

# **Игровые технологии на уроках русского языка.**

Учитель русского языка и  
литературы МАОУ лицея  
«Морской технический»

Т.П.Плужник

## **Цель** данной работы:

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

## **Задачи:**

1. Дать психологическое обоснование роли игры в жизни ребенка.
2. Рассказать о дидактических играх на уроках.
3. Привести примеры уроков с использованием дидактических игр, а также описание игр, игровых приемов.

«...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. Игровые задачи всегда соединяются с дидактическими.**
- 2) Доступность для учащихся данного возраста.**
- 3) Эмоциональная установка.**
- 4) Умеренность в использовании игр на уроках. Игра не самоцель, а средство, способствующее сотрудничеству на уроке.**
- 5) Вовлечение в работу всех учеников.**
- 6) Умение выслушивать мнение других.**

# 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, урок-фестиваль);
- 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.

# Преимущества игровых технологий

- 1. Игровая методика особенно хорошо работает на слабых учеников.
- 2. Реализует потребность подростков в общении.
- 3. Способствует развитию сферы общения школьников.
- 4. В игре проявляются все три стороны общения: **информативная** (передача и сохранение информации); **интерактивная** (организация взаимодействия и совместной деятельности) и **перцептивная** (восприятие и понимание человека человеком).

# Преимущества игровых технологий

5. Меняют форму взаимодействия учителя и ученика.
6. Изменяет объектную позицию учащегося в субъектную, активно действующую.
7. В игре ребёнок раскрепощается, а раскрепостившись, он может и творить, и познавать в творчестве.
8. Игра развивает интерес к предмету и активизирует мыслительную деятельность учащихся.
9. Игра включает ученика в активный процесс получения и переработки знаний.
10. Игра расширяет кругозор учащегося, ставит его перед ситуацией нравственного выбора, принятия самостоятельного решения.
11. Именно в процессе игрового диалога ребёнок усваивает те модели и методы, которые позволяют ему действовать самостоятельно. (Д. Бруннер)
12. Игра имеет психотерапевтическое воздействие на ребёнка.
13. Именно в игре происходит в основном переход с низших на более высокие уровни развития ребёнка.

# «Лестница»

...ЛИС...

- ...ЛИС...

- ...ЛИС...

- ...ЛИС...

- ...ХОД...

- ...ХОД...

- ...ХОД...

# «АУКЦИОН»

- Назвать как можно больше фразеологизмов со словами: *голова, язык, зубы, ноги*

# «Скрытое слово»

- Подберите к каждому слову антоним и прочитайте «скрытое слово». Все слова-антонимы должны начинаться одинаковой буквой.
- 1. Конкретный 2. Мирный 3. Несчастный  
4. Пассивный 5. Симпатичный
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

# «Орфографическая эстафета»

- Класс делится на команды (по рядам). На доске написано слово с орфограммой. Каждый член команды должен написать слово с орфограммами, которое начиналось бы буквой, на которую закончилось предыдущее. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.
- Например, юность – теснина – атомоход -....

# «Отгадай слово»

- А) Угадайте слово, в котором: корень от слова земля, суффиксы от слов весенний, кровать, окончание от слова лопата.
- Б) Угадайте слово: государственная песня + часть мира.
- В) Угадайте слово: воронье слово + игровая карта.
- Г) Угадайте слово, в котором: приставку от слова бесцветный, корень от слова вода, суффикс от слова парный, окончание от слова парный, окончание от слова красивый.

# «Займи позицию»

- На доске – в разных местах – листы с надписями: «качественные», «относительные», «притяжательные». Каждый ученик, предварительно вытянув листок с написанным на нем словом, должен подойти к соответствующему листу, назвать свои прилагательные и обосновать свой выбор.

# «Алфавитные истории»

1. Давным-давно, декабрьским днём, дворник Данила демонстрировал детворе доброго длиннохвостого, дружелюбного, дрессированного дракона, дудящего в длинную деревянную дудку.

Сочините свои рассказы на следующие буквы:  
А, К, М, О, С.

2. Попробуйте «составить алфавит» из названий зверей, или из названий фруктов и овощей.

# «Лингвистические раскопки»

- Определите, сколько слов, относящихся к школьному обиходу, «спряталось» на стыках слов. Свой ответ аргументируйте.
- **Пройдя по едва заметной тропе налево, к реке, мы залюбовались утренним пейзажем. Спящую воду окутал таинственный пар. Там же, где его уже съело солнце, видно, как с дальних береговых круч к аметистовому небу струится лёгкое марево.**

**Под тяжестью обильной росы трава на поляне поникла. С сырой, болотистой низины собирает речка питающие её ручейки. Они журчат ласково и вблизи нашей стоянки. И чтобы подойти к воде, надо с камня на камень прыгать и не расслабляться. С пустым ведром бежишь резво, но к полному отношению другое.**

- Пройдя по едва заметной тропе налево, к реке, мы залюбовались утренним пейзажем. Спящую воду окутал таинственный пар. Там же, где его уже съело солнце, видно, как с дальних береговых круч к аметистовому небу струится лёгкое марево.

Под тяжестью обильной росы трава на поляне поникла. С сырой, болотистой низины собирает речка питающие её ручейки. Они журчат ласково и вблизи нашей стоянки. И чтобы подойти к воде, надо с камня на камень прыгать и не расслабляться. С пустым ведром бежишь резво, но к полному отношению другое.

# «Филворд»

В	А	С	О	В	В	В	Р	О	Н
А	Н	Е	А	Х	И	О	С	О	Б
В	О	Н	А	М	Н	С	К	И	Й
А	Г	Р	О	Т	О	О	В	О	П
В	О	Д	А	Р	Г	Н	О	Т	Е
С	Т	Д	А	Р	А	О	Н	Н	Б
О	О	В	Л	И	Л	М	А	Я	Ф
В	К	О	Ь	Н	Л	О	П	Р	О
А	Ш	В	О	Т	А	Н	У	Т	А
Х	М	А	Т	О	В	Щ	Е	Р	Б

# «Битва мудрецов»

- Каждая из команд выбирает пословицу и доказывает, что эта пословица верна во всех случаях, вторая команда доказывает обратное. Игра проводится в два раунда. Сначала доказывает первая команда, вторая опровергает, затем наоборот.

- «Игра – это искра, зажигающая огонёк  
пытливости и любознательности».  
(В.А.Сухомлинский)

# Список литературы

1. П.М. Баев. «Играем на уроках русского языка», Москва, «Русский язык», 1999 г.
2. Н.М. Лебедев. «Обобщающие таблицы и упражнения по русскому языку», Москва, «Просвещение», 1991 г.
3. «Русский язык в школе», 2002 г., №4
4. «Русский язык в школе», 2001 г., №5
5. «Русский язык в школе», 2001 г., №3
6. Волина В.В. Русский язык. Учимся играя. Екатеринбург: Издательство «АРГО», 1994.
7. Литература в школе. – 1998. - №4.
8. Дереклеева Н.И. Модульный курс учебной и коммуникативной мотивации учащихся или Учимся жить в современном мире.- М.: ВАКО, 2006. – 128с. – (Педагогика. Психология. Управление).
9. Скоркина Н.М. Литературные гостиные. (Тематические вечера для старшеклассников).- Волгоград: «Учитель – АСТ», 1999. – 96с.
10. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя. – М.: Просвещение, 1991. -288 с.

**Спасибо за внимание!**