки, не, товарищи, на.

«**Кто больше!»**

(Составить словосочетание из предложения, указать тип связи-подчинительный и сочинительный).

Маленький пушистый котенок гулял по крыше и громко мяукал.

- маленький котенок,

- пушистый котенок,

- гулял по крыше,

- громко мяукал,

- гулял и мяукал.

**Примеры дидактических игр по морфемике и словообразованию**

Слово делится на части, ах, какое это счастье!

Может каждый грамотей делать слово из частей

На конце любого слова окончанье ищет Вова.

Изменяемая часть с другим словом держит связь.

Окончанье он найдет, его в рамочку возьмет.

Перед корнем есть приставка, слитно пишется она,

И при помощи приставки образуются слова.

После корня он стоит, перед окончанием

Его я если заменю, другое слово получу.

Обозначу уголком, называю суффиксом.

**«Составь слово»**

Составить слово из карточек, указать лексическое значение этих слов. (Карточки могут остаться лишние). Карточки находятся в воздушных шарах. Шар необходимо лопнуть так, чтобы задания не разлетелись, не потерялись!

ПРИ-, - ИТЬ , - ГОТОВ - , О- , -ЕТЬ - , -БЕЖ - , - УТ ;

РАС -, - ПИС -, К , А , У , -ЛИС - , - ИТЬ - .

**«Загадки»**

- Корень мой находится в цене.

В очерке найди приставку мне.

Суффикс мой в тетрадке все встречали.

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

- 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).

**1. Игра «Переводчик».**

I. Кто быстрее заменит все слова в предложении (кроме служебных) синонимами?

1) Доктор прописал пациенту инъекции. 2) Разъяренная вьюга замела тропинки. 3) Шофер вновь стал внимательно всматриваться во мрак.4) Караульный спрятался от ливня под кровлей здания.

II. Кто найдет иноязычные слова и заменит их русскими? 1) При проверке было выявлено немало дефектов. 2) Он пишет мемуары. 3) Ваши аргументы убедительны. 4) Все работали с энтузиазмом. 5) Мы гордимся нашим голкипером. 6) В газете появилась информация о футбольном матче. 7) В сплаве обнаружено мизерное количество меди.

III. Кто сумеет найти старославянские (по происхождению) слова и заменить их русскими: 1) Горят румянцем свежие ланиты. 2) Старец нахмурил чело.

3) Построен град великий над Невой.

**2. Игра «Следствие ведут знатоки».**

Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения. Игра обычно проводится при изучении темы "Профессиональная лексика".

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

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

3) - Фамилия? Истомин Валерий Сергеевич.

- Что с ним?

- Инфильтрат в левом легком под ключицей.

- А сколько граммов стрептомицина вы уже вкололи этому юноше?

- Пятьдесят два. Роман Борисович.

- Назначьте его на консультацию к Зацепиной. (По В. Владимирову).

**3. «Найди слово по его приметам».**

Это глагол: его синоним - промчался.

Я шел зимою вдоль болота

В галошах, в шляпе и в очках.

Вдруг по реке пронесся кто-то

На металлических крючках. (Д.Хармс).

**4. Игра «Соколиный глаз».**

1) Кто найдет в тексте больше устаревших слов?

Снился Святославу смутный сон

В стольном граде в тереме высоком.

И, собрав бояр, поведал он,

Что узрел во мраке вещим оком. (Н. Рыленков).

2) Кто больше всех найдет в тексте слов, использованных в переносном значении?

Хороший Ветер.

Я проснулся поутру.

Пляшет Солнце на ветру.

Веселятся все поля без меня.

И резвятся тополя без меня.

И смеется вся земля,

И шмели снуют, звеня.

Все на свете без меня, без меня!

И я тогда вскочил,

Башмаки скорей схватил.

Мне Ветер, Ветер, Ветер

Сказал, куда идти.

И мой хороший Ветер

Играл со мной в пути. (Э. Мошковская).

**5. Игра «Аукцион».**

Так же, как и при проведении настоящего аукциона, побеждает в соревновании тот, кто назвал последнее слово. Если, например, задание состояло в подборе синонимов к слову горячий (чай), то победителем оказывается тот, кто заканчивает перечисление синонимов, назовет последний из них. Игру можно проводить при изучении синонимов; например, предлагаются задания подобрать синонимы к словам передвигаться, сказал, большой (дом), мужество, спор, смеяться, тоска, плохой (человек) и др.

При работе над устаревшими словами можно предложить детям назвать устаревшие слова по одной из предложенных тем: 1) одежда, обувь, 2) оружие,

3) средства передвижения, 4) мебель, 5) слова, ушедшие "в отставку" после революции.

Работая над неологизмами, дети могут соревноваться в подборе неологизмов, рожденных 1) в годы гражданской войны, 2) в эпоху освоения космоса,

3) отражающих достижения науки и техники.

Закреплению темы "Профессиональная лексика" поможет задание подобрать профессиональные слова, используемые людьми разных профессий (строитель, библиотекарь, лингвист, историк, спортсмен, геолог).

**6. Игра «Перевертыш».**

1) Замени в словосочетании главное слово так, чтобы зависимое слово стало употребляться в переносном значении.

Железный гвоздь, румяная девочка, глухая собака, кудрявый малыш, спящая красавица, сладкий пирог, колючий еж, золотые часы, черная шаль, бархатная штора, стальная балка.

2) Замени в предложении подлежащее так, чтобы глагол-сказуемое приобрел переносное значение.

Загорелась дача. Гаснет свеча. Собака воет. Цыган пляшет. Девочки шепчутся. Малыш улыбается. Птица поет. Дети играют. Отец спит.

3) Замени в словосочетании зависимое слово так, чтобы главное слово в первом и втором словосочетаниях стали омонимами.

Гибкий лук, водопроводный кран, трамвайный парк, вкусные лисички, хлебный ток, ржавый ключ, барабанная дробь, электрический разряд, песчаная коса.

4) Замени в каждой паре слов синоним - антонимом, а антоним - синонимом.

Грусть, тоска (радость). Мрак, темнота (свет). Близко, рядом (далеко). Храбрец, смельчак (трус). Похвала, порицание (одобрение). Жара, холод (зной). Ложь, вымысел (правда). Работать, трудиться (бездельничать).

**7. Игра «Эрудит».**

Эта игра не только активизирует мыслительную деятельность, но и содействует расширению кругозора учащихся.

1. Угадай слово по толкованию его лексического значения.

1) Сосуд особого устройства, предохраняющий помещенный в него продукт от остывания или нагревания. (Термос.) 2) Начальный момент спортивного состязания по преодолению какого-либо расстояния на скорость. (Старт.) 3)Городская наземная электрическая железная дорога. (Трамвай.) 4) Красная строка, отступ в начале строки. (Абзац.) 5) Устройство, которое обеспечивает дыхание человека под водой. (Акваланг.) 6) Тот, кто любит свое отечество, предан своему народу. Родине. (Патриот.) 7) Дословная выдержка из какого-либо текста.

2. Объясни разницу в значении слов: адресат - адресант, дипломат - дипломант, описка - отписка, сытый - сытный, поступок - проступок, опечатка - отпечаток, поглотить - проглотить.

3. К словам, которые устарели и не употребляются в современном русском языке, подбери родственные слова, активно используемые в наши дни.

Персты (наперсток, перчатки), шелом (ошеломить), кика - головной убор (кичиться), коло - круг, окружность (около, кольцо, кольчуга, околица, колесо), чаять - ожидать (нечаянный), тщание - старание (тщательный).

4. Кто даст самую точную и самую полную информацию о слове?

Школьникам могут быть предложены такие, например, слова: труд, друг, смелость, Родина, мир, знание, скромность и др. Кроме сведений по лексическому разбору, учащимся предлагается привести примеры пословиц, афоризмов, цитат из известных им стихотворений, в составе которых имелось бы данное слово.

**8. Игра «Корректор».**

1. Найди ошибку в выборе слова. 1) После теплых атмосферных осадков на листьях сверкали яркие капли. 2) В конструкции есть отрицательные и положительные дефекты. 3) Из передовой бригады он перешел в отсталую. 4) В центре города построен памятник герою.

2. Кто быстрее и точнее отредактирует заметки?

1) В первой четверти работа нашего класса шла плохо. Дисциплина в нашем классе тоже была плохая. Особенно плохо ведут себя на уроках рисования.

2) Сегодня на уроке биологии учитель говорил нам о Мичурине. Он много говорил о его жизни, а потом стал говорить о созданных ученым гибридах.

3. Исправьте ошибки в толковом словаре Пети Ошибкина.

1) Западня-квартира с окнами на запад. 2) Гривенник - юноша с модной гривой. 3) Маховик - регулировщик на перекрестке. 4) Застрельщик - браконьер.

 4. Найди лишнее слово.

1) Петя ушиб колено ноги. 2) Робинзоны ослабли от недоедания пищи. 3) Собрание будет в декабре месяце. 4) Многие города были превращены в руины и развалины. 5) Путь кораблю преградил ледяной айсберг. 6) Он написал свою автобиографию.

**9. Игра «Бумеранг».**

Эта игра воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо быстро извлечь из памяти нужное слово и "возвратить" его учителю.

1. Найди синоним.

Простой человек (бесхитростный), простая задача (легкая), простая истина (прописная); беспокойный человек (неугомонный); беспокойный взгляд (тревожный); крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).

2. Найди антоним.

Близкий берег (далекий), близкий человек (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий колодец (мелкий), глубокие знания (поверхностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая).

3. Замени прилагательное таким словом, чтоб оно не только называло признак, но и давало яркое, образное представление о предмете.

Березка высокая (кудрявая, стройная, тоненькая); трава зеленая (бархатная, молодая, нежная, ласковая, молчаливая); вьюга февральская (злая, дикая, сердитая, разбушевавшаяся, бешеная); туча грозовая (зловещая, хмурая, громыхающая); русский язык (богатый, могучий, яркий, образный); сорока пестрая (болтливая, суетливая, бойкая, хитрая); осина тонкая (трепетная, дрожащая, огненная, лепечущая).

**10. Игра «Шеренга».**

 Расставь синонимы в порядке возрастания признака.

Свирепый, жесткий, лютый, безжалостный, безсердечный, злой (враг).

Оскорбительный, обидный, резкий, грубый, бестактный (поступок).

В заключение следует отметить, что обучение русскому языку требует применения на уроке разнообразных методов. Дидактическая игра - один из них, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими методами. Дидактические игры помогают школьникам быстрее осваивать знания, применять их на практике, пользоваться ими в разных условиях.

На своих уроках я использую дидактические игры, классификация которых основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам лингвистики. В каждом разделе есть игры, помогающие отрабатывать коммуникативный аспект. В ходе игры учитель может выступать в качестве наблюдателя или участвовать в роли ведущего игры.

Дидактические игры на моих уроках имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. Например на уроках русского языка в 6 классе по теме «Морфемика» я провела игры: «Составь слово», «Загадки» и «Перевертыш». А при усвоении новых знаний в 7 классе на уроке русского языка и литературы применила «Вытащи вопрос» и «Следствие ведут знатоки». С помощью этих дидактических игр был урок более традиционной форме обучения. Дидактические игры также применяю при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. Выше перечисленные игры и задания помогают ребятам самостоятельно найти ответы на некоторые вопросы и правильному произношению новых слов, то есть постепенно учатся тому как обучаться. На стадии вызова, прежде чем раскрывать тему провожу предварительную беседу, которые потихоньку направляют учеников к самостоятельному раскрытию нового материала. В этой связи различаю обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

 **3. Требования к использованию игровых технологий на уроках.**

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.

 **Заключение**

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Цель дидактических игр – облегчить переход к учебе.

Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

**Список использованной литературы**

1. Граник Г. Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994. – 5 с.
2. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика.1961.-С. 78-101.
3. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина.

 2011.-С. 60-88.

4. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.

5. Материалы сайта *1 september.ru*

6. Материалы сайта *proshkolu.ru*