

**Игровые
технологии на
уроках русского
языка в
начальной школе**

Цель: показать
значимость,
незаменимость игры,
игровых ситуаций,
игровых заданий в
организации учебного
процесса.

*** Задачи:**

- 1. Систематизировать игровые технологии, используемые на уроках русского языка.**
- 2. Презентовать и передать опыт использования игровых технологий на уроках русского языка.**
- 3. Дать психологическое обоснование роли игры в жизни ребенка.**
- 4. Рассказать о дидактических играх на уроках.**

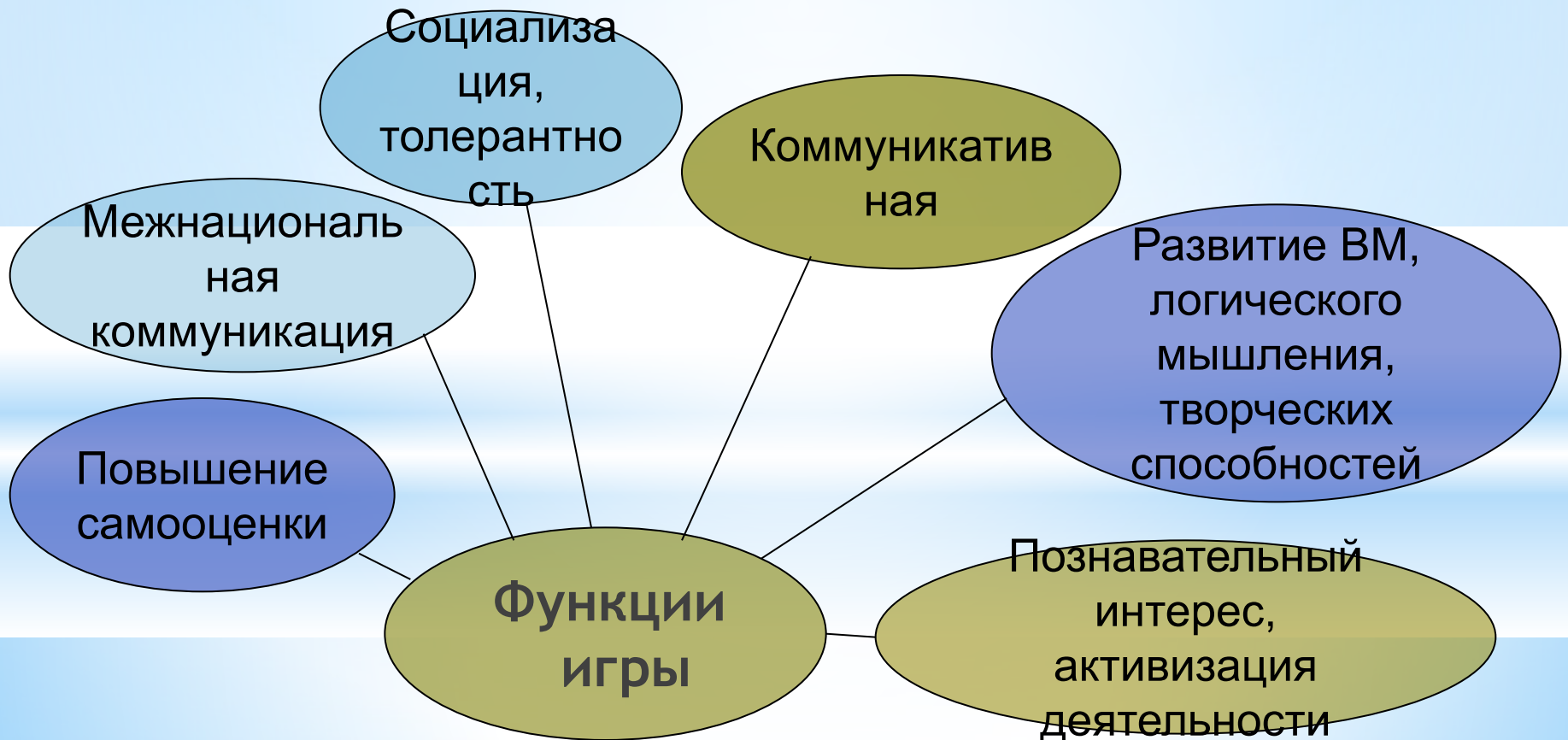
«...она [игра] неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы».

Л. С. Выготский

«Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет».

Ф.Шиллер

***Игра** есть разумная и целесообразная, планомерная, социально - координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии.



*** Условия использования игр на уроках:**

- 1) Соответствие игры учебно - воспитательным целям урока.*
- 2) Доступность для учащихся данного возраста.*
- 3) Умеренность в использовании игр на уроках.*

* Выделяют следующие **виды дидактических игр:**

- * *1. Игры-упражнения. Это кроссворды, ребусы, викторины, также дидактические игры-упражнения на закрепление правил или отработку умений по определённой теме.*
- * *2. Игры-путешествия.*
- * *3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.*



Игра «Подберите фразеологизмы, в которых упоминаются изображения животных»

(Показываются рисунки с изображениями животных.)

- * За двумя зайцами...; Трусливый, как заяц.
- * Ползет, как черепаха.
- * Медведь на ухо наступил; Медвежья услуга.



лет как заяц



*** Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы**

*** Километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский, 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 украинский борщ, приготовленный женой, надел свите[тэ]р, шине[и'э]ль, захватил ящик с инструментами и поспешил в гараж.**

* **Классификация дидактических игр:** (классификация основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам)

* **1. Фонетические и орфоэпические игры** («Составь текст и озвучь его», «Пригласи на обед», «В эфире - новости», «Конкурс дикторов и др.»)

* **Классификация дидактических игр:** (классификация основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам)

* **2. Лексико-фразеологические игры** («Собери фразеологизм», «Угадай-ка», «Собери пословицу», «Акростих», «Переводчик», «Кто быстрее», «Найди пару» и др.)

* **3. Игры по морфемике и словообразованию** («Сорняки», «Допиши сказку», «Собери слова», «Ромашка», «Золушка» и др.)

* **4. Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм. Синтаксические игры. Морфологические игры** («Мягкая посадка», «Третий лишний», «Помогите Пете Ошибкину», «Я работаю волшебником», различные виды диктантов: «Словарный диктант», «Диктант-молчанка», «Диктант-шутка» и др.)

*

* 1. Игра «Чьё гнездо больше?»

*

Цель: развитие навыка словообразования.

*

В командах выбирается капитан. Устанавливаются песочные часы (или секундомер). Каждая команда получает конверт с корнем слова.

*

Задача – за определённое время составить гнездо однокоренных слов, определяя способ словообразования. О результатах докладывает капитан. Обычно даю корни с чередованием 1) –раст-/-ращ-/-рос-; 2)-лаг-/-лож-; 3)-кас-/-кос-; 4)-тир-/-тер- и др.. Побеждает команда, уложившаяся в срок и давшая максимальный список слов.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов, входящих в данную технологическую схему.

Этап подготовки	Разработка игры.	разработка сценария; - план деловой игры; - общее описание игры; - содержание инструктажа; - подготовка материального обеспечения.
	Ввод в игру	- постановка проблемы, целей; - условия, инструктаж; - регламент, правила; - распределение ролей; - формирование групп; - консультации

Этап проведения	Групповая работа над заданием	<ul style="list-style-type: none">- работа с источниками;- тренинг;- «мозговой штурм»;- работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	<ul style="list-style-type: none">- выступление групп;- защита результатов;- правила дискуссии;- работа экспертов

<p>Этап анализа и обобщения</p>	<ul style="list-style-type: none">- вывод из игры;- анализ, рефлексия;- оценка и самооценка работы;- выводы и обобщения;- рекомендации	
---	--	--

* Возможности использования игровых технологий:

- 1) Ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) **Использование игры на определённом этапе урока** (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) Различные виды внеклассной работы (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

* Список литературы

1. П.М. Баев. «Играем на уроках русского языка», Москва, «Русский язык», 1989 г.
2. Л.С. Выготский. «Педагогическая психология». Москва, «Педагогика», 1991 г.
3. В.А. Крутецкий. «Психология», Москва, «Просвещение», 1986 г.
4. Н.М. Лебедев. «Обобщающие таблицы и упражнения по русскому языку», Москва, «Просвещение», 1991 г.
5. «Дошкольное воспитание», 1985 г., №8
6. «Русский язык в школе», 1989 г., №4
7. «Русский язык в школе», 1992 г., №5
8. «Русский язык в школе», 1993 г., №3
9. <http://www.rusedu.info>
10. <http://www.ukazka.ru>
11. <http://festival.1september.ru>
12. <http://schools.keldysh.ru>
13. Волина В.В. Русский язык. Учимся играя. Екатеринбург: Издательство «АРГО», 1994.
14. Литература в школе. – 1988. - №4.
15. Литература в школе. – 1989. - №1.
16. Дереклеева Н.И. Модульный курс учебной и коммуникативной мотивации учащихся или Учимся жить в современном мире.- М.: ВАКО, 2006. – 128с. – (Педагогика. Психология. Управление).
17. Кучина Т.Г., Болдырева Е.М. Литература. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», «Академия К», 1998. – 240 с., ил. – (Серия: «Минута на размышление»).
18. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.-256 с.
19. Скоркина Н.М. Литературные гостиные. (Тематические вечера для старшеклассников).- Волгоград: «Учитель – АСТ», 1999. – 96с.
20. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя. – М.: Просвещение, 1991. -288 с.

Спасибо за внимание!

