

Игровые технологии на уроках русского языка и литературы

**Автор: Ковальчук Т.А.,
учитель русского языка
и литературы**

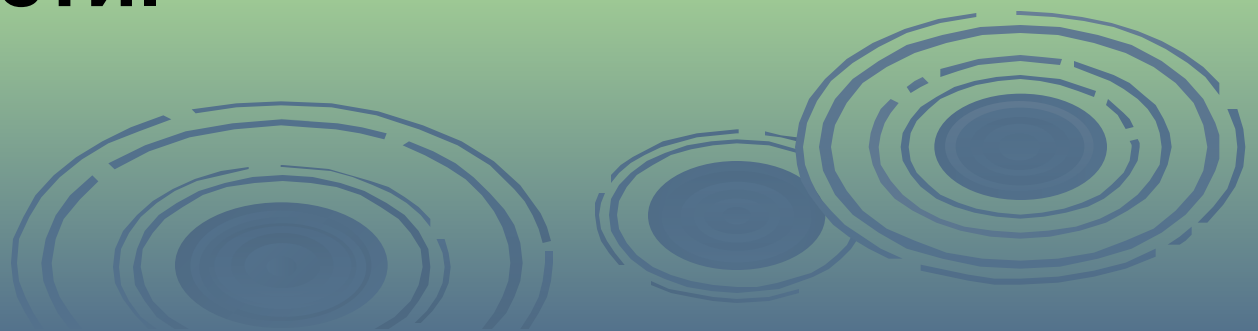


**Разнообразиие – добрый знак
хорошего преподавания.**

Ф.И.Буслаев

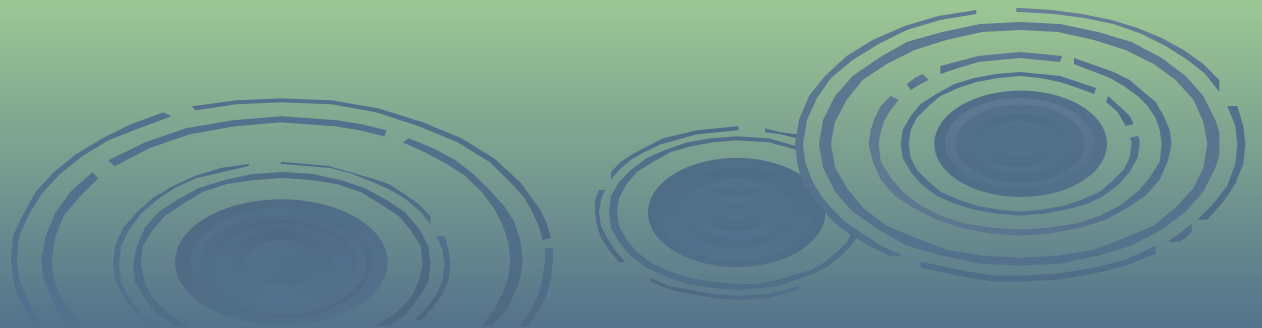


Игровые технологии – особый способ построения моделей, допускающих одновременное многостороннее взаимодействие соревнующихся и сотрудничающих «игроков», которым предлагается решить определенную игровую задачу, отражающую реальные проблемы будущей профессиональной деятельности.



Цель игры

- Развлекательная;
- коммуникативная;
- терапевтическая;
- диагностическая;
- коррекционная;
- межнациональная коммуникация



Разработчики проблем игровой деятельности

**К.Д.Ушинский,
П.П.Блонский,
С.Л.Рубинштейн,
Д.Б.Эльконин,
З.Фрейд,
Ж.Пиаже,
А.А.Вербицкий**

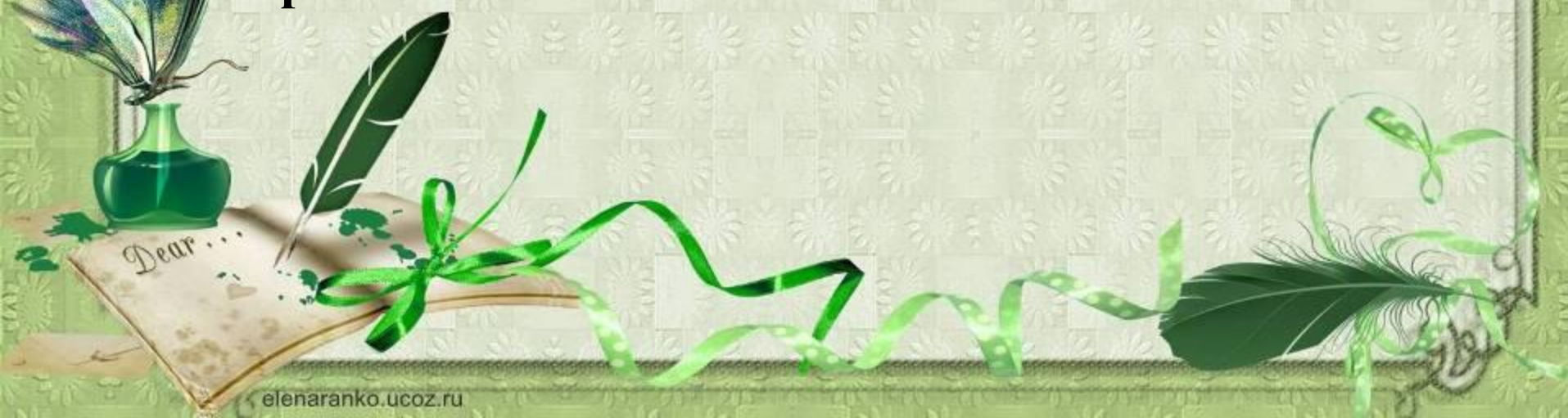


Цель игровых технологий

- **Приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт;**
- **развитие мыслительных процессов, умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других;**
- **воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца**

Основные направления реализации игровых приёмов и ситуаций

- 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



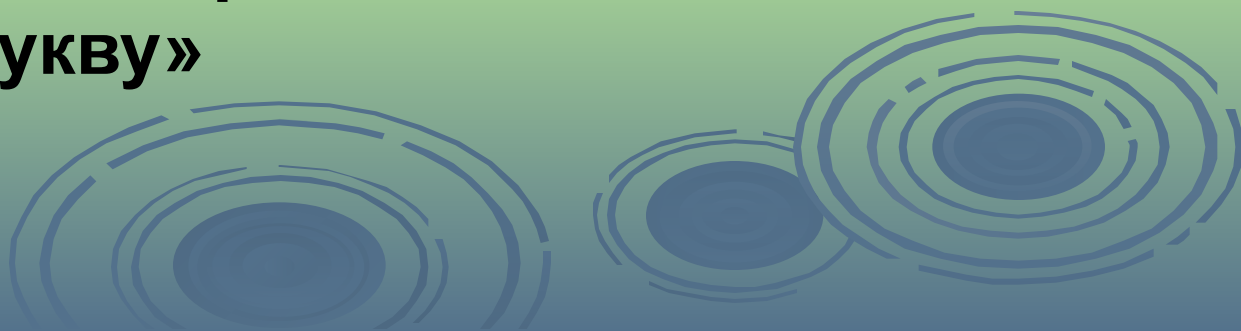
Лексико-фразеологические игры

- «Собери фразеологизм»;
- «Угадай-ка»;
- «Собери пословицу»;
- «Переводчик»;
- «Кто быстрее?»;
- «Найди пару»;
- «Объясни значение»;
- «Прямое и переносное»;
- «Аукцион»;
- «Замени фразеологизмом»;
- «Подбери синонимы»



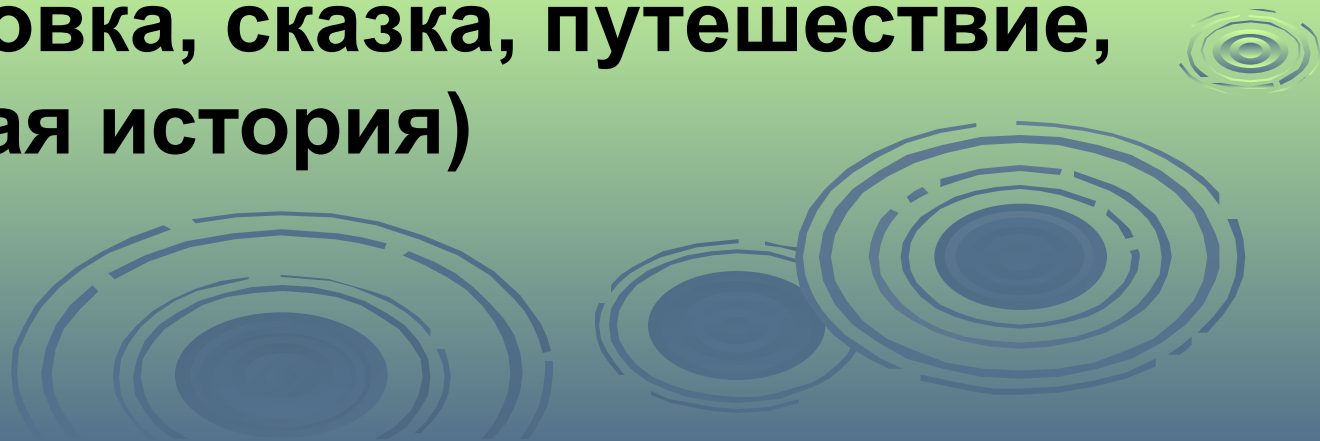
Лингвистические «Угадайки»

- «Третий лишний»;
- «Я работаю волшебником»;
- «По щучьему велению»;
- «Справочное бюро»;
- «Диктант-шутка»;
- «Диктант-молчанка»;
- «Лингвистический футбол»;
- «Цифровой диктант»;
- «Найди пару»;
- «Умный редактор»;
- «Отними букву»



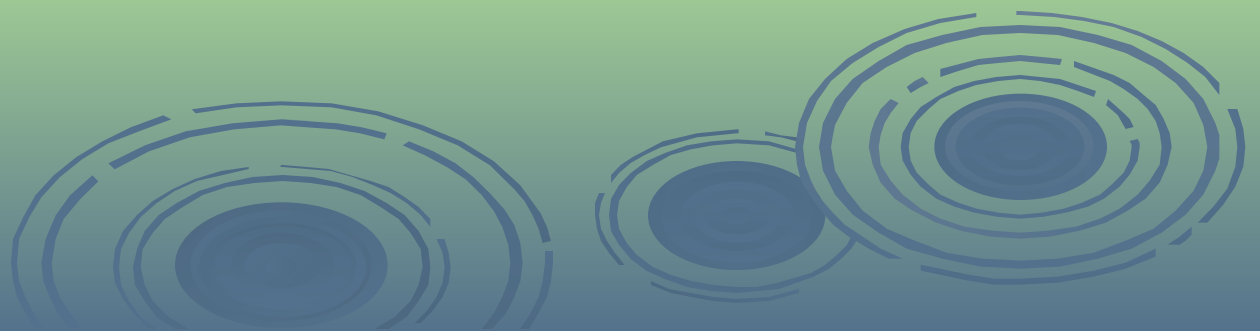
Микроисследования как одна из форм реализации игровых технологий

- Развернутый ответ на вопрос проблемного характера или обычно сформулированный вопрос;**
- сочинение на лингвистическую тему;**
- исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие, детективная история)**



Кроссворды, чайнворды, ребусы, головоломки

- «Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Раз - рас» ;
- «Пары слов»; «Телеграмма»; «Наборщик»; «Палиндромы»; «Собираем родственников»; «Алфавит»; «Соберем букет» и др.



**Спасибо за внимание!
Творческих успехов!**