

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа п. Витим» муниципального образования  
«Ленский район» Республики Саха (Якутия)

## **Игровые технологии на уроках русского языка и литературы**

Автор:  
Соколова Галина Леонтьевна  
МБОУ СОШ п. Витим  
учитель русского языка  
и литературы

Витим  
2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение.....стр.3
2. Основная часть
  - Глава 1. Игровые технологии, сущность опыта.....стр.4-6
  - Глава 2. Игровые технологии на уроках литературы..... стр.7-13
  - Глава 3. Игровые технологии на уроках русского языка..... стр.14-18
3. Заключение ..... стр.19
4. Выводы..... стр.20
5. Список использованной литературы..... стр.21
6. Приложение. Игротека.....стр.22-30

## ВВЕДЕНИЕ

Как сделать урок интересным, увлекательным, как привить ученикам любовное, разумное отношение к своему предмету? Эти вопросы занимают многих педагогов. Проблема формирования интереса обучающихся к изучению русского языка и литературы сейчас одной самых актуальных для всех словесников. Не секрет, что не так уж мало обучающихся, которые считают наш предмет скучным, однообразным, потому что привыкли видеть в нем свод пунктуационных и орфографических правил. На уроке они пишут, находят нужные орфограммы, но эта работа не затрагивает их чувств, не вызывает интерес, они пассивны. Почему? Психологами доказано, что «знание, усвоенное без интереса, не становится полезным – это «мертвый груз».

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечивала бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого обучающегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. Из-за перенасыщенности современного школьника информацией, неизменно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, интернет в последнее время обрушивают на обучающихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора полученной информации. Также приоритетной задачей я считаю воспитание личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность.

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

### Глава 1. Игровые технологии, сущность опыта.

Глубокие перемены, происходящие в современном образовании, выдвигают в качестве приоритетной проблемы использование новых технологий. Игровые технологии в воспитании и обучении – самый действенный метод для развития и совершенствования познавательных умственных и творческих способностей детей. Именно через технологию игровых форм обучения можно достичь высоких результатов в образовательном процессе. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки и самостоятельности. Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Важное условие – доступность игры для обучающихся данного возраста. Непосильное задание убивает интерес к игре; очень простое воспринимается как развлечение и не влечет за собой желаемого результата. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Еще в 20-х годах прошлого столетия Л.С. Выготский обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав его книги «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. В своей книге он пишет: «Игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности при подготовлением к будущей жизни», в отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, С.А.Рубинштейн, зарубежной – З.Фрейд и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры. В отечественной педагогике система дидактических игр была создана в 60-е годы, ее авторами являются известные педагоги и психологи. (В.Н.Аванесов и др). в настоящее время поиски ученых идут в направлении созданию серии игр для полноценного развития детского интеллекта. Игровые технологии нашли широкое применение в практике учителей и нашей школы. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игр было весьма ограничено.

В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровые технологии используются в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления контроля);

Ведущая педагогическая идея:

- сотрудничество учителя и ученика на основе взаимного уважения и доверия;
- на основе обучения без принуждения;
- освоил теорию, проверь ее на практике.

Понятие «игровые педагогические технологии» включают 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, характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения стимулирование учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимся в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.

На своих уроках я использую дидактические игры, классификация которых основана на тематическом принципе по разделам лингвистики.

Фонетические игры:

- лексико-фразеологические игры;
- игры по морфологии.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдать следующие условия:

1. соответствие игр целям урока;
2. доступность для обучающихся данного возраста;
3. уверенность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;
- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН, урок-сказка, урок-исследование);

-использование игровых моментов на определенном этапе урока ( начало, середина, конец, знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений навыков, повторение).

Используя игровые технологии на уроках русского языка и литературы, я убедилась, что активность обучающихся повышается, появляется интерес к русскому языку и литературе, желание узнать новое, победить.

## Глава 2. Игровые технологии на уроках литературы.

Урок литературы создан для того, чтобы на нем часто и органично использовать игры. Характер обращения к игре определяется как потребностями детского и юношеского возраста, так и спецификой предмета изучения-литературы. Условность того, что несёт искусство, постоянно может вступать в переключку с условностью игры. Условность и в то же время необходимость принять близко к сердцу созданную искусством картину -именно с эти связана особенность восприятия, тот «нерв», тот азарт, тот эмоциональный отклик, эмоциональная включенность, которая живет в искусстве и сопутствует игре.

Различные моменты учебного процесса на уроках литературы подсказывают обращение к различным типам игр: от игр, которые призваны попутно иллюстрировать изложения учителя, до игр, которые являются средством организации учебного материала на уроке. Именно эти игры наиболее существенны для уроков литературы, поскольку «внутренняя сущность игры заключается в том, чтобы воссоздать именно отношение людей к друг другу».

Когда и где использовать игру на уроках литературы?.. Сначала нужно решить ряд частных вопросов: какие игры лучше использовать в различных классах, как включать их в урок, способствуя не только его занимательности, но и стройности, композиционной четкости всей структуры.

Играем на уроках до обидного мало. Джанни Родари («Грамматика фантазии»), который был очень внимателен к судьбам школы, сетовал на то, что «воображение все ещё находится в нашей школе на положении бедного родственника – вниманию и запоминанию отдается куда большее предпочтение: умение внимательно слушать и тщательно запоминать по сей день составляют отличительную особенность примерного, то есть наиболее удобного, наиболее податливого ученика».

Игровые ситуации могут возникнуть, а могут и не возникнуть. Как их предвидеть, прогнозировать, создавать?

В процессе общения ученика с произведением искусства чаще всего включается не игра в полном смысле этого слова, а элементы игры, фрагменты игровой деятельности, придающие уроку стремительность, занимательность.

Можно предположить ученикам найти эпитеты, можно объявить конкурс на поиски того эпитета, который наиболее важен для данного героя. Можно перечислить сравнения, которые характеризуют Герасима, которые помогают его представить, но выписать их столбцом и спросить, какой из них был использован в первой, а какой – в последней главе.

Привычка играть на уроках литературы, привычка обращаться к слову во время игры приучает ученика с большим интересом вслушиваться в звучание каждого слова, развивает то чувство стиля, которое свидетельствует о высокой читательской квалификации, яркости восприятия художественного произведения.

Стилистическая игра – восстановление пропущенных слов. Тот, кто восстанавливает текст, должен назвать именно авторское слово, доказать, что он прав, и затем проверить себя по авторскому тексту.

Простейший вариант: найти наиболее подходящий эпитет к слову «молодец» :

Отважный

Добрый

Смелый

Отчаянный

молодец

Непобедимый

Решительный

Ученики могут искать и самое подходящее, и самое лучшее, и самое правильное слово, которое сочеталось бы со словом «молодец».

Творческая игра разного рода и разность жанра: собственный рассказ, очерк, стихотворение – это творчество, но и игра в писателя, критика поэта, игра, ориентированная на осознание ответственности за свое творчество.

Возможность запечатлеть в акrostихе свое имя или фамилию редко оставляет равнодушным ученика.

Акrostих-стихотворение, в котором начальные буквы строк составляют какое-то слово или фразу.

Ученики 6 класса составили акrostих, используя начальные буквы своего имени.

Калачи, баранки, булки

Съела Аня на прогулке.

Ела, чавкала, хрустела,

Наконец-то, потолстела.

И смеялась, и кричала:

«Я худой быть перестала».

(Дьяконова Ксения)

Котенок был чернее ночи,

Ах, ты, мой маленький шалун.

Тебя отмыть уж нету мочи

Я так люблю тебя, орун.

(Швыгарь Катя)

Как красива русская зима!

Снег метелью метет

Елка в доме у нас стоит одна

Новый год скоро к нам придет.

И в домах зажглись огни.

Я очень люблю эти зимние дни.

(Филиппова Ксения)

Ах, красавица – весна,

Нешумно в гости к нам пришла,

Ярким светом озарила и детишек рассмешила.

(Светлолобова Аня)

Смех класса и обсуждение того, какими же могут быть «самодельные» акrostихи, также педагогически продуктивны.

Одна из литературных игр- буриме (составление стихотворения по заданным рифмам).

Даю ребятам слова:

Вьюга

С испуга

Ели

Заскрипели

Что-то

Кто-то

Стучится

Струится

Используя их, ученики сочиняют стихи. Например, Дьяконова Ксения написала стихотворение под названием «Зима»

Разгулялась вьюга.

Спрятались с испуга

Зайчики под ели,

Ели заскрипели.

На голову упало мне что-то,

Снегом заскрипел кто-то,

В двери ко мне стучится,  
А в окно тусклый свет струится.

У Филипповой Ксении получилось такое стихотворение:

Зашумела зимняя вьюга,  
Попрятались белки с испуга.  
Закряхтели старые ели,  
Сосны спя, заскрипели,  
Тихо зашумело что-то,  
И сказал, крадучись кто-то:  
«Что сильный ветер случится,  
И свет луны в окно струится».

Игра-способ проверки границ применения своих сил, демонстрация творческих возможностей каждого-это существенно для урока литературы. Игра также и полная добровольность, игра-это право на импровизацию, самовыявление. В игре на уроке живет ощущение необязательности, добровольности обращения к ней. Какова роль учителя в игре? Роль словесника непроста, и главному участнику того события, которое называется уроком, всегда нужно быть в «образе». Учитель отчасти актер, отчасти режиссер того увлекательного спектакля, который ему никогда не надоедает, - урока. Преподавать литературу- предмет, при изучении которого «душа обязана трудиться», - в век телевидения, кино, радио и видео очень трудно: ребята предпочитают получить представление о литературных произведениях, как и любую другую информацию, не затрачивая личного времени для чтения. Поэтому учителю приходится думать, как повысить интерес к своему предмету, как сделать книгу верным и необходимым спутником школьников. Чтобы урок был увлекательным, но и эффективным, на разных этапах урока можно использовать интеллектуальные игры-викторины, шарады, ребусы и кроссворды. При составлении кроссворда необходимо учитывать уровень подготовленности класса: кроссворд не должен быть чересчур легким, но и чересчур трудным. Кроссворды способствуют более глубокому усвоению изученного, вносят в урок элементы игры.

В пятом классе, когда идет знакомство с литературоведческой терминологией при изучении сказок, хорошо использовать кроссворд, превращая трудную для учеников работу над терминами в игру. Детям это очень нравится. Они отгадывают кроссворд в классе, проводя соревнование по рядам.

Игра не должна являться самоцелью, не должна проводиться только ради развлечения детей. Она обязательно должна быть дидактической, то есть подчиненной тем конкретным

учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроке, в структуру которого она включается. В силу этого игру заранее планируют, придумывают ее место в структуре урока, определяют форму ее проведения, подготавливают материал, необходимый для проведения игры. Применение игры в обучении обеспечивает высокий уровень мыслительной, эмоциональной и поведенческой активности учащихся, способствует подключению к процессу познания таких свойств психики, как воображение, память, эмоции, речь. Дидактические игры позволяют отрабатывать практические умения и навыки, что очень важно при обучении анализу художественного текста на уроке литературы. В процессе ролевой игры идет активное «примеривание на себя» иной социальной роли, вхождение в чужую судьбу, при этом ребята «проживают в воображение то, чего, может быть, не испытывают в жизни. Все это является основой нравственного воспитания личности на уроке литературы.

Введение даже элементов игры обычную учебную деятельность учащихся повышает их заинтересованность, формирует положительные мотивы учения. Можно различить «целевые» (спорт) и «ролевые» (театр) типы игр. «Литературный хоккей». Выбираются капитаны, «вратари», «группа защиты», «группа нападения». «Группа нападения готовит 10-15 вопросов команде противника по тексту произведения, а «защита» должна «отбиться» от них. Группа нападения «задает вопрос «группе защиты» противника. Если она ответит – ее очередь «нападать». Если нет, то вопрос – «мяч» пасуется «вратарю». Если тот не знает ответа - команде засчитывается гол. Счет ведут выбранные на уроке судьи.

### **Игры-соревнования.**

Кто больше узнает сцен и героев, изображенных на рисунках художников.

Дидактические литературные игры типа спортивных могут быть использованы для проверки знаний учащихся по каким-либо учебным предметам.

Ролевые игры, когда ученик- читатель входит в роль либо героя произведения, либо его «критика», более всего служат этим целям.

Известный в методике путь инсценирования может лечь в основу ролевой игры типа театр, если, конечно, оно будет выстроено по всем правилам игрового взаимодействия: определены учебно-педагогические цели, разработан сценарий, продуман и организован момент рефлексии, состоялось ролевое перевоплощение «актеров», дан анализ результатов игры.

Так в седьмом классе проведена ролевая игра по анализу сказки Салтыкова- Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил». Цель игры: не навязывать ребятам учительской трактовки образов персонажей, а разобраться в сути их характеров, понять авторское отношение к ним и авторскую мысль. Выбирались «актеры» на роли

персонажей. Ребята сами думали над тем, как эти роли играть. Одни ребята выдвигали актеров, а другие анализировали и оценивали их трактовку. В общем разговоре проводились итоги самостоятельного игрового анализа, роль учителя : вывести это обсуждение на уровень осмысления идеи сказки. (Аналогично по новелле Чехова «Хамелеон».)

Интересно проходит игра «Рулетка»

Говорю детям: « Поиграем в имена в названия (по сказке-были «Кладовая солнца»)

-кто раньше всех догадался, почему про Настю сказано, что она была « как золотая курочка на высоких ножках»

-как учителя между собой называли Митрашу?

-почему, как вы думаете, его называли «мужичок в мешочке»?

-как звали Травку до того, как она стала Травкой?

-какое прозвище дали волку в деревне?

-какие клички у домашних животных в хозяйстве Насти и Митраши?

-вы догадались, почему болото, куда отправились дети, местные жители называли Блудовым?

-а что такое елань? Почему она «слепая?»

Ответы на эти вопросы требуют внимания, воображения, догадливости.

По сказке-были «Кладовая солнца» организуют соревнование знатоков леса.

(отправимся в лес вслед за Настей и Митрашей).

-Как дети знают природу?

-А вы?

-Почему эти острова называют боринами?

-Какие ягоды и цветы вырастают на лесной просеке?

-Где и как растут клюква, черника, брусника, голубика, костяника?

-Как возникает болото и почему оно так называется?

-Правда ли, что болото-кладовая солнца, и как это понять?

Важно прививать у учащихся к литературе, любовь к книге, которая должна стать другом на всю жизнь. Помогут в этом различные виды игр: ведь игра активизирует познавательную деятельность, несет большую эмоциональную и интеллектуальную нагрузку, дает простор творчеству, фантазии и смекалке, радуется необычностью заданий, возможностью соревноваться.

Много игровых моментов можно ввести в урок, используя иллюстрации к художественным произведениям.

Дети сами рисуют иллюстрации, которые собираю в специальные папки, начиная с 5 класса.

Эти рисунки применяю как наглядные пособия на уроках литературы. Увлекательно

проходит викторина « В мире сказок». Я показываю рисунок , а дети называют сказку, отмечают, народная она или литературная, кто её написал, объясняют, какой момент изображен на рисунке, пересказывают этот эпизод.

Также интересно вести работу с иллюстрациями к былинам, произведениям классической литературы. Интересна игра « Вернись в сказку ». Увидев на рисунке предмет, дети должны назвать сказку, где о нем говорится.

Например: яблоко-«Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»

Перо Жар – птицы - «Сказка об Иване-царевиче»

Корыто-«Сказка о рыбаке и рыбке»

Стрела - «Царевна-лягушка» и т.д.

Различные виды игровой деятельности помогают развивать интерес к урокам литературы, пробуждают к творчеству. Они сочиняют сказки, стихи, им хочется стать писателями.

Начиная с 5 класса, дети пробуют писать стихи, участвуют в конкурсах.

Опыт показывает, что игра принципиально меняет обстановку на уроке, его нравственный климат, способствует неформальному, раскованному, свободному общению учеников и учителя в учебном процессе. А это является главным условием успешного нравственного восприятия при изучении литературы.

### Глава 3. Игровые технологии на уроках русского языка.

Бесспорна необходимость игр в процессе учебной деятельности. Без игр ребенок не может нормально рати развиваться так же, как и нормальный взрослый человек не может существовать без труда. Игра для ребенка не забава, а естественное превращение духовных и физических сил в действия, в вещи. Энергия ребенка требует выхода, и он играет”, - писал В.Н. Сорока - Госинский.

Стараясь сделать изучение языка более интересным, использую на уроках различные игровые ситуации. На уроках русского языка можно играть в прятки. Да, в эту хорошо знакомую каждому с самого раннего детства игру. Водит весь класс. Только спрячутся не соседи по парте, не одноклассники, а части речи, члены предложения, синонимы, слова с переносным значением, простые или сложные предложения и так далее,- в зависимости от того раздела, который изучаем или повторяем на уроке, “ Поиграем в прятки! – предлагаю я,- мы едем искать“ И тут держись упражнение! Дети азартно включаются в поиск. И интеллектуально пассивные учащиеся не остаются в стороне. Важно не просто найти, но и доказать, что найдено именно то, что искали. Таким образом, осознаются различные свойства, особенности языкового явления.

На всех этапах обучения русскому языку наибольшее количество ошибок учащиеся допускают в словах с безударными гласными. Это одна из трудных тем курса орфографии. Так, чтобы проверить безударную гласную в корне слова, учащимся нужно не только уметь обнаружить ее, но и продемонстрировать определенное богатство своего словаря. Без тренировки не обойтись. Исходя из этого и учитывая возрастные особенности учащихся, можно на каждом уроке проводить игру с мячом “Проверь безударную гласную! “ Задача играющих – как можно быстрее найти проверочное слово.

Играем так. Ведущий ученик называет слово с безударной гласной в корне и бросает мяч. Ученик, поймавший мяч, находит проверочное слово и возвращает мяч ведущему и так далее. Игра проходит живо, заменяет физ. паузу и занимает немного времени – не более одной минуты. А польза налицо. Слова для игр (10-12) учащиеся подыскивают накануне дома.

**Задачи – игры.** Игра доступна и по силам всем обучающимся. Записывать решение задач не нужно – достаточно выбрать один из предложенных 5-ти вариантов ответа и отметить его номер. Среди 30 заданий (для каждого класса) есть как трудные, так и совсем легкие, так что почти каждому участнику удастся верно выполнить хотя бы несколько из них. Удобно, что указывается разный уровень сложности, который по-разному оценивается.

**Главная цель игры** – показать красоту русского языка, преодолеть представление о нем как о формальном и скучном предмете. Задачи же требуют скорее не знание правил, а общей культуры, логики, размышления и даже чувства юмора. Поэтому такие задачи-игры не только помогают разнообразить уроки русского языка, но и подготовиться к общероссийской игре «Русский медвежонок», которая проводится ежегодно в ноябре месяце.

5 –е классы:

Задачи, оцениваемые в 3 балла. Предлагается 10 задач. Например, два класса слили в один.

Что произошло?

А – сливание;

Б – слияние;

В – слив;

Г – слитие;

Д – сливка;      Ответ: Б – слияние, означает объединение.

Задачи, оцениваемые в 4 балла. (предлагается 10 задач)

Даны формы слов: **туч, лож, душ, туш, плач.**

Сколько получится осмысленных слов, если к каждому данному слову добавить букву **Ь**?

**А -1; Б -2; В -3; Г -4; Д -5.**    Ответ: В -3 («тучь», «душь» - нет этих слов в русском языке).

Задачи, оцениваемые в пять баллов (десять задач).

Например, задача: слово **легкий** многозначно, поэтому имеет несколько антонимов. Подберите то существительное, в сочетании с которым антонимом к слову **легкий** будет **серьезный**.

А- чемодан;

Б-урок;

В- ветер;

Г- музыка;

В- мужчина.

Ответ: Г (музыка легкая- серьезная).

**Игры – путешествия** требуют поиска различных путей решения, развивают воображение, актуализируют познавательную активность учащихся и протекают в непринужденной обстановке общения друг с другом, в которой проявляется взаимопомощь и дружеская поддержка.

**Игры – соревнования.** Учитывается самостоятельность, четкость и оперативность выполнения задания, учащиеся приобретают опыт общения, сотрудничества.

**Игры – упражнения** могут проводиться в устной и письменной форме. Материалом для них служат обычные упражнения, преподнесённые в занимательной игровой форме.

"Смотри в корень." Игра проводится в 5- 6 классах. чтобы закрепить умение подбирать родственные слова. Класс делится на три группы , каждая из которых получает какой-либо корень(например: ход-, свет-, лет-). В качестве эстафетной палочки используется настоящий корень дерева (небольшой). Ученик, получив в руки корень, Должен назвать нужное слово. При неправильно подобранном слове корень дальше не передаётся: следующий ученик должен исправить ошибку, лишь затем игра продолжается. Побеждает команда, не допустившая ошибок и затратившая меньше времени на подбор слов (подсчёт времени ведётся секундомером).

Пятиклассникам хорошо знакома сказочная повесть Джеральда Даррелла «Говорящий свёрток». Один из главных героев Попугай является хранителем слов. Он говорит так: "Если за теми (словами) не присматривать , если не давать им упражняться, они зачахнут и исчезнут". В курсе русского языка есть слова, понятия, точнее термины, которые нужно тоже "проветривать ", повторять.

С этой целью мы проводим игру «Любопытный Буратино». В ней участвует весь класс. Ведущий игры накануне дома самостоятельно составляет 3-4 вопроса, которые требуют коротких ответов. Вопросы разрешается задавать по всем изученным разделам, причём сами учащиеся служат чутким барометром, определяющим, что уже позабыто , что пришло время повторить в процессе игры учащиеся демонстрируют умение формулировать вопрос , внимательно выслушать вопрос товарища и проанализировать его. Ценность созданной речевой ситуации и в том что дети , вступая в диалог , одновременно обучаются культуре общения...

**Игра "Минутка внимания".** Учащиеся должны проверить прокомментированы ли слова, с которыми они работали самостоятельно.

После написания диктанта учитель предлагает проверить, были ли допущены ошибки в словах, с которыми проведена предупредительно - орфографическая работа, а затем в словах, в словах, с которыми такая работа не проводилась.

"Грамматическое домино ". Пользоваться (играть) им можно на любом уроке по любой теме (как повторение).

Польза от этого очень большая. В течение 3-5 минут можно повторить все правила правописания, что заметно улучшает грамотность. Все карточки печатаются на полосках-карточках одинакового формата, перемешиваются и раздаются учащимся.

В чём суть "домино"? А суть в том, что и заданному вопросу требуется найти ( дать ) правильный ответ. Играть начинает тот, кому досталась карточка с номером 1, а дальше вопрос- ответ.

Как выглядит "Грамматическое домино" по теме "Фонетика" прилагаются карточки.

"Работа в газете ". Цель игры - стилистическая правка текста. Класс превращается в редакцию, каждый ученик назначается "ответственным редактором " и получает заметку из газеты с заданием сделать редакторскую правку, устранив все штампы и неправильности. Эта игра способствует развитию языковой культуры, воспитания бережного отношения к языку.

Рольевые игры по культуре речи можно проводить с первых уроков в 5 классе, в 6, 7, классах усложняются постепенно. "Кукла наряжается "

Цель игры: научиться употреблять слова одеть, надеть пальто, кашне. Задание: расскажите о том, как кукла Таня собирается на прогулку. Используйте слова : одето, надеть ,кашне , пальто (количество слов можно увеличить). Ученица говорит (и делает то, о чём рассказывает): "Сегодня я собираюсь с куклой гулять. Я надела на неё сапожки , кашне. Таня - взрослая девочка, поэтому пальто она одела сама . На улице ветрено , а в пальто ей не страшен холод."

"Я - продавец " (2-3 ученика играют). Для игры заготавливаем 10-15 рисунков с изображением чая, сахара, лимонов, тортов, мандаринов...

Цель игры - научить вводить в речь "волшебные" слова (пожалуйста , будьте добры) и правильно употреблять существительные ( мандарины, чай , сахар, лимон) в различных падежах. Продавец должен "продать " товар за правильный ответ, а покупатель "купить" как можно больше товаров(если ответ правильный, картинки с изображением товара передаётся спрашивающему). Для школьников игра естественная форма коллективной познавательной деятельности. Большой интерес у учащихся вызывают игры - соревнования.

В пятом классе "Кто лучше прочитает скороговорку"

Ребёнок предлагает составить букет: выбрать цветы, в названии которых есть мягкие согласные: роза, лилия, пион, георгин, гвоздика, нарцисс, мак. Или - положите в корзину грибы, название которых начинается со звонкой согласной: грузди, боровики, маслята, волнушки, рыжики, подосиновики, шампиньоны, свинушки, сыроежки.

При изучении орфографии "Буквы о, е после шипящих" провожу игру "Одним словом".

Перед каждым из участников игры лежит листок бумаги. Называю лексическое значение слова, а играющие раскрывают смысл одним словом, в котором пишется после шипящих о или е. Выигрывает тот, кто правильно и чётко запишет все слова.

1. Глухой шум от трения (шорох).
2. Место соединения сшитых кусков (шов).
3. Мастер по изготовлению ременной упряжи (шорник).
4. Стержень для чистки канала ствола оружия (шомпол)
5. Мощённая щебнем или асфальтированная дорога (шоссе),
6. Презренное название ненасытного человека (обжора) и другие.

Изучение любой науки -- тяжёлый труд, требующий усердия, внимания, а иногда и заучивания. Но для учащихся этот труд можно превратить в игру, разумеется в серьёзную игру. Для этого хорошо использовать кроссворды не только на уроках литературы, но и на уроках русского языка. Их решение заставляет искать ответы на разные по степени сложности вопросы. Если ответ находить легко, то радуешься своим знаниям, если этот поиск труден и долгов, то найденный в результате ответ на долгое время останется в памяти.

Кроссворды по русскому языку помогают в увлекательной форме осваивать трудности русской грамматики, словообразования, других разделов языкознания, заставляют учащихся задуматься над особенностями тех слов, с которыми они встречаются каждый день.

Кроссворды можно использовать в качестве закрепительных или обучающих упражнений на уроках русского языка, а также как домашние упражнения, выполняя которые школьники смогут самостоятельно проверить, насколько хорошо ими усвоена та или иная тема

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ.**

Я считаю, использование игровых технологий в учебном процессе позволяет добиться лучшего усвоения учебного материала. Благодаря чему ученики становятся самостоятельнее, активнее, у них воспитывается интерес к предмету. Большое значение дидактические игры имеют для воспитания личности школьника, для формирования черт его характера. В игре развивается организованность, выдержка, умение подчиняться коллективу, правилам игры. Это воспитывает умение преодолевать трудности, тренирует волю ребенка. Игра развивает чувство товарищества, дружбы, так как в случае необходимости играющий должен уступить, помочь товарищу. Играя в составе команды, каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех обучающихся.

Игра снимает напряжение, но повышает чувство ответственности перед одноклассниками. Нередко победителями становятся слабоуспевающие дети. В ходе игровой деятельности у них проявляется терпение и настойчивость, т.е. те качества, которых им не хватает для систематической подготовки домашних заданий. Таким образом, игровую технологию можно поставить в один ряд с другими приемами и средствами обучения.

## ВЫВОД

В моем докладе были рассмотрены игровые технологии на уроках русского языка и литературы.

Из сказанного о роли игровых технологий можно сделать следующие выводы:

1. Игра – один из приемов обучения русскому языку и литературе, помогающий создать на уроке речевую ситуацию.  
Следовательно, игра – средство активизации обучающихся на уроке;
2. правильно организованная игра тренирует память;
3. игра стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
4. игра – один из приемов преодоления пассивности у обучающихся;
5. игра воспитывает у школьников дисциплинированность, организованность, ответственность и коллективизм.

Планируя проведение игры на уроке, никогда не забываю, что урок – это труд, кропотливая работа. Игра – лишь небольшой элемент урока, который служит достижению главной цели.

### **ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА**

**«Русский язык – это интересно. (из опыта работы)».** М.Корчагина.

Воронеж – 2003 г.

**«Русский язык. 7 класс. Уроки: путешествие, игры, КВН, сюрпризы»** (автор – составитель: О.В.Сурина. Волгоград: учитель, 2009 г.)

**«Игровые задачи на уроках русского языка: 3 – 9 кл»** (П.Аркадьев и др. М-2000 «Чистые пруды», 2005 г).

**Журналы «Русский язык в школе», «Литература в школе».**

## Приложение. Игротека.

### Игры по теме «Имя существительное»

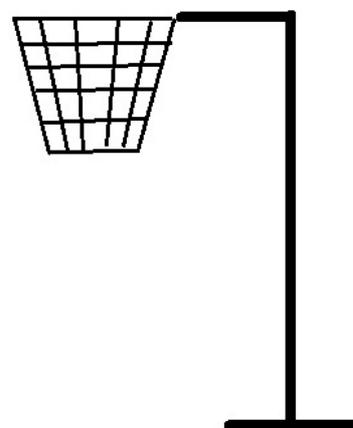
#### 1. Игра «Магазин»

Представьте, что вы пришли в магазин. Запишите названия продуктов, продающихся там, выраженные существительными, которые употребляются в ед. числе или только во мн. числе.

(мука, повидло, сахар, кофе, творог, сметана, кефир, молоко, кофе, шоколад, дрожжи, сливки)

#### 2. Игра «Баскетбол»

Забросьте нужные мячи. Сколько «очков» набрано?



#### 3. Игра «Поиск нового слова»

Это своего рода словарный диктант с нетрадиционным заданием, которое выполняется учениками с неподдельным интересом и на эмоциональном подъеме.

Диктую слова: фанера, справа, уважение, пятеро, тщеславие, расчетливый, бинокль, оазис, недоумевать, ледоход.

Задание: соедините первые буквы имен существительных, и вы узнаете словарное слово, с которым мы познакомимся на уроке (футбол)

### Игры по теме «Имя прилагательное»

#### 1. Игра «Стоп»!

Учитель произносит прилагательное, учащиеся поочередно (по рядам) должны правильно назвать формы их сравнительной степени. При наличии ошибки ряд теряет право ответа, а продолжает отвечать тот ряд, который дружно и организованно отреагировал на ошибку, ответив: «Стоп!». Он же получает поощрительные баллы.

Сладкий – слаще

Далекий –

Дорогой –

Жестокий –

Страшный –

Светлый –

Сильный –

Вкусный –

Хороший – и т.д.

## 2. Игра «Кто больше?»

Учащиеся, разделившись на группы, должны назвать как можно больше пословиц, в которых употребляется прилагательное в сравнительной степени.

Например: Худой мир лучше доброй ссоры.

Здоровье дороже золота.

Правда светлее солнца.

После работы еда вкуснее.

Много узнаешь, сильнее будешь.

Добрые слова лучше мягкого пирога.

## 3. Игра «Ха-ха»

Учитель читает прилагательные и формы их превосходной степени. При употреблении неправильной формы школьники должны произнести «ха-ха» и исправить ошибку:

Строгий – строгайший

Добрый – добрейший

Тихий – тихайший

Храбрый – храбрейший

Глубокий – глубокайший

Богатый – богатейший

Высокий – высочайший

Скучный – скучнейший

Редкий – редкейший

Вечерний – вечернейший

Древний – древнейший

Верблюжий – верблюжайший

#### 4. Игра-шутка

Учитель называет прилагательное. Ребята образуют от него имя существительное и хором называют. Игра проводится в быстром темпе, поэтому нужно быть внимательным, чтобы не попасть впросак.

Новый (новость), суровый (суровость), сосновый (сосна), полный (полнота), черный (чернота), красный (краснота), ясный (ясность).

#### 5. Игра «Образуй прилагательное»

В игре побеждает тот, кто быстрее и правильнее образует имена прилагательные от числительного «два» и существительных: знак, лицо, нога, слон, смысл, ведро, год, лето, месяц, мотор, цвет, час, этаж (двузначный, двуличный, двуногий, двусложный, двусмысленный, двухведерный, двухгодичный, двухлетний, двухцветный, двухчасовой, двухэтажный).

#### 6. Игра «Аукцион»

В игре побеждает тот, кто последним назовет имя прилагательное, обозначающее...

Цвет (белый, черный... )

Вкус (солёный, сладкий, горький... )

Размер (большой, маленький, высокий... )

Температура (холодный, горячий, тёплый... )

Качество характера (добрый, злой, веселый... )

#### 7. Мини-викторина

1) От какого прилагательного, обозначающего размер, надо отбросить начальную букву – м – , чтобы превратить его в прилагательное, обозначающее цвет? (малый - алый, маленький - аленький)

2) Какие прилагательные женского рода «жалуются» на свой размер? (низка-я, длинна-я, коротка-я, высока-я, долговяза-я)

3) Как с помощью существительного «кий» глаголы «жал», «лег», «стой» превратить в прилагательные? (жал-кий, лег-кий, стой-кий)

4) Какие прилагательные среднего рода в именительном падеже ед.числа пишутся с тремя буквами –е– подряд? (сложные прилагательные, в которых вторая часть образована от сущ. шея: длинношеее, короткошеее, тонкошеее, толстошеее)

### Игры по теме «Глагол».

#### 1. Замени буквы.

Замени в глаголе звонкий звук парным глухим так, чтобы слово изменило своё значение.

Тужить (тушить), зиять (сиять), молодить (молотить), Задевать (затевать).

#### 2. Аукцион.

Записать как можно больше глаголов, которые пишутся слитно с не.

Ненавидеть, негодовать, недоумевать, недопонимать, недомогать, неистовствовать, недосыпать, нездоровиться, несдобровать...

#### 3. Двойное ударение.

Записанные на доске глаголы нужно прочитать так, чтобы в зависимости от ударения они имели разное значение.

Стоят, выкупать, вычитать, сбегать, крою, пробегать.

#### 4. Назови части речи.

Называю глагол. Какими ещё частями речи могут быть эти слова?

Поцелуй (сущ), три (числ.), гоним (крат. причастие)...

#### 5. По опорным словам.

Учитель предлагает глаголы, используя которые, ученики должны написать небольшое сочинение на определенную тему (напр. Школа) учиться, заниматься, усваивать, писать, читать, решать, слушать, проводить...

#### 6. Кто больше?

Запишите как можно больше глаголов, которые относятся только к одному виду, например

К совершенным грянуть ринуться...

К несовершенным зависеть, участвовать...

Являются двувидовыми (то есть одна и та же форма в зависимости от контекста выражает значение одного или другого вида использовать, образовать, исследовать, организовывать, женить, казнить, обещать, венчать).

#### 7. Загадки-шутки.

В каком глаголе 100 отрицаний? (сто-нет).

В каком 100-й? (сто-й).

В каком 100 букв-ю? (сто-ю).

#### 8. Глагол и существительное.

Учитель называет имена существительные. Но в контексте они могут быть и глаголами.

Нужно придумать предложения, чтобы эти слова являлись разными частями речи.

Белила, дали, жгут, прут, нагоняй, гладь, стекло, стих, покрывало, печь, вой, покрой...

### Игры по теме «Фонетика».

#### 1. Живи алфавит

Назвать слова в алфавитном порядке (ребята по очереди называют).

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Атака, Бетон, Ведро, Гвоздь.

#### 2. Игра «Расшифруйте слова».

Измените порядок букв и узнайте слово

Арам, ажаб, лёак, агмо, ачыс.

#### 3. Игра «Измени слово».

Учитель называет слово. В нем нужно изменить только одну букву, чтобы получилось новое слово. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

Бак (бок, бык, бух, бал, лак, мак, рак, бар, бас).

Бочка (дочка, кочка, ночка, точка).

Дом (ком, лом, сом, том, дым).

Гора (кора, нора, пора, горе).

Кот (бот, пот, рот, кит, код, кол, ком).

#### 4. Игра «Наборщики».

Ученикам предлагается слово. Из букв, находящихся в него, нужно за 5 минут составить новые слова.

Спорт (спор, порт, сорт, сор, рот, торс, пот, пост, рост, сноп).

Виноград (вино, град, нога, гора, вода, год, род, вид, грива, нива, диво).

#### 5. Найду пару.

Играющим предлагается слово. Изменив в нем одну букву, образуют новое.

Пара (фара), рана (рама), стол (стул), Халат (салат), Игра (игла), лук (люк), балка (палка), река (рука), карта (парта), соль (моль).

#### 6. Игра кто быстрее.

Записать 5 слов, в которых

А) звуков больше, чем букв (яблоко, ёлка, заяц, юла).

Б) букв больше, чем звуков (радостный, русский, зелень, степь).

В) количество звуков и букв одинаково (Ученик, загар, мороз).

#### 7. Добавь букву.

Учитель называет слово. К нему нужно добавить одну букву, чтобы получилось новое слово. Лень-олень, кот - крот, метр - метро, шар - шарф, мех - смех, роза -роза, кран - экран, пар - парк.

8.Какое слово спряталось?

Учитель называет слово. Ученики должны назвать другое, которое входит в состав предложенного.

Уточка (точка), удочка (дочка), столб (стол), укол (кол), коса (оса).

### **Игры по теме «Словообразование».**

1.Загадки-сказки.

Отгадайте загадки. Отгадки должны быть выраженными сложными словами.

Паренёк под облаками  
 Ловко действует руками  
 Нервы крепки, зорек глаз  
 Кто же это? (верхолаз)  
 И на земле и на снегу  
 Я зверя выследить смогу  
 По следу лапок и копыт  
 На то ведь я и ... (следопыт).  
 Хоть заманчив он на вид  
 Но, однако, ядовит.  
 Знают люди с давних пор,  
 Что не съедобен... (мухомор).

2.Составить из двух - третье.

Переставляя буквы каждой пары слов, попробуйте образовать новое

Око+ромб

Кит+рана

Боб+уста

Под+охра

Ива+карп

(обморок, картина, суббота, пароход, крапива)

3.Словесный портрет.

Кто больше запишет сложных слов, описывающих внешность человека и черты его характера.

Голубоглазый, длинноногий, широкоплечий, черноволосый, краснощекий, трудолюбивый, самостоятельный, добросовесный, хладнокровный, легкомысленный.

4. Замените.

Вместо словосочетаний запишите производные от них сложносокращенные слова.

Артист, кино, новая стройка, Древняя Русь, железная дорога, падающие листья, хранить овощи, писать басни, любить тепло, добывать уголь.

### Игры по теме «Фразеология».

1. Угадай профессию.

Учитель называет фразеологические обороты. Нужно определить, среди представителей каких профессий они появились.

Стричь под одну гребенку, на живую нитку, сложить оружие, брать на прицел, закидывать удочку, играть первую скрипку, петь с чужого голоса, открывать Америку.

2. Найди пару.

Из данных фразеологических оборотов нужно составить пары, противоположные по смыслу.

Например

( ни зги не видно - хоть иголки собирай)

Ни зги не видно      жить своим горбом

Заваривать кашу      воспрянуть духом

На чайной ложке      на ночь глядя

Коломенская верста      от горшка два вершка

Чуть свет      как кошка с собакой

Повесить нос      хоть иголки собирай

На чужой шее сидеть      единым духом

Душа в душу      расхлёбывать кашу

Сидеть сложа руки      не покладая рук.

3. Кто быстрее.

В игре выигрывает тот, кто быстрее вспомнит фразеологические обороты, в которых встречаются следующие слова

Голова-человек с головой, морочить голову, вскружить голову, не сносить головы.

Ноги уносить ноги, встать с левой ноги, падать с ног, путаться по ногами, одна нога здесь - другая там.

Глаза мозолить глаза, хлопать глазами, пускать пыль в глаза, глазом не моргнуть, хоть глаз выколи, смотреть чужими глазами.

Нос задирает нос, вешать нос, водить за нос, зарубить на носу, клевать носом, держать нос по ветру.

#### 4. Аукцион.

В игре побеждает тот, кто последним назовет фразеологический оборот, в котором встречаются названия животных, птиц, насекомых.

Покупать кота в мешке, волка ноги кормят, всяк кулик своё болото хвалит, куры не клюют, комар носа не подточит, когда рак свистнет, мартышкин труд, кот заплакал, первая ласточка, умирающий лебедь, брать быка за рога, хорош гусь, упрямый осёл.

#### **Игры по теме «Лексика»**

А теперь поговорим о новых словах. Наша страна в истории освоения космоса вписала блестящую страницу, распахнув окно в лунный мир. Я предлагаю вам совершить мысленно путешествие на Луну и собрать там лунные слова (записываем их).

Изучаем фразеологизмы.

Давайте поиграем. Читаю предложения, а учащиеся вставляют в них устойчивые сочетания. Кто быстрее?

- 1) Увидев товарища, я быстро побежал ему навстречу (сломя голову).
- 2) Что-то сегодня не работается (валится из рук).

Игра «Найди антоним»

Кто быстрее? Учитель называет фразеологизм, а учащийся к нему подбирает антоним.

Не зги не видно – ясно как день.

Душа в душу – как кошка с собакой.

Жить своим горбом – на чужой шее сидеть.

#### **Дидактические игры по теме «Лексика»**

Цель: помочь серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для учащихся. Дидактические игры вводятся в определенную часть урока в соответствии с его дидактическими задачами. В учебной деятельности вводится элемент состязания, а успешность выполнения задания связано с игровыми результатами.

#### **Игры: 1. «Переводчик»**

2. «Соколиный глаз»
3. «Следствие ведут знатоки»
4. «Аукцион»
5. «Перевертыш»

6. «Эрудит»
7. «Корректор»
8. «Бумеранг»
9. «Шеренга»

При изучении темы «Лексика», когда идет знакомство с лексическим значением слова, на уроки приходят принцессы Лексика и Грамматика. Так они дружны, что шагу ступить не могут друг без друга. И ни одного слова (исключая междометия) они не обходят вниманием: дарят ему свои замечания.

Лексика держит основу слова неуч -, имеющую лексическое значение «необразованный, невежественный человек», а грамматика – окончание – ем, в котором заключено грамматическое значение м.р., ед.ч., Т.п. Дети легко запоминают, без трудностей определяют лексическое и грамматическое значения слов.