



Роль и место игровых моментов на уроках русского языка

Подготовила: Сорокина Н.В.,
учитель русского языка и литературы
МБОУ «Арх-Голицынская ООШ»
Рузаевского муниципального района
Республики Мордовия

ВВЕДЕНИЕ

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

- В настоящее время в связи с переходом на ФГОС второго поколения особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, олимпиады, чемпионаты. Это говорит о том, что принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствиям социальным нормам.
- Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.
- Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.
- К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках русского языка.

Глава 1 Использование игровых методов как средство стимулирования познавательной активности

1.1 Общие положения понятия игры

- Игра – основной вид деятельности не только ребенка, но и взрослого. Это одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность на первый взгляд, бесполезная и вместе с тем необходимая.
- Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил.
- Джон Дьюи определяет это понятие «как способность к пониманию и действию, поддерживающих адекватную связь с миром». Иначе говоря, это способность к деятельности.



1.2 Основы технологии игровых форм обучения

- В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения.
- Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.
- Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты

- 
-
- **Игровые технологии используются для решения следующих задач:**
 - **- активизация познавательного интереса;**
 - **- развитие коммуникабельности;**
 - **- создание условий для творческого самовыражения;**
 - **- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;**
 - **- конструктивное общение в составе социальной группы;**
 - **- создание позитивного психологического климата в коллективе.**

Классификация игр

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

- **1 группа – предметные игры**
- **1 группа – творческие, сюжетно – ролевые игры**
- **3 группа – дидактические игры**
- **4 группа – интеллектуальные игры (игры – тренировки, игры – упражнения)**



На уроках русского языка, как правило, применяются дидактические игры. Особенности их использования состоят в том, что игру вводят в определенную часть урока в соответствии с его задачами. В учебную деятельность вводится элемент состязания, а успешность выполнения задания связывается с игровым результатом.

Классификация дидактических игр

- Фонетические игры
- Лексико – фразеологические игры
- Игры по морфемике и словообразованию
- Пунктуационные игры
- Синтаксические игры

Глава 2 Использование игры на уроках русского языка

«Фонетика»

Разгадай ребус

...



+ мы



....

ает



+ ми

Ответ

Фонетика повелевает буквами

"Морфемика и словообразование"

Игра «Кто больше»
Задание по рядам

1 ряд – луна 2 ряд – дорога

Образовать от данных слов (корней) как можно больше однокоренных слов;

Указать рядом способ их образования;

Правописание образованных слов



Лингвистическая задача

Вспомнить и написать как можно больше слов, в которых

- а – две приставки
- б – два корня
- в – два суффикса

Лексика и фразеология

Игра «Следствие ведут знатоки»

Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения.

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.



Игра «Эрудит»

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. (Цитата.)

ВЫВОДЫ

Итак, из сказанного о роли игры на уроках русского языка можно сделать следующие выводы:

- 1) игра — один из приемов обучения русскому языку, помогающий создать на уроке речевую ситуацию; следовательно, игра — средство активизации деятельности учащихся на уроке;**
- 2) правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;**
- 3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;**
- 4) игра — один из приемов преодоления пассивности учеников;**
- 5) игра воспитывает у школьников дисциплинированность, организованность, ответственность и коллективизм.**

Список литературы

- Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. Санкт-Петербург: издательский дом «Литература», 2005 год.
- Бабанский Ю.К., Слостенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов/ Просвещение, Москва , 1988г.
- Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка Журнал. № 11 2001г.
- Капустина Н.Г. Познавательный интерес младших школьников. Журнал «Начальная школа полюс до и после» № 2, 2005 год.
- Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие «Академия развития», Ярославль, 1997г.
- Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. Журнал, № 11, 2004 год.
- Козятинская С.Е. Нетрадиционные формы проведения уроков русского языка. Журнал. № 1, 2011г.