МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 29

**Обобщение опыта по теме:**

**«Игровые технологии на уроках русского языка»**

Подготовила:

учитель русского языка и литературы

Егорова Анна Валентиновна

г. Тверь

2021

**Введение**

Я начала свою педагогическую деятельность 14 лет назад. За эти годы я уяснила себе, как важно соответствовать требованиям современного мира. Детям необходимо, чтобы их понимали. Как учитель может понимать тех, кого он учит, если он не стремится ко всему новому, если он не интересен своим ученикам?

Новые стандарты позволяют по- новому взглянуть на то, что мы делаем и ради чего все это делается. Самое главное - понимать: чтобы воспитать творческую личность, стремящуюся к самосовершенствованию, надо прежде всего начать с себя.

Я чувствую в себе силы идти в ногу со временем, постоянно развиваться, осваивать новые технологии, использовать их в своей работе. Я согласна непрерывно чему-то учиться, заниматься самообразованием. Я хочу понимать своих учеников, развивать в них лучшие качества, формировать то, что в дальнейшем пригодится им в жизни. В этом мне помогают игровые технологии.

Игровые технологии в воспитании и обучении считаются самыми древними. 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 обучения становится более эффективным.

Целью обращения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При решении 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 должна стоять кропотливая подготовительная работа учителя.

**Игровая деятельность как элемент урока**

Ф.И. Буслаев утверждал: «Разнообразие - добрый знак хорошего преподавания». Игра помогает оживить урок, пробуждает интерес не только к изучаемым вопросам, но и к русскому языку как учебному предмету. Игра обеспечивает более высокую, по сравнению с обычными формами урока, результативность.

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

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

***Большинству игр присущи четыре главные черты:***

   1)  ***свободная развивающая деятельность***, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие)

2)   ***творческий***, в значительной мере импровизационный, очень активный***характер*** этой деятельности («поле творчества»)

3)      ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»)

4)    ***наличие прямых или косвенных правил***, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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

***В структуру игры как процесса входят:***

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

                 Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактивными 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.

                 Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной 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 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.

**Игровые педагогические технологии**

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

              В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются 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 таким основным направлениям:***

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры;
2. Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
3. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

***Спектр целевых ориентации.***

•   **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, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

•   **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

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

***Концептуальные основы игровых технологий.***

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

•   Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).

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

•   Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтъев).

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

•   Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

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

**Игровые формы на уроках русского языка**

Дидактические игры при правильном их 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.

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), «физкультминутки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок.

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

***Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм:***

1. «Составь текст и озвучь его». Учащимся надо за 2-3 минуты составить текст из слов, представляющих какие-то трудности в произношении, и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Можно назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм.

2. «Пригласи на обед». Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга. В меню должны оказаться *тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т.п.*

3. «Конкурс дикторов». Задача участника - прочитать предложенный текст, соблюдая орфоэпические нормы.

***Игровые задания, направленные на отработку орфографических норм:***

1. «Третий (или четвертый) лишний»

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу, например, *лимонный, карманный, соломенный.*

2. «По щучьему веленью»

Учащиеся по очереди называют пожелание, указывая, какую орфограмму хотели бы они видеть в тетрадях своих товарищей. Остальные ученики называют и записывают слова с указанной орфограммой.

Например: «По щучьему веленью, по моему хотенью, назовите мне слова с орфограммой -тся- -ться- в глаголах»

3. «Диктант-молчанка»

Учитель показывает учащимся карточку с изображенной на ней орфограммой (или выводит изображение на экран). Например, пол-…, пол…

Затем показывает набор иллюстраций, а ребята должны записывать слова, обозначающие изображенные на них предметы (например, рисунки разрезанных пополам овощей и фруктов): полкапусты, пол-лимона, полдыни, пол-яблока, полсливы.

4. «Лингвистический футбол»

Ученик приглашается к доске - «встает на ворота», класс учащихся всегда имеет в своем «арсенале» сформулированные вопросы. Ребятам разрешается «забить» вратарю пять «мячей»-вопросов. Сколько «голов» отбил вратарь, такую оценку и получил.

5. Цифровые диктанты.

***Игровые задания, направленные на отработку пунктуационных норм:***

1. «Найди пару»

Соединить половинки сложных предложений, выделить среди них главное и придаточное:

1) Николай и не заметил, надо прилежно учиться.

2) Скучен день до вечера, установилась теплая, солнечная погода.

3) Чтобы получить хорошую профессию, тихо шелестящих под ветром.

4) Которая бывает в начале сентября, что стало светать.

5) Воздух пропитан ароматом трав, коли делать нечего.

***Лексико-фразеологические игры***

1.«Акростих»(греч. akrostichis  буквально краестишие), графический приём, вследствие которого начальные буквы строктекста (реже слоги или слова) складываются в слово или осмысленную форму.

К данному слову подобрать фразеологизмы, начинающиеся с определенной буквы. Например, КОСМОС (кануть в лету, обетованная земля, сорвать маску, мозолить глаза, от доски до доски, сбросить иго).

2. «Переводчик»

Необходимо перевести на понятный язык диалектные, профессиональные, устаревшие слова.

- части тела человека (вежды - веки, рамо - плечо, шуйца - левая рука)

- явления и предметы (мыльня - баня, ветродуй - вентилятор, представщик - актер, любомудр - философ, топталище - тротуар)

- слова, придуманные детьми (гудильник - будильник, люденок - ребенок, рукти - ногти на руках, колесята - маленькие колесики)

3. «Аукцион»

Побеждает тот, кто последним назовет фразеологический оборот, в котором встречаются названия животных, птиц, насекомых.

4. «Угадай профессию»

Учитель называет фразеологические обороты. Нужно определить, среди представителей каких профессий они появились. Например, стричь под одну гребенку, на живую нитку, сложить оружие, закидывать удочку, ждать у моря погоды, открывать Америку, закусить удила, попасть впросак, ход конем.

***Микроисследования***

1. «Справочное бюро»

В классе может быть импровизированный ящик для вопросов пытливых и вдумчивых исследователей языка. Учащиеся бросают в ящик листочки с интересными вопросами, касающимися русского языка. Эти вопросы становятся темами исследования учащихся. Оцениваться могут не только исследования, но и вопросы, заданные учащимися.

Предметом микроисследования, предложенного учащимся, может быть тема, актуальная в какой-то конкретный момент.

Например, что такое мандариновый язык, когда русские впервые узнали об ананасах, что нужно знать о словах школа, гимназия, лицей, колледж.

***Кроссворды, чайнворды, ребусы***

1. Ребусы



Глагол



Склонение



Словарь

2. Используя шифр, как можно быстрее найдите слова, которые скрываются за этими цифрами:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 421  9810  1086  983  285  4611 | 3467  10439  108910  34911  10471  9473 | 35121  25131  28517  109121  54687  281101 |

Шифр:

**АВГИЛМНОРТЯ**

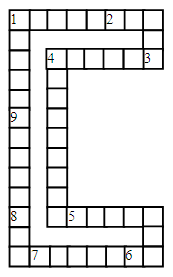
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Ответы:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ива  рот  том  рог  вол  имя | гимн  тигр  торг  гиря  тина  ринг | глава  влага  волан  трава  лимон  врата |

3. Чайнворд «Имя существительное»

Все слова в этом чайнворде (в виде буквы «С») – существительное. Какие же это слова?



1. Существительное 1-го склонения, обозначающее неопрятного человека. (*Неряха*.)

2. Существительное женского рода, 1-го склонения, синоним выражения *вооруженные силы* в родительном падеже единственного числа. (*Армий*.)

3. Существительное мужского рода, 2-го склонения, синоним слова *истукан* в творительном падеже единственного числа. (*Идолом*.)

4. Существительное мужского рода 2-го склонения, с уменьшительно-ласкательным суффиксом, образованного от существительного *медведь*. (*Медвежонок*.)

5. Существительное мужского рода 2-го склонения, с суффиксом -*щик*, обозначающее профессию и образованное от слова *камень*. (*Каменщик*.)

6. Существительное женского рода, 1-го склонения, являющееся названием домашней птицы, в дательном падеже единственного числа. (*Курице*.)

7. Существительное женского рода, 3-го склонения, являющееся названием породы деревьев, в дательном падеже множественного числа. (*Елям*.)

8. Существительное мужского рода, 2-го склонения, обозначающее сооружение для переезда и перехода через реку, в родительном падеже множественного числа. (*Мостов*.)

9. Существительное среднего рода, в котором при склонении появляется суффикс -*ен*, в родительном падеже множественного числа. (*Времен*.)

**Заключение**

Таким образом, применение игровых технологий позволяет повысить у обучающихся интерес к изучению русского языка, развить в каждом такие личностные качества, как целеустремлённость, сотрудничество, умение приходить на помощь товарищу, активность.

Ценность таких игр и приёмов заключается в том, что на их материале можно отрабатывать скорость чтения, выразительность, развивать орфографическую зоркость и многое другое. Важная роль состоит еще и в том, что они, создают положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

**Список использованной литературы**

1. Вартаньян Э.А., «Путешествие в слово», М., 1987

2. Крамаренко Н.О., «Нетрадиционные уроки по русскому языку», В., 2003

3. Подгаецкая И.М., «Воспитание у учащихся интереса к изучению русского языка», М., 1983

4. Пташкина В.Н., «Игровые технологии на уроках русского языка», В., 2007